

EESTI KORVPALLILIIT

# KORVPALLIREEGLID

TALLINN 2014

International Basketball Federation  
Official Basketball Rules 2014

Inglise keelest tõlkinud: Valdu Suurkask  
Täiendanud: Aare Halliko  
Toimetanud: Ants Eek

<b>SISUKORD</b>		
<b>ESIMENE REEGEL</b>	<b>MÄNG</b>	5
Punkt 1	Määratlused	5
<b>TEINE REEGEL</b>	<b>VÕISTLUSPAIK JA VARUSTUS</b>	5
Punkt 2	Võistluspaik	5
Punkt 3	Varustus	9
<b>KOLMAS REEGEL</b>	<b>VÕISTKONNAD</b>	10
Punkt 4	Võistkonnad	10
Punkt 5	Mängijad – vigastus	11
Punkt 6	Kapten - kohustused ja õigused	12
Punkt 7	Treenerid - kohustused ja õigused	12
<b>NELJAS REEGEL</b>	<b>MÄNGUREEGLID</b>	13
Punkt 8	Mänguaeg, viigiline seis ja lisajad	13
Punkt 9	Perioodi või mängu alustamine ja lõpp	13
Punkt 10	Palli staatus	14
Punkt 11	Mängija ja kohtuniku asukoht	14
Punkt 12	Hüppepall ja palli vaheldumisi valdamise õigus	15
Punkt 13	Kuidas palli mängitakse	16
Punkt 14	Palli valdamine	17
Punkt 15	Mängija pealeviskel	17
Punkt 16	Korv – visatud korv ja selle väärtus	17
Punkt 17	Audi sissevise	18
Punkt 18	Minutilise vaheaeg	19
Punkt 19	Vahetused	20
Punkt 20	Loobumiskaotus	22
Punkt 21	Mänguvõime minetamisega kaotatud mäng...	22
<b>VIIES REEGEL</b>	<b>RIKKUMISED</b>	23
Punkt 22	Rikkumised	23
Punkt 23	Mängija audis ja pall audis	23
Punkt 24	Pörgatamine	24
Punkt 25	Jooks	24
Punkt 26	3 sekundit	25
Punkt 27	Lähedalt kaetud mängija	25
Punkt 28	8 sekundit	25
Punkt 29	24 sekundit	26
Punkt 30	Taga-allas naasnud pall	27
Punkt 31	Korvi sulustamine ja palli tõkestamine	28
<b>KUUES REEGEL</b>	<b>VEAD</b>	29
Punkt 32	Vead	29
Punkt 33	Kehakontakt. Põhiprintsiibid	29
Punkt 34	Isiklik viga	33
Punkt 35	Kahepoolne viga	34
Punkt 36	Tehniline viga	34
Punkt 37	Ebasportlik viga	36
Punkt 38	Diskvalifitseeriv viga	37
Punkt 39	Kaklus	37
<b>SEITSMES REEGEL</b>	<b>ÜLDALUSED</b>	38
Punkt 40	Mängija viis viga	38
Punkt 41	Võistkonna vead – karistuse reegel	38
Punkt 42	Eriolukorrad	39
Punkt 43	Vabavisked	39
Punkt 44	Parandatav eksitus	41
<b>KAHEKSAS REEGEL</b>	<b>KOHTUNIKUD, LAUAKOHTUNIKUD, KOMISSAR JA NENDE KÕHUSTUSED JA VOLITUSED</b>	42
Punkt 45	Kohtunikud, lauakohtunikud ja komissar	42
Punkt 46	Vanemkohtunik - kohustused ja volitused	43

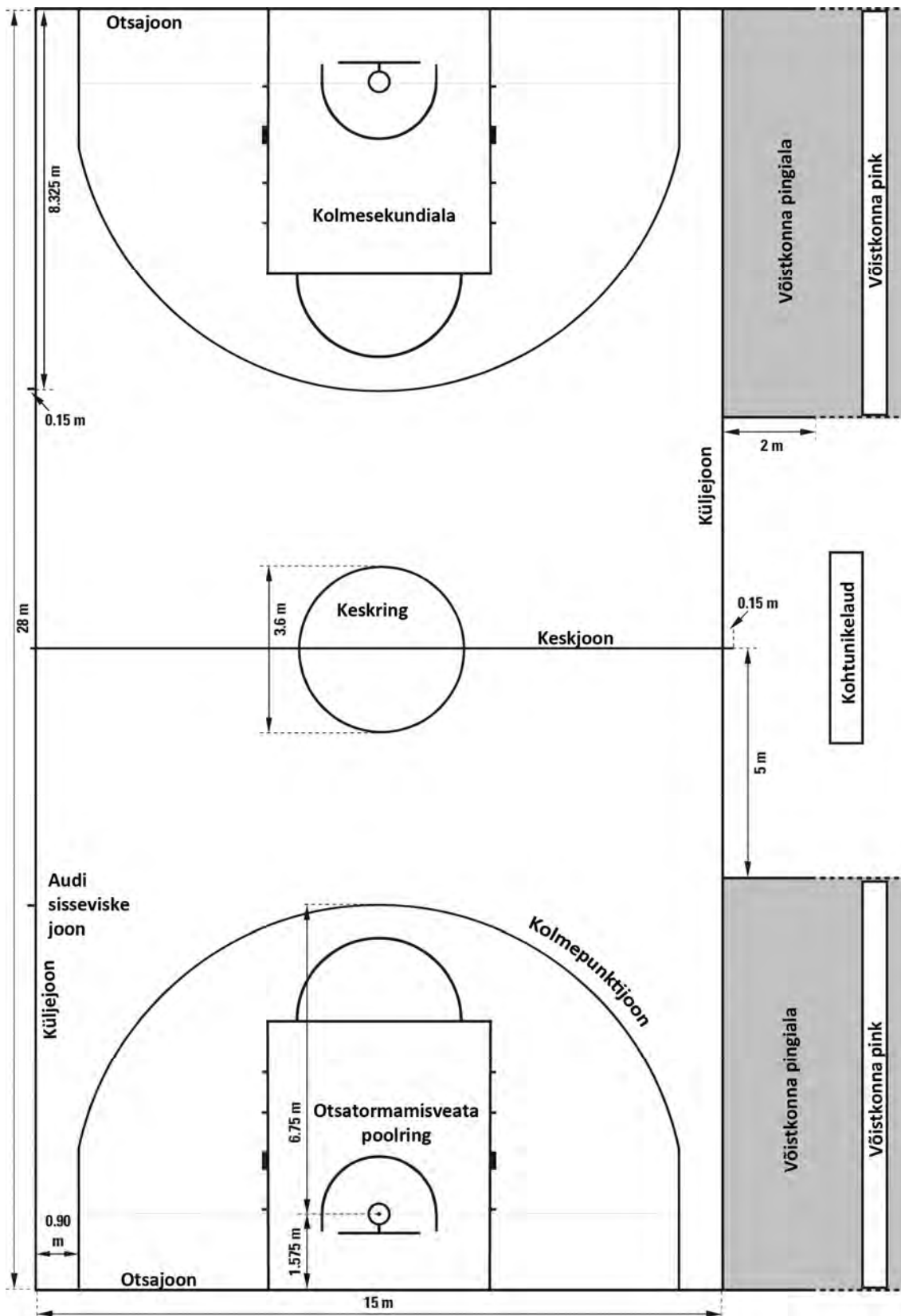
Punkt 47	Kohtunikud - otsustuste aeg ja koht .....	44
Punkt 48	Sekretär ja abisekretär – kohustused .....	44
Punkt 49	Ajamõõtja - kohustused .....	45
Punkt 50	Viske kella operaator – kohustused .....	46
A	- Kohtunike žestid .....	48
B	- Mängu protokoll .....	58
C	- Protesti protseduurid .....	64
D	- Võistkondade järjestamine .....	65
E	- Meedia minutilised vaheajad .....	69

**Punkt 1 Määratlused**

- 1.1 **Korvpallimäng**  
Korvpalli mängitakse kahe (2) viieliikmelise (5) võistkonna vahel. Mõlema võistkonna eesmärgiks on pall vastaste korvi visata ja takistada vastasvõistkonda palli valdamast ja korvi viskamast.  
Mängu kulgu juhivad kohtunikud, lauakohtunikud ja komissar, kui on.
- 1.2.1 **Korv: oma/vastase**  
Korv, kuhu võistkond üritab palli visata on vastaste korv ja korv, mida kaitstakse, on võistkonna oma korv.
- 1.3 **Mängu võitja**  
Mängu võitja on mänguaja lõpuks rohkem punkte visanud võistkond.

**Punkt 2 Võistluspaik**

- 2.1 **Mänguväljak**  
Korvpalliväljak peab olema, tasane, kõva kattega, mistahes takistustest vaba täisnurkala (Joonis 1). Mänguväljak peab piirjoonte siseservadest mõõdetuna olema 28 m pikk ja 15 m lai.
- 2.2 **Tagaala**  
Võistkonna tagaalasse kuuluvad: võistkonna oma korv, tagalaud ja see osa mänguväljakust mis on piiratud võistkonna oma korvitaguse otsajoonega, küljjoontega ning keskjoonega.
- 2.3 **Eesala**  
Võistkonna eesala koosneb vastase korvist, tagalauast ja mänguväljaku osa, mis on piiritletud vastase korvi taguse otsajoonega, küljejoontega ning vastase korvipoolse keskjoone äärega.
- 2.4 **Jooned**  
Kõik jooned peavad olema valget värvi, 5 cm laiused ja hästi nähtavad.
- 2.4.1 **Piirjoon**  
Mänguväljak peab olema piiratud piirjoonega mis koosneb otsa- ja küljjoontest. Need jooned ei ole osa korvpalliväljakust.  
Kõik takistused, kaasaarvatud võistkonna pingid, peavad olema vähemalt kahe (2) m kaugusel mänguväljakust.
- 2.4.2 **Keskjoon, keskkring ja poolringid**  
Keskjoon peab olema maha märgitud otsajoontega rööpselt läbi kahe vastasküljejoone keskpunkti ja see peab ulatuma 15 cm üle mõlema küljejoone. Keskjoon kuulub tagaalasse.  
  
Keskkring, raadiusega 1,80 m, mõõdetuna ringjoone välisservast, peab olema maha märgitud väljaku keskele. Kui keskkring on värvitud, siis peab ta olema sama värvi kui kolmesekundialad.  
  
Poolringid raadiusega 1,80 m, mõõdetuna ringjoone välisservast ja peavad olema maha märgitud keskpunktidega vabaviskejoonte keskel. (Joonis 2).



Joonis 1 Täismõõtetega võistluspaik

#### 2.4.3 **Vabaviskejooned, kolmesekundialad ja vabaviske lauapallide kohad ( Joonis 2)**

Vabaviskejoon peab olema mõlema otsajoonega rööpne. Väljaku otsajoon siseservast mõõdetuna peab vabaviskejoone kaugem serv olema 5,80 m kaugusel ning 3,60 m pikk. Selle keskpunkt paikneb mõlema otsajoon keskpunkte ühendaval kujutletaval sirgel.

Kolmesekundialad on korvpalliväljakule maha märgitud täisnurksed alad, mida piiravad otsajooned, pikendatud vabaviskejooned ja jooned, mis algavad otsajoonel, välisservaga 2,45 m kaugusel otsajoon keskpunktist ja lõpevad vabaviskejoone välisservades. Need jooned v.a. otsajoon kuuluvad 3 sekundi alasse. Kolmesekundialad peavad olema värvitud ühte värvi.

Piki kolmesekundialasid peavad vastavalt joonisele 2 olema märgistatud kitsad vahekohad, kus vabavisete ajal saavad olla mängijad.

#### 2.4.4 **Kolmepunktiala**

Kolmepunktiala ( Joonised 1 ja 3 ) on kogu väljaku ala, välja arvatud järgmiselt piiratud ala vastase korvi all:

- kahe otsajoonest algava ja otsajoonega risti oleva paralleelse joonega, mis asuvad 0,90 m kaugusel küljejoontest;
- ja 6,75 m raadiusega kaarega, mõõdetuna poolringi välisservani vastase korvi keskpunkti ristprojektsioonist väljakul. Selle punkti kaugus otsajoon keskkoha siseservast mõõdetuna on 1,57 m. Kaar ühendab paralleelseid jooni.

3-punkti joon ei kuulu 3-punktialasse.

#### 2.4.5 **Võistkonna pingiala ( Joonis 1)**

Võistkonna pingiala peab olema märgistatud väljaspool mänguväljakut piiratud kahe joonega nii nagu kujutatud joonisel 1.

Võistkonna pingialas peab olema 14 istekohta võistkonna pingiala isikutele, kelleks on treenerid, abitreenerid, varumängijad, eemaldatud mängijad ja võistkonna saatjad. Kõik teised isikud peavad asuma vähemalt kahe (2) meetri kaugusel võistkonna pingi taga.

#### 2.4.6 **Audi sisseviske jooned**

2 lühikest 15 cm pikkusega joont tuleb maha märgistada mänguväljaku piiridest väljapoole kohtunikelaua vastaspoolse küljejoonega risti. Otsajoon siseservast kuni nende joonte välisservani on 8,325 m.

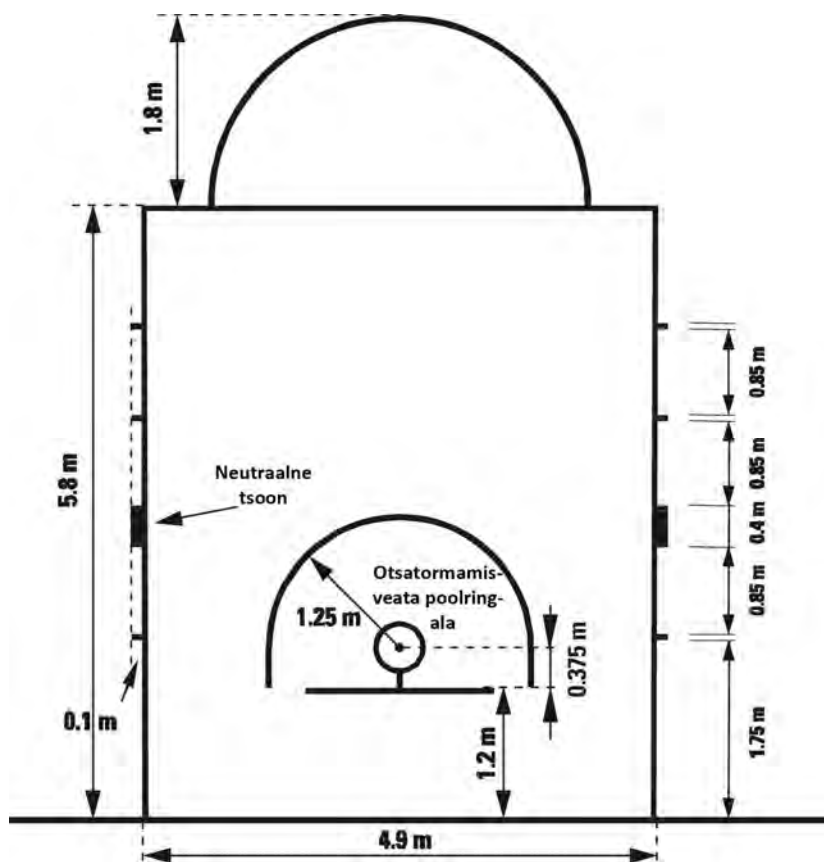
#### 2.4.7 **Otsatormamisveata poolringalad**

Kaks otsatormamisveata poolringi peavad olema märgistatud mänguväljakule järgmiselt:

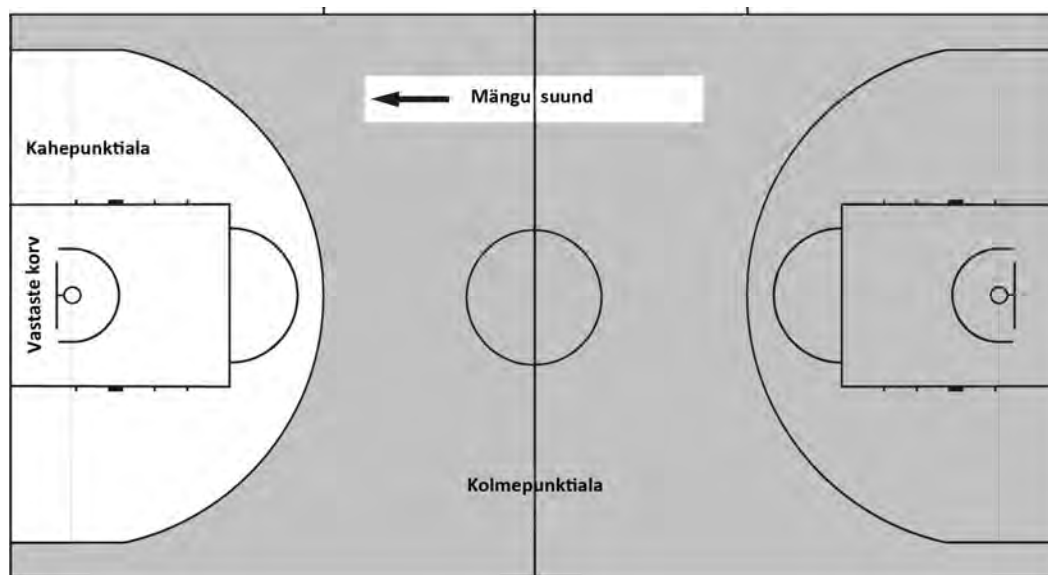
- poolring raadiusega 1,25 m, mõõdetuna korvi keskpunktist ringjoone siseservani. Poolring ühendatakse:
- kahe otsajoonega risti oleva paralleelse joonega, mille siseserv on korvi keskpunktist 1,25 m kaugusel, mis on 0,375 pikad ja mis lõpevad 1,20 m kaugusel otsajoon siseservast;

Otsatormamisveata poolringalade piirangu sulgevad mõttelised jooned mis ühendavad paralleelsete joonte otsi korvilaua esikülje tasandil.

Otsatormamisveata poolringi jooned kuuluvad otsatormamisveata poolringi alasse.



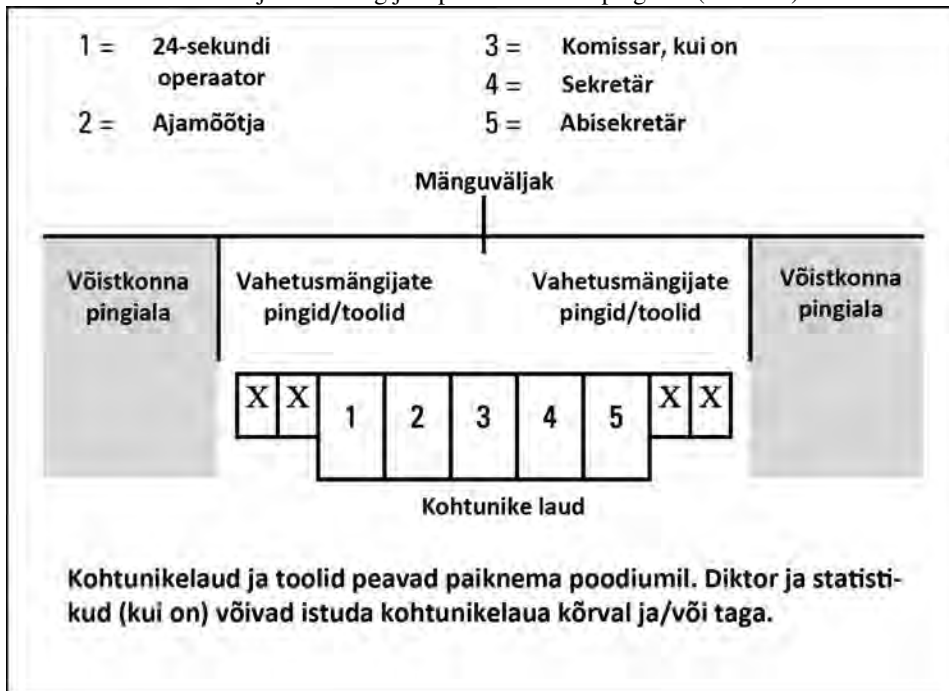
Joonis 2 Vabaviskeala



Joonis 3 Kahepunkti/kolmepunkti alad



### 2.3 Kohtunikelaua ja varumängijate pingide/toolide paigutus (Joonis 4).



Joonis 4 Kohtunikelaud ja vahetusmängijate pingid/toolid

### Punkt 3 Varustus

Nõutav on alljärgnev varustus:

- korvikonstruksioonid, mis koosnevad:
  - korvlaudadest
  - korvidest, s.o. (survele järele andvad) rõngad ja võrgud.
  - korvilaua vooderdatud toetusest
- korvpallid;
- mängukell;
- tabloo;
- viskekella seade;
- stopper või sobiv (jälgitav) seade (mitte mängukell) minutiliste vaheaegade aja mõõtmiseks;
- 2 erinevat väga tugevat helisignaali, mis kuuluvad:
  - Viskekella operaatorile
  - Sekretärile/ajamõõtjale
- mänguprotokoll;
- mängijate vigade viidad;
- võistkonna vigade viidad;
- vaheldumisi pallivaldamise näidik;
- väljaku kate (põrand);
- võistluspaik;
- piisav valgustus.

Täpsemat teavet korvpallimängu tarvis kasutatava varustuse kohta saab Korvpallireeglite sellekohasest lisast.

**Punkt 4 Võistkonnad****4.1 Määratlus**

- 4.1.1 Võistkonna liikmel on mänguluba siis kui tal on võistlusi korraldava organi poolt kehtestatud korra järgi antud ametlik luba mängimiseks oma võistkonna eest. Seejuures arvestatakse ka võimalike vanusepiirangutega.
- 4.1.2 Võistkonna liikmel on mänguõigus siis kui ta nimi on enne mängu algust kantud mänguprotokollis ja seni kui teda pole diskvalifitseeritud või ta pole saanud 5 viga.
- 4.1.3 Mänguaja jooksul on võistkonna liige:
- mängija juhul kui ta omab mänguõigust ja on mänguväljakul;
  - vahetumängija juhul kui ta omab mänguõigust kuid ta pole mänguväljakul;
  - eemaldatud mängija juhul kui ta on saanud 5 viga ja tal pole enam mänguõigust.
- 4.1.4 Mängu vaheajal on kõik mänguõigusega võistkonna liikmed mängijad

**4.2 Reegel**

- 4.2.1 Võistkonna koosseisu kuuluvad:
- mitte rohkem kui 12 mänguõigusega võistkonna liiget, kaasa arvatud kapten;
  - treener ja võistkonna vastaval soovil ka abitreener;
  - maksimaalselt 5 eriülesannetega (nt esindaja, arst, füsioterapeut, statistik, tõlk) võistkonna saatjat, kellel on õigus istuda võistkonna pingil.
- 4.2.2 Mängu ajal peab mõlemast võistkonnast olema korraga väljakul 5 mängijat ja neid võib vahetada.
- 4.2.3 Vahetumängijast saab mängija ja mängijast saab vahetumängija siis kui:
- kohtunik lubab vahetumängijal tulla väljakule;
  - minutilisel vaheajal või mänguvaheajal teatab vahetumängija vahetusest sekretärile.

**4.3 Võistlusriietus**

- 4.3.1 Mängijate võistlusriietus koosneb:
- nii eest kui tagant ühte värvi särkidest; kõik mängijad mängu jooksul kannaks särke pükstes. On lubatud "ühes tükis" mänguriietus;
  - lühikesed püksid oleksid eest ja tagant ühte värvi, kuid mitte tingimata särgiga sama värvi. Püksid peavad lõppema üleval pool põlve.
  - Võistkonna mängijate sokid oleksid sama värvi.
- 4.3.2 Iga võistkonna liikme särgi esi- ja tagaküljel peab olema lihtne ühevärviline ja särgi suhtes kontrastvärvi number.

Numbrid peavad olema hästi nähtavad, ja:

- seljal olevad numbrid vähemalt 20 cm kõrged;
- rinnal olevad numbrid vähemalt 10 cm kõrged;
- numbri joone laius peab olema vähemalt 2 cm;
- võistkond peab kasutama numbreid 0; 00 ja 1 kuni 99
- ühe võistkonna mängijatel ei saa olla samu numbreid;
- kõikvõimalik reklaamilogo särgil peab olema numbritest vähemalt 5 cm kaugusel.

4.3.3 Võistkondadel peab olema vähemalt 2 särgikomplekti ja:  
esimesena võistluste programmis märgitud võistkond (koduvõistkond) peab kandma heledaid (soovitavalt valgeid) võistlussärke;  
teisena võistluste programmis märgitud võistkond (külalisvõistkond) peab kandma tumedaid võistlussärke;  
juhul kui mängus osalevad võistkonnad omavahel kokku lepivad siis võivad särkide värvid olla vahetatavad.

#### 4.4 Muu varustus

4.4.1 Mängijate poolt kasutatav varustus peab olema korvpallimängule kohane. Igasugune varustus, mis suurendab mängija pikkust või annab talle mõne muu ebaausa eelise, ei ole lubatud.

4.4.2 Mängijal ei ole lubatud kanda varustust (esemeid), mis võivad tekitada vigastusi teistele mängijatele.

- Alljärgnevad ei ole lubatud:
  - sõrme, käe, randme, küünarnuki või käsivarre kaitsed, mis on tehtud nahast, plastikust, vahtkummist, metallist või muust kõva alusegamaterjalist ka siis kui nad on pealt kaetud pehme materjaliga;
  - esemed, mis võib põhjustada kriimustusi (ka sõrmeküüned tuleb lühikeseks lõigata);
  - peakatted, juuksepeandlad ja ehted.
- Alljärgnev on lubatud:
  - öla, õlavarre, reie ja sääre kaitsed, kui need on kaetud pehme materjaliga;
  - küünarvarre elastsed sidemed, seejuures peavad need olema võistlussärgiga samas värvitoonis.
  - elastsed sukad, seejuures samas värvitoonis kui püksid. Kui nad on reieosas siis peavad need sidemed lõppema ülalpool põlve. Kui on tegu sääresidemega siis peab see lõppema allpool põlve.
  - põlve toetused, kui need on hästi kaetud;
  - purunenud nina kaitse, isegi siis kui see on valmistatud kõvast materjalist.
  - värvitu, läbipaistev hambakaitse;
  - prillid, kui need ei ohusta teisi mängijaid;
  - kuni viie (5) cm laiused peapaelad, mis on valmistatud mittekrimustavast ühevärvilisest riidest, tehismaterjalist või kummist;
  - Kinesioteip kätele või jalgadele peab olema mängija ihuvärvi.

4.4.3 Mängu ajal ei tohi mängija kanda kehal, juustes või mõnes muus nähtavas kohas ühtegi reklaami või heategevuse kaubamärki, logo j.n.e.

4.4.4 Kõik muu, antud punktis mitteloetletud varustus peab kõigepealt saama kooskõlastuse FIBA Tehniliselt Komisjonilt.

#### Punkt 5 Mängijad – vigastus

5.1 Mängija (te) vigastuse korral võib kohtunik mängu peatada.

5.2 Kui vigastus tekib hetkel, mil pall on “elus”, siis kohtunik ei vilista mängu peatamiseks enne kui palli valdav võistkond viskas korvile, kaotas kontrolli palli üle, viivitab palli mängimisega, või pall muutus “surnud” palliks. Siiski võivad kohtunikud vajaduse korral vigastatud mängija kaitseks mängu koheselt peatada.

5.3 Kui vigastatud mängija ei saa koheselt (umbes 15 sekundit) mängu jätkata või ta saab abi, tuleb ta vahetada kui just võistkonnal ei tule jätkata vähem kui viie (5) mängijaga väljakul.

5.4 Võistkonna pingiala isik võib tulla väljakule ainult kohtuniku loal selleks, et abistada välja vahetatavat vigastatud mängijat.

- 5.5 Arst võib tulla väljakule kohtuniku loata juhul kui ta leiab, et vigastatud mängija vajab kohest arstiabi.
- 5.6 Kui mängus oleval mängijal tuleb verd või on lahtine haav tuleb see mängija välja vahetada. Mängija võib uuesti väljakule tagasi tulla pärast seda, kui verejooks on peatatud ja haav täielikult seotud või ohutult kaetud.
- Kui samal mänguseisaku ajal ükskõik kumb võistkond võttis minutilise vaheaja ja selle jooksul vigastatud mängija või mängija kellel tuleb verd või on lahtine haav saab mängukorda, siis võib ta mängu jätkata.
- 5.7 Treeneri poolt alkoosseisu kantud mängija või vabavisete ajal abi saanud mängijat võib vigastuse korral vahetada. Soovi korral on sellisel juhul ka vastasvõistkonnal õigus sama arvu mängijate vahetuseks.

#### **Punkt 6 Kapten – kohustused ja õigused**

- 6.1 Kapten on mängija, kes esindab oma võistkonda väljakul. Ta võib teabe saamiseks pöörduda kohtunike poole. See peab olema tehtud viisakas vormis ja siis kui pall on “surnud” ja mängukell seisab.
- 6.2 Juhul kui võistkond protesteerib mängu tulemuse üle peab kapten sellest mängu lõppedes kohe informeerima vanemkohtuniku ja kirjutama alla protokollile lahtis: “Kapteni allkiri protesti korral”.

#### **Punkt 7 Treenerid – kohustused ja õigused**

- 7.1 Vähemalt 20 minutit enne mängu ettenähtud algust esitavad mõlemad treenerid või nende esindajad sekretärile oma võistkonna mänguluba omavate liikmete nimekirjad koos nende mängijanimbriga, samuti kapteni, treeneri ja abitreeneri nimed. Kõigil protokollile kantud mängijatel on mänguõigus ka siis kui nad jäävad mängule hiljaks.
- 7.2 Vähemalt 10 minutit enne mängu algust peavad treenerid oma allkirjaga mänguprotokollis kinnitama sinna kantud võistkonna liikmete nimed ja numbrid. Samaaegselt peavad nad ära märkima 5 mängijat, kes mängu alustavad. Esimesena teeb seda võistkonna “A” treener.
- 7.3 Võistkonna pingiala isikud on ainsad, kellel on mängu jooksul õigus istuda võistkonna pingil või olla võistkonna pingialal.
- 7.4 Mängu jooksul, siis kui pall on “surnud” ja mängukell seisab, võib treener või abitreener suhelda lauakohtunikega saamaks statistilist teavet mängu käigu kohta.
- 7.5 Treener või abitreener, kuid ainult üks korraga, võib seista mängu ajal. Ta võib verbaalselt suhelda oma mängijatega eeldusel, et ta jääb võistkonna pingiala piiresse. Abitreeneril ei ole õigust kohtunikega suhelda.
- 7.6 Kui on abitreener siis peab tema nimi olema kantud protokollile enne mängu algust (allkirja pole vaja). Igas olukorras kus treener ei saa jätkata võib tema kohustused üle võtta abitreener.
- 7.7 Kui kapten lahkub väljakult peab treener kohtunikele teatama selle mängija numbrit, kes on kapteniks väljakul.
- 7.8 Kui treener mingil põhjusel ei saa jätkata võib treeneri kohustused üle võtta ka võistkonna kapten, seda juhul kui protokollile pole märgitud abitreenerit (või viimane ei saa treeneri kohuseid täita). Kapten saab toimida treenerina igal juhul kui ta reeglitepärast on lahkunud väljakult. Kui

ta aga peab väljakult lahkuma diskvalifitseeriva vea tõttu või kui ta ei saa treenerina jätkata vigastuse tõttu siis võib treenerina jätkata mängija, kes asub kapteni kohustesse.

- 7.9 Treener peab määrama oma võistkonna vabaviskaja kõigil neil juhtudel kus vabaviskaja ei ole määratletud antud reeglitega.

## **NELJAS REEGEL**

## **MÄNGUREEGLID**

### **Punkt 8 Mänguaeg, viigiline seis ja lisaajad**

- 8.1 Mäng koosneb neljast (4) kümne(10) minutilisest perioodist.
- 8.2 20 minutiline mänguvaheaeg peab olema enne mängu ametlikku algust.
- 8.3 Kahe (2) minutilised mänguvaheajad on esimese ja teise ning kolmanda ja neljanda perioodi vahel ning iga lisaaja ees.
- 8.4 Poolajal on vaheaja kestuseks 15 minutit.
- 8.5 Mänguvaheaeg algab:
- 20 minutit enne mängu ametlikku algust;
  - siis kui kõlab perioodi lõppu tähistav signaal.
- 8.6 Mänguvaheaeg lõpeb:
- esimese perioodi alguses siis, kui pall lahku hüppepalli üles visanud kohtuniku käest (kätest).
  - kõigi teiste perioodide alguses siis, kui pall on auti sisseviskava mängija valduses.
- 8.7 Kui neljanda perioodi lõppedes on mänguseis viigiline siis mängu tuleb jätkata nii mitme viie (5) minutilise lisajaga, kui on vaja võitja selgitamiseks.
- 8.8 Juhul kui viga tehti vahetult enne mängu lõpusignaali siis tulevad võimalikud vabavise (visked) sooritamisele pärast mänguaja lõppu.
- 8.9 Juhul kui nende vabavisete tulemusena vajatakse võitja selgitamiseks lisaajaga siis kõik vead, mis tehti pärast mänguaja lõppu loetakse tehtuiks mängu vaheajal ja vabavisked tuleb sooritada enne lisaaja algust. Kõigil lisaajadel jätkavad võistkonnad rünnakut samale korvidele kui kolmandal ja neljandal perioodil.

### **Punkt 9 Perioodi või mängu alustamine ja lõpp**

- 9.1 Esimene periood algab siis kui pall lahku hüppepalli üles visanud kohtuniku käest (kätest).
- 9.2 Kõik teised perioodid algavad siis, kui pall on auti sisseviskava mängija valduses.
- 9.3 Mängu ei saa alustada kui ühel võistkonnadest on väljakul vähem kui viis (5) mängijat.
- 9.4 Kõigis mängudes on programmis esimesena toodud võistkonna (koduvõistkonna) pink ja oma korv on kohtunikelauast väljaku poole vaadatuna vasakul.
- Omavahelisel kokkuleppel võivad võistkonnad vahetada pinke ja/või oma korve.
- 9.5 Esimese ja kolmanda perioodi eel on võistkondadel õigus teha soojendust vastase korvi poolsel väljakupoolel.
- 9.6 Võistkonnad peavad vahetama korve teise poolaja alustamiseks.

- 9.7 Kõigil lisa-aegadel jätkavad võistkonnad mängu samadele korvidele kui neljandal perioodil.
- 9.8 Periood, lisa-aeg ja mäng lõpevad siis kui kõlab mänguaja lõppu tähistav mängukella signaal. Kui korvi tagalaud on varustatud valgustusega ümber tema perimeetri, siis seda tuleb arvestada esimesena.

#### **Punkt 10 Palli staatus**

- 10.1 Pall võib olla kas "elus" või "surnud".
- 10.2 Pall saab "elus" palliks, kui:
- hüppepalli mängimisel siis kui pall lahkub hüppepalli üles visanud kohtuniku käest (kätest).;
  - vabaviske ajal pall on vabaviskaja valduses;
  - audi sisseviskamisel pall on auti sisse viskama valmistuva mängija valduses.
- 10.3 Pall muutub "surnud" palliks, kui:
- visati korv või tabav vabavise;
  - kõlas kohtuniku vile siis, kui pall oli "elus";
  - on ilmne, et vabavise ei taba korvi ja sellele järgneb:
    - teine vabavise (visked);
    - järgnev karistus (vabavise (ked) ja/või palli valdamine).
  - kõlas perioodi või lisaaja lõppu tähistav signaal;
  - kõlas rünnakuaja seadme signaal siis, kui võistkond kontrollis palli;
  - pealeviskest õhus olevat palli puudutab ükskõik kumba võistkonna mängija ja pärast seda:
    - kohtunik vilistab;
    - kõlab perioodi või lisaaja lõppu tähistav mängukella signaal;
    - kõlab rünnakuaja seadme signaal.
- 10.4 Pall ei muutu "surnud" palliks ja visatud korvi loetakse, kui:
- pall on õhus pealeviskest ja:
    - kohtunik vilistab;
    - kõlab perioodi lõppu tähistav mängukella signaal;
    - kõlab rünnakuaja seadme signaal.
  - pall on õhus vabaviskest ja kohtunik vilistab rikkumise mitte vabaviskajale.
  - vastane teeb ükskõik millisele mängijale vea hetkel, mil pall on pealeviskel oleva mängija valduses ja viimane lõpetab pideva liikumisega, enne vea tegemist alustatud, viskeliigutuse.

See tingimus ei kehti ja korvi ei loeta:

- pärast kohtuniku vile alustas mängija täiesti uut viskeliigutust.
- mängija oli lõpetamas pideva liikumisega viskeliigutust ja kõlas perioodi lõppu tähistav mängukella signaal või 24 sekundi seadme signaal.

#### **Punkt 11 Mängija ja kohtuniku asukoht**

- 11.1 Mängija asukoht väljakul määratakse koha järgi, kus ta väljakut puudutab. Kui mängija hüppas üles ja on õhus, säilitab ta sama asukoha, kus ta viimati väljakut puudutas. Toodu kehtib ka piirjoonte, keskjoone, kolmepunkti joone, vabaviskejoone, vabaviskeala või otsatormamis vea poolkaare piiravate joonte suhtes.
- 11.2 Kohtuniku asukoht väljakul määratakse samal viisil kui mängija asukoht.

Kui pall puudutas kohtunikku, siis käsitletakse seda nii nagu puudutanuks pall kohtuniku asukohas väljakut.

## **Punkt 12 Hüppepall ja palli vaheldumisi valdamisõigus**

### **12.1 Määratlus**

12.1.1 Hüppepall on siis, kui kohtunik esimese perioodi alguses väljaku keskringis kahe vastasmängija vahel palli üles viskab.

12.1.2 Poolekspall on siis, kui ühe või mitme vastasmängija käsi või käed on kindlalt pallil nii, et keegi ei saa palli omaks ilma toorutsemiseta.

### **12.2 Protseduur**

12.2.1 Hüppepallis osalevad mängijad peavad asetuma mõlema jalaga oma korvi poolses poolringis, üks jalg nende vahel asuva keskjoone lähedal.

12.2.2 Võistkonnakaaslased ei tohi hõivata kõrvuti kohti ümber ringi, kui vastasmängija soovib üht sellist kohta ise hõivata.

12.2.3 Kohtunik peab hüppajate vahel palli vertikaalselt üles viskama, kõrgemale kui kumbki neist hüpates suudaks küündida.

12.2.4 Pärast seda kui pall oli jõudnud kõrgeimasse punkti peab seda puudutama ühe või mõlema hüppaja käsi (käed).

12.2.5 Kumbki hüppajatest ei tohi lahkuda oma positsioonilt enne, kui palli on reeglitepärast puudutatud.

12.2.6 Kumbki hüppaja ei tohi püüda palli ega puudutada seda rohkem kui kaks korda enne, kui palli on puudutanud keegi hüppepallis mitte osalevast mängijast või pall on puudutanud põrandat.

12.2.7 Kui ülesvisatud palli ei puuduta kumbki hüppajatest, tuleb hüppepall kordamisele.

12.2.8 Keegi hüppepallis mitte osalevatest mängijaist ei tohi olla ühegi kehaosaga üle keskringi joone (silindri) enne, kui palli on puudutatud.

**Punktide 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 ja 12.2.8 mittetäitmine on rikkumine.**

### **12.3 Hüppepalli olukord**

Hüppepalli olukord esineb siis kui:

- vilistatakse poolekspall;
- pall läheb auti ja kohtunikud ei suuda otsustada või nad on eriarvamusel viimasena palli puudutanud mängija suhtes;
- mõlema võistkonna mängijad sisenevad reeglitevastaselt kolmesekundi alasse viimase või ainsa möödaläinud vabaviske ajal;
- “elus” pall jääb kinni korvikonstruksiooni ja korvilaua vahele (välja arvatud vabaviskete vahel ja peale viimast või ainsatvabavisket, millele järgneb audi sissevise keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt);
- pall muutub “surnud” palliks siis kui kumbki võistkond palli ei vullanud ega omanud ka palli valdamise õigust;
- pärast seda kui on vastastikku kustutatud kõik mõlema võistkonna võrdväärset karistused ja täideviimiseks karistusi ei jäänud ning kumbki võistkond palli ei vullanud ega omanud ka palli valdamise õigust esimese vea või reegliterikkumise fikseerimise eel;

- alustatakse perioode, välja arvatud esimene periood.

#### 12.4 Palli vaheldumisi valdamisõigus

12.4.1 Palli vaheldumisi valdamisõigus on tegevusviis mängu jätkamiseks audi sisseviskega hüppepalli asemel.

12.4.2 Palli vaheldumisi valdamisõigus:

- algab siis kui pall on audi sisseviskeks valmistuva mängija valduses.
- lõpeb kui:
  - pall reeglitepäraselt puudutab mängijat või palli puudutab mängija väljakul;
  - audi sisseviskav võistkond eksib reeglite vastu;
  - “elus” pall jääb audi sisseviskest kinni korvikonstruksiooni ja korvilaua vahele.

#### 12.5 Protseduur

12.5.1 Kõigis hüppepalli olukordades saavad võistkonnad vaheldumisi õiguse palli mängupanekuks piirjoonte tagant hüppepalli põhjustanud mängukatkestusele lähimast punktist.

12.5.2 Palli vaheldumisi valdamisõigusega alustab võistkond, milline esimese perioodi hüppepallist ei saanud väljakul “elus” palli oma valdusse.

12.5.3 Võistkond, millisele jäi palli valdamisõigus perioodi lõppedes alustab järgmist perioodi audi sisseviskega kohtunike laua vastaspoolelt, keskjoone pikenduse kohalt kui mitte ei ole järgnevaid vabaviskeid ja valdamise karistust..

12.5.4 Kohtunikelaual oleva palli vaheldumisi valdamisõigust osutava noolekujulise viidaga tuleb näidata kumb võistkonnadest omab järgmisena palli valdamisõigust. Laual asetsev nool on suunatud vastasvõitkonna korvile. Noole suunda muudetakse kohe kui lõpeb võistkonna palli vaheldumisi valdamisõigus.

12.5.5 Juhul kui vaheldumisi valdamisõigust omav võistkond rikub audi sisseviskamisel reeglit kaotab see võistkond õiguse palli vaheldumisi valdamisõiguse järgseks audi sisseviskeks. Samas muudetakse ka palli vaheldumisi valdamisõigust näitava noole suunda. Nool peab osutama sellele, et järgmise hüppepalli olukorra puhul saab palli valdamisõiguse reegleid rikkunud võistkonna vastasvõistkond. Mäng peab jätkuma rikkumise teinud võistkonna vastasvõistkonna audi sisseviskega samuti nagu seda tehakse iga teise rikkumise korral.

12.5.6 Emba-kumba võistkonna vea:

- enne perioodi, välja arvatud esimene periood, algust, või
- palli vaheldumisi valdamisõigusest tuleneva audi sisseviske ajal, tulemusena ei kaota audi sisseviskav võistkond antud palli vaheldumisi valdamisõigust.

### Punkt 13 Kuidas palli mängitakse

#### 13.1 Määratlus

Korvpallis mängitakse palli ainult käe (kätega) ning seda võib kooskõlas antud reeglite asjakohaste piirangutega sööta, visata, hüpitada, veeretada või põrgatada mistahes suunas.

#### 13.2 Reegel

Mängija ei tohi palliga joosta, palli sihilikult jala mistahes kohaga lüüa või blokeerida või rusikaga lüüa. Samas ei ole rikkumine palli juhuslik kokkupuude jala mistahes kohaga.

**Reegli 13.2 vastu eksimine on rikkumine.**



## **Punkt 14 Palli valdamine**

### **14.1 Määratlus**

14.1.1 Võistkonna palli valdamine algab hetkest mil selle võistkonna mängija valdab "elus" palli, hoides seda käes, põrgatades, või kui "elus" pall on tema valduses.

14.1.2 Võistkonna palli valdamine kestab kui:

- selle võistkonna mängija valdab "elus" palli;
- palli söödetakse võistkonnakaaslaste vahel.

14.1.3 Võistkonna palli valdamine lõpeb kui:

- vastane saab palli oma valdusse;
- pall on muutunud "surnud" palliks;
- pall on lahkunud pealeviset mängust või vabaviset sooritava mängija käest (kätest).

## **Punkt 15 Mängija pealeviskel**

### **15.1 Määratlus**

15.1.1 Pealevise või vabavise on siis kui palli käes (kätes) hoidev mängija viskab selle läbi õhu vastasvõistkonna korvi suunas.

Hüpitamine on palli ühe või kahe käe puudutusega korvile suunamine.

Palli pealtpanemine on palli ülalt korvi surumine või surumiskatse ühe või kahe käega.

Nii hüpitamine kui palli pealtpanemine on pealevisked.

15.1.2 Pealevise:

- algab siis kui mängija kohtuniku arvates on alustanud pealeviskele eelnevat harjumuspärast liigutust palli vastase korvi viskamiseks, hüpitamiseks või pealtpanekuks;
- pealevise lõpeb siis kui pall lahkus mängija käest (kätest) ja kui hüppelt visanud mängija on mõlema jalaga maandunud väljakule.

Pealeviskel olevat mängijat võib vastane viske takistamiseks käest (kätest) kinni hoida. Ka sel juhul tõlgendab kohtunik seda mängijat pealeviskel olevaks, vaatamata sellele, et pall ei lahkunud mängija käest (kätest).

Siin ei ole sõltuvust reeglitepärast sooritatud sammude ja pealeviske vahel.

15.1.3 Pidev liikumine pealeviskeks:

- algab hetkel, kui pall on mängija käes (kätes) ja viskele liikumine, harilikult ülespoole, on alanud;
- võib koosneda mängija käe (käte) ja/või keha liikumisest katseks sooritada pealevise;
- lõpeb siis kui pall lahkus mängija käest (kätest) või kui mängija alustab täiesti uut viskeliigutust.

## **Punkt 16 Korv - visatud korv ja selle väärtus**

### **16.1 Määratlus**

16.1.1 Korvi loetakse, kui "elus" pall langeb korvirõngasse ülalt, jääb võrku pidama või läbib selle.

16.1.2 Pall loetakse korvis olevaks siis kui väike osa palli mahust on seespool rõngast ja allpool rõnga tasapinda.

## 16.2 Reegel

- 16.2.1 Visatud korvi eest tuleb anda punktid korvi rünnanud võistkonna arvele alljärgnevalt:
- vabaviskest visatud korvi eest tuleb anda 1 punkt;
  - 2 punkti alast visatud korvi eest tuleb anda 2 punkti;
  - 3-punkti alast visatud korvi eest tuleb anda 3 punkti;
  - kui viimane või ainus vabavise on puudutanud rõngast ja seda reeglitepärast puudutab ründe- või kaitsemängija enne, kui pall langeb korvi, siis selle korvi eest tuleb anda 2 punkti.
- 16.2.2 Kui mängija kogemata saadab mängust palli oma korvi, siis selline korv loeb ja saavutatud 2 punkti tuleb anda vastaste väljakul oleva kapteni arvele.
- 16.2.3 Kui mängija meelega viskab mängust palli oma korvi, siis on see rikkumine ja korvi ei loeta.
- 16.2.4 Kui mängija saadab palli korvi altpoolt, siis on see rikkumine.
- 16.2.5 Mängukella näit peab olema 0:00.3 (kolm kümnendikku sekundit) või enam selleks, et mängija kes on saanud palli tagalauast või audi sisseviskest suudaks teha pealeviske. Kui mängukella näit on 0,00.2 või 0,00.1 siis ainus pealevise, milline saab lugeda on hüpitamine või otse pealt korvi surumine.

## Punkt 17 Audi sissevise

### 17.1 Määratlus

- 17.1.1 Audi sissevise esineb siis kui piirjoone taga olev mängija söötab palli väljakule.

### 17.2 Protseduur

- 17.2.1 Kohtunik peab ulatama palli audi sisseviskajale või asetama palli mängija käeulatusse. Kohtunik võib palli audi sisseviskajale sööta, kas pörkesööduga või õhust juhul kui:
- kohtunik on audi sisseviskajast mitte kaugemal kui 4 meetrit;
  - auti sisseviskav mängija on õiges, kohtuniku poolt osutatud kohas.
- 17.2.2 Mängijal, kes hakkab auti sisse viskama, tuleb asetuda reegli mittetäitmise toimumiskohale lähimas punktis piirjoonte taha või kohtuniku poolt osutatud kohale, välja arvatud otse korvilaua taha.
- 17.2.3 Järgmistes olukordades peab audi sissevise toimuma kohtunikelaua vastaspoolisel väljaku keskjoone pikendusel:
- kõigi perioodide, peale esimese perioodi, alguses;
  - tehnilise, ebasportliku või diskvalifitseeriva vea eest antud vabaviske (visete) järel.

Keskjoonelt palli mängu panev mängija asetub teine jalg teisel pool keskjoone pikendust kohtunikelaua vastaspoolisel väljakupoolele ja ta võib palli sööta ükskõik millisesse punkti väljakul.

- 17.2.4 Kui mängukell näitab 2:00 minutit või vähem mängu neljandal (4-da) perioodil ja igal lisaajal siis minutilist vaheaega kasutanud võistkonnal, millisel oli õigus audi sisseviskeks oma tagalal, tuleb audi sissevise sooritada eesalal kohtunikelaua vastaspoolel asuva audi sisseviskejoonelt.
- 17.2.5 "Elus" palli valdava või audi sisseviskeks õigust omava võistkonna mängija poolt tehtud vea järel saab vastasvõistkond õiguse audi sisseviskeks reegli mittetäitmise kohale lähimas punktis.
- 17.2.6 Juhul kui pall läbis korvirõnga, kuid korvi ei loeta siis tuleb järgnev audi sissevise sooritada vabaviskejoone pikenduse kohalt küljejoone tagant.

17.2.7 Mängust visatud korvi või viimase tabava vabaviske järel:

- tuleb ühel korvi visanud võistkonna vastaste mängijatest pall mängu panna suvalisest punktist oma korvitaguse otsajoonest tagant. Eeltoodu kehtib ka juhul, kui kohtunik on ulatanud palli mängijale või tema käeulatusse audi sisseviskeks pärast minutilist vaheaega või muud korvile ehk vabaviskele järgnenud mänguseisakut;
- auti sisseviskav mängija võib liikuda küljesuunas ja/või tagasi ja palli võib otsajoonel või selle taga sööta võistkonnakaaslaste vahel, kuid 5 sekundi arvestus algab hetkest, kui pall on antud esimese audijoonest taga seisva mängija valdusse.

### 17.3 Reegel

17.3.1 Auti sisseviskav mängija ei tohi:

- kasutada rohkem kui 5 sekundit pallist vabanemiseks;
- astuda väljakule enne, kui pall on käest(kätest) läinud;
- sööta või põhjustada palli minekut sisseviskest uuesti auti;
- puudutada palli väljakul enne kui seda on puudutanud teine mängija;
- sööta pall otse korvi;
- liikuda külgsuundades rohkem kui 1 meeter kohtuniku poolt osutatud kohalt enne pallist vabanemist. Samas on lubatud liikuda tagasi või risti väljakuga niipalju kui asjaolud võimaldavad.

17.3.2 Audi sisseviske ajal ei tohi ülejäänud mängijad:

- olla ühegi kehaosaga üle piirjoone enne kui pall on söödetud väljakule;
- olla lähemal kui 1 meeter audi sisseviskajale võistluspaikades, kus audi sisseviske kohal väljaspool väljakut, ei ole takistustest vaba 2 meetri laiust ala.

**Punkti 17.3 mittetäitmine on reeglite rikkumine.**

### 17.4 Karistus

Pall tuleb anda üle vastasvõistkonnale audi sisseviskeks algse audi sisseviske kohast.

## Punkt 18 Minutiline vaheaeg

### 18.1 Määratlus

Minutilise vaheaeg on võistkonna treeneri või abitreeneri poolt palutud mängukatkestus.

### 18.2 Reegel

18.2.1 Kõigi minutiliste vaheaegade kestus on 1 minut.

18.2.2 Minutilist vaheaega võib anda minutilise vaheaja võimalusel.

18.2.3 Võimalus võtta minutilist vaheaega algab hetkest, kui:

- pall muutus "surnud" palliks, mängukell peatati ja kohtunik oli lõpetanud vea ehk rikkumise esitamise kohtunikelaual.
- pall muutus „surnud” palliks pärast õnnestunud viimast või ainsat vabaviset.
- võistkonnale visati mängust korv siis on neil õigus minutilisele vaheajale.

18.2.4 Võimalus võtta minutilist vaheaega lõpeb hetkest, kui pall on mängija valduses audi sisseviskeks või esimese või ainsa vabaviske viskamiseks.

18.2.5 Mõlemal võistkonnal on õigus:

- kahele minutilisele vaheajale esimesel poolajal

- kolmele minutilisele vaheajale teisel poolajal, millest maksimaalselt kahte võib kasutada teise poolaja viimasel kahel minutil.
- ühele minutilisele vaheajale igal lisaajal

18.2.6 Kasutamata minutilisi vaheaegu ei saa üle kanda teisele poolajale või lisaajale.

18.2.7 Minutiline vaheaeg tuleb anda seda esimesena palunud treenerile, juhul kui minutiline vaheaeg ei järgne vastaste visatud korvile ning seejuures ei vilistatud rikkumist.

18.2.8 Minutilist vaheaega ei võimaldata korvi visanud võistkonnale kui mängukell näitab 2:00 või vähem mängu neljandal perioodil või lisaajal kui just kohtunik ei olnud peatanud mängu.

### 18.3 **Protseduur**

18.3.1 Ainult treeneril või abitreeneril on õigus küsida minutilist vaheaega. Selleks peab ta looma silmsideme sekretäriga või minema kohtunike laua juurde ja selgelt ütleva “aeg maha” (“*time-out*”), näidates kätega samaaegselt vastavat žesti.

18.3.2 Minutilise vaheaja soovi võib tagasi võtta ainult enne seda kui sekretär annab signaaliga märku soovist võtta minutiline vaheaeg.

18.3.3 Minutiline vaheaeg:

- algab siis, kui kohtunik vilistab ja näitab “*time-out*” žesti;
- lõpeb siis, kui kohtunik vilistab ja kutsub võistkonnad väljakule tagasi.

18.3.4 Kohe kui tekib võimalus minutilise vaheaja võtmiseks tuleb sekretäril signaaliga kohtunikele palutud vaheajast märku anda.  
Kui visati korv võistkonnale, milline oli soovinud minutilist vaheaega, peab ajamõõtja kohe peatama mängukella ja andma signaali.

18.3.5 Minutilise vaheaja ajal ( samuti ka mänguvaheaegadel enne teist -, neljandat perioodi ja igat lisaega) on mängijatel lubatud lahkuda väljakult ja istuda võistkonna pingile. Samuti isikud, kellel on lubatud olla võistkonna pingi alas, võivad tulla väljakule, eeldusel, et nad jäävad võistkonna pingi lähedusse.

18.3.6 Kui minutilist vaheaega soovis emb-kumb võistkonnadest pärast seda kui pall oli juba esimest või ainsat vabaviset sooritava mängija käes siis saab minutilist vaheaega anda järgmistel juhtudel:

- viimane või ainus vabavise tabas;
- järgneb audi sissevise keskjoone pikenduselt kohtunikelaua vastaspoolelt;
- vabavisete vahel vilistati viga. Sellisel juhul lõpetatakse sooritav vabavise (visked) ja minutiline vaheaeg antakse enne uue rikkumise karistuse toimetamist.
- viga vilistati viimase või ainsa vabaviske järel enne kui pall oli muutunud „elus” palliks. Sellisel juhul antakse minutiline vaheaeg enne järgneva karistuse toimetamist.
- enne kui pall on “elus” peale viimase vabaviske sooritamist vilistatakse rikkumine. Sel juhul minutilist vaheaega võib võtta enne audi sissevise toimetamist.

Juhul kui visatakse mitu sarja vabaviskeid ja/või järgneva pallivaldamisega, mis tulenevad enam kui ühest (1) vea karistusest, toimetatakse igat sarja eraldi.

## **Punkt 19 Vahetused**

### 19.1 **Määratlus**

Vahetus on vahetumängija poolt palutud mängukatkestus mängu sisenemiseks.

## 19.2 Reegel

- 19.2.1 Võistkond saab vahetada mängijat (mängijaid) selleks mängijate vahetuseks ettenähtud võimalusel.
- 19.2.2 Võimalus mängijate vahetuseks algab:
- siis kui pall muutus "surnud" palliks ja mängukell peatati, ja kohtunik on lõpetanud vea või reegliterikkumise näitamise kohtunikelauale. See kehtib mõlemale võistkonnale;
  - siis kui pall muutus „surnud” palliks pärast viimast või ainsat vabaviset. See kehtib mõlemale võistkonnale;
  - siis kui mängu neljandal perioodil või lisaajal jäi mängida 2:00 minutit või vähem ning visati korv võistkonnale, milline oli palunud vahetust.
- 19.2.3 Võimalus mängijate vahetuseks lõpeb siis kui pall on juba auti sisseviskava ehk esimest või ainsat vabaviset sooritava mängija valduses.
- 19.2.4 Mängijat, kes lahkus väljakult, või vahetusmängijat, kellest sai mängija ei saa uuesti tagasi vahetada vastavalt, kas väljakule või väljakult, enne kui mängukell on olnud korra käivitatud ja uuesti peatatud ja pall "surnud", kui just:
- Võistkonna mängijate arv vähenes alla viie (5).
  - Mängija, kes on seotud parandatava eksituse heastamisega on reeglitepärast väljavahetatuna vahetusmängijate pingil.
- 19.2.5 Vahetust ei lubata korvi visanud võistkonnale kui mängu kell peatati peale tabavat korvi neljandal perioodil või lisaajal kuna mängida jäi 2:00 minutit või vähem, väljaarvatud juhul, kui kohtunik peatas mängu.

## 19.3 Protseduur

- 19.3.1 Ainult vahetusmängijal on õigus vahetuse palumiseks. Selleks ta (mitte treener ega abitreener) peab minema kohtunike laua juurde ja selgelt küsima "vahetus" näidates selleks ettenähtud zesti või istuma vahetusmängija pingile. Ta peab olema valmis mängu minema ilma viivitusega.
- 19.3.2 Soovitud vahetusest võib keelduda ainult enne kui sekretär on jõudnud anda vastava signaali.
- 19.3.3 Kohe kui on tekkinud võimalus mängijate vahetuseks peab sekretär signaaliga soovitud vahetusest kohtunikele märku andma.
- 19.3.4 Vahetusmängija peab jääma väljapoole piirjooni seni, kuni kohtunik annab signaali vahetuseks.
- 19.3.5 Väljavahetatud mängija ei pea pöörduma sekretäri ega kohtuniku poole. Ta võib otse suunduda vahetusmängijate pingile.
- 19.3.6 Vahetused tuleb teha nii kiiresti kui võimalik. Mängija, kes on saanud viienda vea või on diskvalifitseeritud, peab saama viivitusteta (umbes 30 sekundi jooksul) vahetatud. Kui kohtuniku arvates toimub põhjendamata aja venitamine, siis arvestatakse süüdi olevale võistkonnale minutiline vaheaeg. Kui võistkonnal pole enam minutilisi vaheaegu võidakse treenerit karistada tehnilise veaga ("B").
- 19.3.7 Kui vahetust soovitakse minutilise vaheaja või mänguvaheaja (v.a. poolajal) jooksul, siis peab vahetusmängija enne mänguminekut sellest teatama sekretärile.
- 19.3.8 Juhul kui vabaviset sooritama asuvat mängijat tuleb välja vahetada kuna:
- mängija sai vigastada;
  - mängija tegi viienda vea;
  - mängija diskvalifitseeriti.

Vabaviset (viskeid) peab sooritama väljakule vahetatud mängija keda ei saa uuesti tagasi vahetada enne, kui ta oli mänginud käivitatud mängukellaga ajavahemiku järgmise "surnud" pallini.

- 19.3.9 Kui vahetust soovis emb-kumb võistkondadest pärast seda kui pall oli juba esimest või ainsat vabaviset sooritava mängija käes siis saab vahetust anda järgmistel juhtudel:
- viimane või ainus vabavise tabas;
  - järgneb audi sissevise keskjoone pikenduselt kohtunikelaua vastaspoolelt;
  - vabavisete vahel vilistati viga. Sellisel juhul lõpetatakse sooritatav vabavise (visked) ja vahetus antakse enne uue rikkumise karistuse toimetamist.
  - viga vilistati viimase või ainsa vabavise järel enne kui pall oli muutunud „elus” palliks. Sellisel juhul antakse vahetus enne järgneva karistuse toimetamist.
  - enne kui pall on „elus” peale viimase vabaviske sooritamist vilistatakse rikkumine. Sel juhul saab vahetust enne audi sissevise toimetamist.

Juhul kui visatakse mitu sarja vabaviskeid ja/või järgneva pallivaldamisega, mis tulenevad enam kui ühest (1) vea karistusest, toimetatakse igat sarja eraldi.

## **Punkt 20 Loobumiskaotus**

### **20.1 Reegel**

Võistkond kaotab mängu loobumiskaotusega, kui:

- viisteist (15) minutit peale mängu ametlikku algust pole võistkonda kohal või ta pole suuteline viit (5) mängijat väljakule saatma;
- oma tegevusega takistab mängu läbiviimist;
- keeldub mängimast pärast seda, kui vanemkohtunik on selleks kutse esitanud.

### **20.2 Karistus**

20.2.1 Vastasvõistkonnale tuleb anda mängu eest võit tulemusega 20 - 0. Turniiritabelisse saab võistkond loobumiskaotuse eest 0 punkti.

20.2.2 Kahemängulises (kodus ja võõrsil) summeeritavate punktidega seerias ja "Play-Off" (parem kolmest) kaotab võistkond, milline saab loobumiskaotuse esimeses, teises või kolmandas mängus, kogu seeria või "Play-Off"-i "Loobumiskaotusega". See ei kehti (parem viiest) "Play-Off" mängudele.

20.2.3 Kui turniiri jooksul saab võistkond 2 loobumiskaotust siis ta diskvalifitseeritakse ning kõik tema mängude tulemused tühistatakse.

## **Punkt 21 Mänguvõime minetamisega kaotatud mäng**

### **21.1 Reegel**

Võistkond võib mängu kaotada mänguvõime minetamise tõttu, juhul kui mängu jooksul jääb väljakule vähem kui kaks mängijat.

### **21.2 Karistus**

21.2.1 Kui sel juhul võidu saanud võistkond oli mängu peatamise hetkel ees, jääb see tulemus ka mängu lõpptulemuseks. Kui võidu saanud võistkond ei olnud ees, arvestatakse võidu tulemuseks kaks (2) null (0). Mänguvõime minetamise tõttu mängu kaotanud võistkonna turniiritabelisse tuleb kanda üks (1) punkt.

21.2.2 Kahemängulises (kodus ja võõrsil) summeeritavate punktidega seerias kaotab võistkond, kes sai kaotuse mänguvõime minetamise tõttu esimeses või teises mängus, kogu seeria mänguvõime minetamisega.

**Punkt 22 Rikkumised****22.1 Määratlus**

Rikkumine on korvpallireeglite mittetäitmine.

**22.2 Karistus**

Pall tuleb anda vastasvõistkonnale väljaku piirjoonte tagant mängupanekuks lähimast punktist kohale, kus toimus reegli mittetäitmine, välja arvatud otse korvilaua tagant, kui just antud reeglitega ei ole teisiti kindlaks määratud.

**Punkt 23 Mängija audis ja pall audis****23.1 Määratlus**

23.1.1 Mängija on audis, kui ta ükskõik millise kehaosaga puudutab põrandat või peale mängija mõnda muud objekti piirjoone kohal, piirjoonel või väljaspool väljaku piirjoont.

23.1.2 Pall on audis, kui see puudutab:

- audis olevat mängijat või mõnda teist isikut;
- põrandat või mõnda objekti piirjoonel, selle kohal või väljaspool piirjoont;
- korvilaua kandekonstruksiooni, korvilaua tagakülge või mõnda eset mänguväljaku kohal.

**23.2 Reegel**

23.2.1 Pall läheb auti sellest mängijast, kes viimasena palli puudutas, seda ka juhul, kui pall enne auti minekut puudutas midagi muud peale mängija.

23.2.2 Kui pall sattus auti kuna see puudutas audis olevat mängijat, või seda puudutas piirjoonel või audis olev mängija, siis loetakse, et pall läks auti sellest mängijast.

23.2.3 Kui mängija (mängijad) liikus auti või oma võistkonna tagaalse poolekspalli olukorras siis on tegu hüppepalli olukorraga.

**Punkt 24 Põrgatamine****24.1 Määratlus**

24.1.1 Põrgatamine on elusa palli liikumine väljakul mille põhjustab palli valdav mängija seda visates, lüües vastu põrandat või veeretades põrandal. Sihilik palli viskamine vastu tagalauda loetakse põrgatamiseks.

24.1.2 Põrgatamine algab siis, kui väljakul "elus" palli oma valdusse saanud mängija viskab, lööb, põrgatab vastu põrandat, veeretab seda põrandal või viskab sihilikult palli vastu tagalauda ja puudutab seda enne, kui teine mängija palli puudutab.

Põrgatamine on lõppenud hetkest, kui mängija puudutab palli korraga mõlema käega või hoiab hetkeks palli ühe või mõlema käega.

Põrgatuse ajal võib palli õhku visata, kuid seejuures peab pall põrandale kukkuma või seda puudutab mõni teine mängija enne kui mängija palli uuesti käega puudutab.

Sammude arv, mida mängija võib teha siis, kui pall ei ole kontaktis käega, on piiramatu.

24.1.3 Kui mängija tahtmatult kaotab kontrolli elusa palli üle ja seejärel saab uuesti palli oma valdusesse, siis on see juhuslik saamatu pallikäsitus.

24.1.4 Järgnevat ei loeta põrgatamiseks:

- Järjestikuseid pealeviskeid.
- Saamatut pallikäsitust, kas enne või pärast põrgatamist.
- Katseid vastaste käest palli välja lüüa.
- Vastasmängija käest palli äralöömist.
- Söödu tõkestamist koos palli valdamisega.
- Palli käest (kätest) kätte viskamist ja palli hoidmist enne põrgatamise alustamist tingimusel, et mängija ei rikkunud jooksu reeglit.

## 24.2 Reegel

Pärast põrgatamise lõpetamist ei tohi mängija alustada uut põrgatamist, välja arvatud juhtudel, mil ta kahe põrgatamise vahel kaotas väljakul kontrolli "elus" palli üle, kuna:

- toimus pealeviske;
- vastasmängija puudutas palli;
- mängija söödu või saamatu pallikäsituse ajal puudutas palli teine mängija.

## Punkt 25 Jooks

### 25.1 Määratlus

25.1.1 Jooks on siis, kui väljakul "elus" palli hoidev mängija teeb ühe või mõlema jalaga mistahes suunas ülemääraseid liigutusi antud punktis toodud piirangutega võrreldes.

25.1.2 Pööre on lubatud liikumine. Pööre on siis, kui "elus" palli hoidev mängija teeb ühe jalaga mis tahes suunas ühe või mitu sammu, kusjuures teine jalg, mida nimetatakse tugijalaks, jääb paigale esialgses kohas mänguväljakul.

### 25.2 Reegel

25.2.1 Tugijala fikseerimine mängijal, kes püüab "elus" palli väljakul

- Mängijal, kes palli saamise hetkel on mõlema jalaga põrandal on hetkest, mil üks jalg tõuseb põrandalt, on teine jalg tugijalaks.
- Mängija, kes palli kättevõtmisel liikus:
  - kui üks jalg puudutab põrandat siis see jalg muutub tugijalaks;
  - kui mängijal on mõlemad jalad õhus ja mängija maandub korraga kahele jalale siis hetkest, mil üks jalg on tõstetud põrandalt, on teine jalg tugijalg;
  - kui mängijal on mõlemad jalad õhus ja mängija maandub ühele jalale siis see jalg on tugijalg. Kui mängija seejärel hüppab üles ja maandub kahe jalaga korraga siis kumbki jalg ei saa olla tugijalg.

25.2.2 Mängija, kes hoiab käes "elus" palli ja on tugijala fikseerinud liikumine väljakul:

- Kui mängija, kes seisab kahe jalaga põrandal siis:
  - põrgatuse alustamisel ei või tugijalg tõusta põrandalt enne, kui pall on lahkunud mängija käest (kätest);
  - söödu või pealeviske korral võib tugijalg tõusta põrandalt, kuid kumbki jalg ei või uuesti põrandat puudutada enne, kui pall on lahkunud mängija käest (kätest).
- Kui mängija liigub siis:
  - söödu või pealeviske korral võib mängija tugijalalt üles hüppata ja maanduda kas ühel



või kahel jalal üheaegselt. Pärast seda üks jalg või mõlemad jalad võivad tõusta põrandalt kuid seejärel ei tohi kumbki jalg uuesti puudutada põrandat enne kui pall on lahkunud mängija käest (kätest).

- pörgatuse alustamisel ei tohi tugijalg tõusta põrandalt enne kui pall on lahkunud mängija käest (kätest);

- Kui mängija peatub seisus, kus kumbki jalg ei saa olla tugijalg siis:
  - pörgatuse alustamisel ei või kumbki jalg tõusta põrandalt enne, kui pall on lahkunud mängija käest (kätest);
  - Söödu või pealeviske korral võivad üks või mõlemad jalad tõusta põrandalt, kuid ei või uuesti põrandat puudutada enne, kui pall on lahkunud mängija käest (kätest).

25.2.3 Mängija, kes kukub, lamab või istub väljakul:

- Reeglitepärane on, kui mängija, kes hoidis käes palli kukkus põrandale, või istudes ehk lamades põrandal sai palli oma valdusesse.
- Rikkumine on, kui mängija siis rullib end või üritab tõusta palli käes.

## **Punkt 26 Kolme sekundi reegel**

### **26.1 Reegel**

26.1 Kui mängukell käib siis "elus" palli väljaku oma eesalas valdava võistkonna mängija ei tohi viibida vastaste kolmesekundi alas rohkem kui kolm (3) järjestikku sekundit.

26.1.2 Mööndus tuleb teha mängijale, kes:

- teeb katset kolmesekundialast välja minna;
- on kolmesekundialas sel ajal, kui ta ise või ta võistkonnakaaslane on pealeviskel, ja pall on lahkumas või just lahkunud viskel oleva mängija käest (kätest);
- olles olnud kolmesekundi alas vähem kui kolm (3) sekundit, pörgatab seal korvile pealeviskeks.

26.1.3 Selleks, et mängija oleks väljapool kolmesekundiala peavad tal mõlemad jalad olema väljapool kolmesekundiala.

## **Punkt 27 Lähedalt kaetud mängija**

### **27.1 Määratlus**

Lähedalt kaetud mängija on mängija, kes väljakul hoiab "elus" palli ja keda lähedalt (lähemal kui üks meeter) aktiivselt katab õiges kaitseasendis olev kaitsemängija.

### **27.2 Reegel**

Lähedalt kaetud mängija peab söötma, viskama, või pörgatama palli viie (5) sekundi jooksul.

## **Punkt 28 Kaheksa sekundi reegel**

### **28.1 Reegel**

28.1.1 Kui:

- tagaalas olev mängija saavutab kontrolli elus palli üle,
- audi sisseviskel tagaalas puudutab pall või palli puudutab määrustepäraselt ükskõik milline mängija ning audi sisseviset sooritava mängija võistkond jääb palli valdajaks tagaalas,

peab võistkond toimetama palli oma eesalasse kaheksa (8) sekundi jooksul.

- 28.1.2 Võistkond on toimetanud palli oma eesalasse kui:
- pall, mida ei valda ükski mängija, puudutab eesala,
  - pall puudutab või palli puudutab määrustepäraselt ründemängija, kelle mõlemad jalad on täielikult kontaktis eesalaga,
  - pall puudutab või palli puudutab määrustepäraselt kaitsemängija, kes on kontaktis oma tagaalaga,
  - pall puudutab kohtunikku, kes on kontaktis ründava võistkonna eesalaga,
  - põrgatuse ajal tagaalast eesalasse on põrgataja mõlemad jalad ja pall täielikult kontaktis eesalaga,
- 28.1.3 Olukorras, kus palli oma tagaalas valdav võistkond saab õiguse audi sisseviskeks siis jätkatakse kaheksa (8) sekundi perioodi arvestust alljärgnevatel juhtudel:
- pall läks auti;
  - palli valdava võistkonna mängija sai vigastada;
  - hüppepalli olukord;
  - kahepoolne viga;
  - kahepoolse võrdsete karistuste taandamise järel.

## **Punkt 29 Kahekümne nelja sekundi reegel**

### **29.1 Reegel**

#### **29.1.1 Kui:**

- mängija valdab elus palli väljakul,
- audi sisseviskel puudutab pall või palli puudutab määrustepäraselt ükskõik milline mängija väljakul ja audi sisseviset sooritava mängija võistkond jääb palli valdajaks, peab tema võistkond pealeviske sooritama kahekümne nelja (24) sekundi jooksul.

Kahekümne nelja (24) sekundi jooksul pealeviske sooritamine tähendab, et:

- pall on pealeviskeks lahkunud mängija käest (kätest) enne kui kõlab 24-sekundi seadme signaal, ning;
- pärast seda, kui pall lahkus pealeviskeks mängija käest (kätest) peab see puudutama korvirõngast või minema korvi.

#### **29.1.2 Juhul kui pealeviske sooritati vahetult enne 24 – sekundi perioodi lõppemist ja signaal kõlas siis, kui pall oli juba õhus:**

- kui pall läks korvi siis reeglit ei rikutud, korv loetakse ja signaal jääb tähelepanuta;
- kui pall ei läinud korvi kuid puudutas korvirõngast siis reeglit ei rikutud, signaal jääb tähelepanuta ja mäng peab jätkuma;
- kui pall ei puudutanud korvirõngast, siis on see reegliterikkumine välja arvatud juhul kui vastasvõistkond sai kohe ja selgelt möödaläinud palli oma valdusse. Sellel juhul signaal jääb tähelepanuta ja mäng peab jätkuma.

Kehtivad kõik korvi sulustamist ja tõkestamist puudutavad piirangud.

### **29.2 Protseduur**

#### **29.2.1 Rünnakuaja kell tuleb tagasi lülitada kui kohtunik oli peatanud mängu:**

- Ja vilistanud palli mitte valdavale võistkonna vea või rikkumise (kuid mitte audi);
- Igal võimalikul palli mittevaldava võistkonnaga seotud põhjusel;
- Põhjusel, mis polnud seotud kumbagi võistkonnaga.

Nendel juhtudel antakse pall mängupanekuks eelnevalt palli vallanud võistkonnale ning:

- Kui järgnev audi sissevise toimub tagaalast siis lülitatakse 24-sekundi seade kahekümne neljale sekundile.
- Kui järgnev audi sissevise toimub eesalast siis rünnakuaja kell tuleb ümberlülitada järgnevalt:

- Kui mängu peatamisel oli 24-sekundi näidikul 14 või enam sekundit siis tuleb seadme näit jätta ümberlülitamata.
- Kui mängu peatamisel oli 24-sekundi näidikul 13 või vähem sekundit siis tuleb seadme näit ümber lülitada neljateistkümnele (14) sekundile.

Kui mäng peatatakse mingil põhjusel, mis ei ole seotud kummagi võistkonnaga ja kohtunike hinnangul toob selline uuestilülitus vastasvõistkonnale kahju siis jätkatakse sama rünnaku ajaga, mil mäng katkestati.

29.2.2 Rünnakuaja kell tuleb lülitada 24 sekundile kui kohtunik on peatanud mängu vea või määrusterikkumise puhul palli valdava võistkonna poolt ning audisisseviske õigus kuulub vastasele.

29.2.3 Peale seda, kui pall on puudutanud vastase korvi rõngast, tuleb rünnakuaja kell ümberlülitada järgnevalt:

- 24 sekundit, kui vastasvõistkond sai palli enda valdusesse,
- 14 sekundit, kui palli saab enda valdusesse tagasi võistkond, kes valdas palli enne, kui pall puudutas rõngast.

29.2.4 Juhul kui ekslikult kõlab 24-sekundi seadme signaal hetkel, mil võistkond valdab palli või kumbki ei valda palli siis tuleb signaal jätta tähelepanuta ja mäng peab jätkuma.

Kui aga kohtunike hinnangul toob selline mängu jätkamine palli vallanud võistkonnale kahju siis tuleb mäng peatada, rünnakuaja seade seadistada õigeks ja anda pall mängupanekuks samale võistkonnale.

### **Punkt 30 Tagaalasse naasnud pall**

#### **30.1 Määratlus**

30.1.1 Võistkond valdab eesalas elusat palli kui:

- tema mängija seisab mõlema jalaga eesalas, hoides, püüdes või põgratades palli eesalas või,
- tema mängijad söödavad palli omavahel eesalas.

30.1.2 Palli loetakse reeglivastaselt naasnuks tagaalasse siis kui palli valdava võistkonna mängija oli viimane, kes puudutas palli oma eesalas ja seejärel sama võistkonna mängija oli esimene, kes puudutab palli:

- olles ise kontaktis tagaalaga või
- pall on puudutanud selle võistkonna tagaala.

Piirang kehtib kõigi mänguolukordade jaoks võistkonna eesalas, kaasa arvatud audist palli sisseviske. Samas ei kehti piirang eesalast üles hüpanud mängijale, kes palli õhus püüdes saab uue pallivaldamise oma võistkonnale ja seejärel maandub palliga tagaalas.

#### **30.2 Reegel**

Võistkond, kes valdab "elus" palli oma eesalas ei tohi põhjustada palli lubamatut sattumist tagaalasse.

#### **30.3 Karistus**

Pall antakse vastasvõistkonnale audi sisseviskeks eesalas, rikkumise toimumise lähimas kohas, välja arvatud otse korvilaua tagant.

## **Punkt 31 Korvi sulustamine ja palli tõkestamine**

### **31.1 Määratlus**

#### **31.1.1 Pealevise või vabavise:**

- Algab hetkest , mil pall lahkus korvile viskava mängija käest (kätest).
- Lõpeb kui:
  - pall läks ülaltpoolt korvi, läbis selle või jäi võrku pidama;
  - on ilmne, et pall ei saa enam korvi minna;
  - pall puudutab korvirõngast;
  - pall puudutab põrandat;
  - pall muutub “surnud” palliks.

### **31.2 Reegel**

#### **31.2.1 Korvi sulustamine esineb mängust sooritatud pealeviske ajal siis, kui mängija puudutab korvirõngast täielikult kõrgemal asuvat palli:**

- siis, kui pall on langeval lennutrajektoiril;
- pärast seda kui pall oli puudutanud korvilauda.

#### **31.2.2 Korvi sulustamine esineb vabaviske ajal siis kui mängija puudutab õhus korvi suunas lendavat palli enne kui see on korvirõngast puudutanud.**

#### **31.2.3 Korvi sulustamise piirangud kehtivad hetkeni:**

- mil on ilmne, et pall ei saa enam viskest korvi minna;
- mil pall on puudutanud korvirõngast.

#### **31.2.4 Palli tõkestamine esineb siis kui:**

- mängija puudutab korvi või tagalauda siis kui pall on mängust pealeviskest, viimasest või ainsast vabaviskest kokkupuutes korvirõngaga (rõngal);
- mängija puudutab palli, korvi või korvilauda pärast vabaviset, millisele järgneb veel vabavise (-visked) siis, kui pallil on veel võimalus korvi minna;
- mängija sirutab käe altpoolt läbi korvirõnga ja puudutab palli;
- kaitsemängija puudutab palli või korvi siis, kui pall on korvis ja takistab pallil läbimast korvi;
- mängija põhjustab tagalaua või korvirõnga sellist värisemist, mis kohtuniku arvates takistas pallil korvi minemast või põhjustas palli mineku korvi;
- mängija haaras korvirõngast palli mängimiseks.

#### **31.2.5 Kui:**

- kõlab kohtuniku vile ja pall on korvile viskava mängija käes või on pealeviskest õhus;
- kõlab mängukella perioodi lõpusignaal ja pall on pealeviskest õhus, ei tohi ükski mängija puudutada palli pärast seda kui pall on puudutanud korvirõngast ja võib veel korvi minna.

Kehtivad kõik korvi sulustamise ja palli tõkestamisega seonduvad piirangud.

### **31.3 Karistus**

#### **31.3.1 Juhul kui ründemängija rikkus reeglit siis, korvi korral, seda ei loeta. Pall tuleb anda vastasvõistkonnale audi sisseviskeks vabaviskejoone pikenduse kohalt, kui just reeglites ei ole teisiti sätestatud.**

#### **31.3.2 Juhul kui kaitsemängija rikkus reeglit loetakse vastasvõistkonna kasuks:**

- 1 punkt kui visati vabavise;
- 2 punkti siis kui pealevise tehti 2-punkti alast väljakul;
- 3 punkti siis kui pealevise tehti 3-punkti alast väljakul.

Loetud korvi eest punktide andmine ja korvile järgnev protseduur on sama mis siis, kui pall oleks tabanud korvi.

31.3.3 Juhul kui kaitsemängija rikkus reeglit viimase või ainsa vabaviske ajal siis arvestatakse vastasvõistkonnale 1 punkt ja mängijale määratakse tehniline viga.

## **KUUES REEGEL**

## **VEAD**

### **Punkt 32 Vead**

#### **32.1 Määratlus**

32.1.1 Viga on reeglite mittetäitmine, mis tuleneb mängija lubamatust kehakontaktist vastasmängijaga ja/või ebasportlikkust käitumisest.

32.1.2 Võistkonnale võidakse vilistada ükskõik kui mitu viga. Sõltumata karistusest tuleb kõik vead määrata, kanda protokollile vea saanu nime taha ja karistada vastavalt reeglitele.

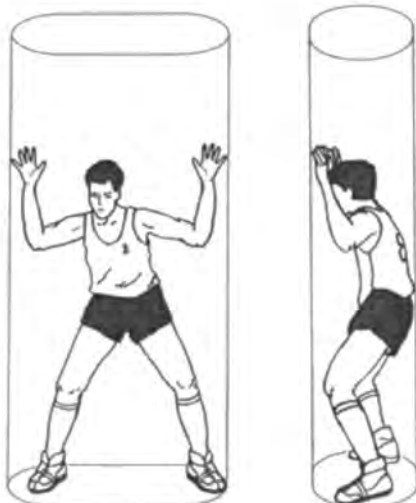
### **Punkt 33 Kehakontakt. Põhiprintsiibid**

#### **33.1 Silindri printsiip**

Silindri printsiip on määratletud mänguväljakul oleva mängija poolt hõivatud mõttelise silindrilise ruumiga. See ruum kõrgub mängija kohale ja selle mõõtmed on piiritletud järgmiselt:

- ettepoole käelabadega,
- tahapoole istmikuga, ja
- külgedele jalgade ja käte väliskülgedega.

Mängija küünarnukkidest kõverdatud käed, tõstetud käsivartega võivad olla kehist ettepoole. Külgede suunas võib kätesirutus olla jalgade laiusel. Jalgade harkseisu laius on proportsionaalne mängija pikkusega.



Joonis 5 Silindri printsiip

### 33.2 Vertikaalsuse printsiip

Mängu jooksul on igal mängijal õigus võtta sisse oma koht (silinder) korvpalliväljakul, eeldusel, et seal enne ei olnud vastasmängijat.

Antud printsiip kaitseb mängija sissevõetud kohta väljakul ning ruumi selle kohal, või kui ta hüppab vertikaalselt üles ka ruumi tema kohal.

Niipea kui mängija kaldub välja oma vertikaalasendist (silindrist) ja tekib kehakontakt vastasmängijaga, kes on oma vertikaalasendis (silindris), siis on vertikaalasendi (silindri) minetanud mängija vastutav tekkinud kehakontaktis.

Kaitsemängijat ei tohi karistada kui ta hüppas vertikaalselt üles (omas silindris) või kui ta käed ja käsivarred on ka üleval mõttelise silindri sees.

Ründemängija, olles maas või õhus ei tohi põhjustada kehakontakti õiges kaitseasendis oleva kaitsemängijaga:

- tehes käte abil endale vabamat tegutsemisruumi (tõukamistega);
- sirutades vahetult pärast pealeviset välja käsi või jalgu vastasega kontakti tekitamiseks.

### 33.3 Õige kaitseasend

Kaitsemängija on sisse võtnud õige lähteasendi kaitstes, kui:

- ta on näoga vastase poole, ja
- tal on mõlemad jalad põrandal normaalses harkseisus.

Õige kaitseasend pikeneb ka vertikaalselt üles mängija kohale (silinder). Ta võib tõsta käed enda kohale või üles hüpata, kuid kõik see peab toimuma mõttelise silindri sees.

### 33.4 Palli valdava mängija katmine

Palli valdava mängija (kes hoiab või põrgatab palli) katmisel aja ja ruumi elemendid ei toimi.

Palliga mängija peab arvestama, et teda kaetakse ja seepärast olema valmis viivitamatult peatuma või liikumissuunda muutma, kui tema ees vastasmängija võtab sisse reeglitepärase kaitseasendi. Ja seda isegi siis, kui kõik toimus sekundi murdosa jooksul.

Kaitsemängija peab sisse võtma õige lähteasendi kaitstes ilma, et ta tekitaks kehakontakti enne oma asendi sissevõtmist.

Kui kaitsemängija on sisse võtnud õige kaitseasendi siis võib ta vastase katmiseks liikuda, kuid ta ei tohi välja sirutada oma käsi, õlgu, puusi ega jalgu tõkestamiseks temast möödapõrgatavat vastasmängijat.

Õigeks otsustuseks olukorras blokeerimine/otsatormamine – palliga mängija korral – peab kohtunik lähtuma järgmistest põhimõtetest:

- kaitsemängija peab olema õiges kaitse algasendis, näoga vastase poole ja mõlema jalaga põrandal;
- kaitsemängija võib seista paigal, liikuda küljesuunas või tagasi säilitamiseks kaitseasendit;
- liikudes, säilitamiseks õiget kaitse algasendit võivad üks või mõlemad jalad hetkeks tõusta põrandalt juhul kui mängija liigub küljesuunas või tagasi kuid mitte palliga mängija suunas;
- kaitsemängija peab kokkupõrke punktis olema esimesena ja kehakontakt peab toimuma kehasse. Kui kokkupõrge toimus kehasse, siis loetakse, et kaitsemängija oli esimesena kokkupõrke kohas;
- olles õiges kaitseasendis võib kaitsemängija oma silindri sees ennast pöörata selleks, et pehmedada kokkupõrget või vältida vigastust.

Kui kõik need ülaltoodud nõuded on täidetud, siis on vea põhjustajaks palliga mängija.

### 33.5 Pallita mängija katmine

Pallita mängijal on õigus vabalt liikuda väljakul ja võtta sisse mistahes teise mängija poolt hõivamata koht.

Pallita mängija katmisel kehtivad aja ja ruumi elemendid. See tähendab, et kaitsemängija ei tohi sisse võtta positsiooni nii kiiresti ja/või nii lähedal liikuvale vastasele, et viimasel ei ole piisavalt aega või vahemaad kas peatumiseks või suuna muutmiseks.

Vahemaa on võrdeline vastasmängija liikumiskiirusega, mitte vähem kui 1 normaalne samm.

Kui kaitsemängija ei arvesta aja ja ruumi elemente õige kaitse algasendi sissevõtmisel ja kehakontakt vastasmängijaga tekib, on tema vastutav selle kontakti eest.

Õiges kaitse algasendis olev kaitsemängija võib vastase katmiseks liikuda. Ta ei tohi takistada vastase liikumist väljasirutatud käte, õlgade, puusade või jalgadega. Ta võib vajaduse korral oma silindri sees asetada käe (käed) vahetult keha ette kaitseks vigastuste eest.

### 33.6 Mängija, kes on õhus

Mängijal, kes hüppas üles ühest väljaku punktist, on õigus samasse punkti uuesti maanduda.

Tal on õigus maanduda ka mõnesse teise punkti väljakul, juhul kui vahemaa üleshüppekoha ja maandumiskoha vahel ja maandumiskoht ei olnud hõivatud vastase (vastaste) poolt hetkel, mil mängija üles hüppas.

Kui üleshüpanud mängija pärast maandumist tekitab inertsil mõjul kehakontakti maandumiskoha juures õiges kaitseasendis oleva vastasmängijaga, on üleshüpanud mängija vastutav kehakontakti eest.

Mängija ei tohi liikuda vastase õhulennu teele pärast seda, kui viimane on üles hüpanud.

Õhus olevale mängijale alla liikumine, "puki tegemine" ja sellest tekitatud kehakontakt on harilikult ebasportlik viga ja teatud juhtudel ka diskvalifitseeriv viga.

### 33.7 Kate – lubatud ja lubamatu

Kate on katse aeglustada või takistada pallita vastasmängija liikumast viimase soovitud asukohta väljakul.

Lubatud kate on siis, kui katet tegev mängija on:

- paigal (oma silindris), hetkel kui kehakontakt toimub;
- mõlema jalaga põrandal, hetkel kui kehakontakt toimub.

Lubamatu kate on siis, kui katet tegev mängija:

- liikus, hetkel kui kehakontakt toimub;
- katte tegemisel seisvale vastasmängijale, väljaspool viimase vaatevälja, ei jätnud piisavalt ruumi kehakontakti vältimiseks;
- liikuva vastasmängija puhul ei arvestanud aja ja ruumi elemente, kui kontakt toimus.

Kui kate tehakse seisva vastasmängija vaateväljas (ees või kõrval), võib mängija teha katte ilma kokkupuuteta nii lähedale kui soovib.

Kui kate tehakse seisva vastasmängija vaateväljast väljas, peab katte tegija andma vastasele võimaluse teha üks (1) normaalsamm katte tegija suunas ilma, et tekiks kehakontakt.

Kui vastane liigub tuleb arvestada aja ja ruumi elemente. Katte tegija peab jätma piisavalt ruumi selleks, et mängija, kellele tehti katet, oleks võimeline hoiduma kokkupõrkest peatumisega või liikumissuuna muutmisega.

Nõutav vahemaa ei ole kunagi väiksem kui üks (1) normaalsamm ja suurem kui kaks (2) normaalsammu.

Mängija kellele tehti lubatud kate, on vastutav kehakontakti eest katte tegijaga.

### 33.8 Otsatormamine

Otsatormamine on lubamatu kehakontakt, mil palliga või pallita mängija lükkab vastasmängijat või tormab vastasmängija kehasse.

### 33.9 Blokeerimine

Blokeerimine on lubamatu kehakontakt mis piirab palliga või pallita vastasmängija liikumisvabadust.

Mängija, kes püüab teha katet, teeb vea blokeerides vastasmängijat, kui ta kehakontakti ajal liigub, ja vastasmängija on paigal või eemaldub temast.

Kui mängija ei mängi palli, seisab näoga vastasmängija poole ja järgib selle liikumist, on ta esmajoonel vastutav võimalikus kehakontaktis, kui asjasse ei puutu teisi tegureid.

Väljend “kui asjasse ei puutu teisi tegureid” viitab sellele, et mängija, kellele tehti kate, vastast tahtlikult tõukab, tormab otsa või hoiab kinni.

Mängija võib väljakul koha sissevõtmisel oma käsi ja küünarnukke mängija kujutletavast silindrist välja sirutada, kuid need peavad olema tagasi tõmmatud silindrisse juhul kui vastasmängija püüab mööduda. Juhul kui käsi (käed) küünarnukk (-nukid) on väljapool mängija silindrit ja tekib kontakt, siis on see blokeerimine või kinnihoidmine.

### 33.10 Otsatormamisveata poolringalad

Otsatormamisveata poolringalad on maha märgitud väljakule selleks, et osutada erilisele alale korvi all mänguolukordade otsatormamine/blokeerimine tõlgendamiseks.

Igas väljaspool kolmesekundiala alustatud läbimurde olukorras korvile, milles mängija siseneb otsatormamisveata poolringalasse ja põhjustab kehakontakti otsatormamisveata poolringalas asuva kaitsemängijaga siis seda ei tõlgendata ründaja veana välja arvatud juhul, kui just ründemängija lubamatult ei kasuta käsi, käevarsi, jalgu või keha. Reegel kehtib kui:

- õhus olev ründemängija valdab palli, ja
- üritab pealeviset või söödab palli, ja
- kaitsemängija oli ühe või mõlema jalaga otsatormamisveata poolringalas

### 33.11 Vastasmängija puudutamine käe (kätega) ja/või käsivarre (-tega)

Vastasmängija käe (kätega) puudutamine ei pea iseenesest veel olema viga.

Kohtunikud peavad otsustama, kas mängija, kes tekitas kehakontakti sai sellest ebaõiglase eelise. Kui kehakontakt mingil määral piiras vastasmängija liikumisvabadust, siis selline kontakt on viga.



Käe (käte) või väljasirutatud käsivarre (-te) lubamatu kasutamine õiges kaitseasendis oleva mängija poolt on siis kui ta asetab käe (käed) palli või pallita vastasele ja hoiab neid pidevas kontaktis, piirates viimase liikumist.

Palliga või pallita vastase korduvat puudutamist ,või torkimist, tuleks samuti tõlgendada veana, kuna see võib üle minna toorutsemiseks.

Palliga ründemängija teeb vea kui ta:

- “haagib” vastast või paneb käe või küünarnuki ümber kaitsemängija, et saavutada edu;
- lükkab kaitsemängijat eemale, et takistada viimast palli mängimast või üritamast palli mängida või, et saada rohkem ruumi enda ja kaitsemängija vahele;
- põrgatades kasutab väljasirutatud kätt või küünarnukki, et kaitsta kaitsemängija eest palli.

Pallita ründemängija teeb vea kui ta lükkab eemale kaitsemängijat, et:

- vabastada end palli saamiseks;
- takistada kaitsemängijat palli mängimast või üritamast palli mängida;
- teha rohkem ruumi enda ja kaitsemängija vahele.

### 33.12 Keskmängija mäng

Vertikaalsuse põhimõtte kehtib ka keskmängija mängus.

Mõlemad, nii ründav keskmängija kui ka teda kattev vastasmängija, peavad austama teineteise õigust vertikaalsusele ruumile (silinder).

Nii ründe- kui kaitsemängija keskmängija kohal teeb vea kui ta õla või puusaga oma vastasmängijat tolle asukohast välja tõrjub või kasutab väljasirutatud küünarnukke või käsi vastasmängija liikumisvabaduse piiramiseks.

### 33.13 Vastasmängija selja tagant lubamatu katmine

Vastasmängija selja tagant lubamatu katmine on kaitsemängija tekitatud kehakontakt. Ainult fakt, et kaitsemängija püüab mängida palli ei õigusta tema kehakontakti vastasmängijaga, viimase selja tagant.

### 33.14 Kinnihoidmine

Kinnihoidmine on lubamatu kehakontakt vastasmängijaga, mis piirab viimase liikumisvabadust. Kehakontakt (kinnihoidmine) võib toimuda ükskõik millise kehaosaga.

### 33.15 Tõukamine

Tõukamine on lubamatu kehakontakt, mis tekib siis, kui mängija ükskõik millise kehaosaga püüab jõuga kohalt ära lükata palliga või pallita vastasmängijat.

## **Punkt 34 Isiklik viga**

### 34.1 Määratlus

34.1.1 Isiklik viga on mängija määrustevastasest kehakontaktist vastasmängijaga tulenev viga, olenemata sellest, kas pall oli “elus” või “surnud”.

Mängijal ei ole õigust vastasmängijat kinni hoida, blokeerida, tõugata, otsa tormata, jalga taha panna, vastasmängija liikumist segada väljasirutatud käte, käsivarre, küünarnuki, õla, puusa, jala, põlve, või asetada oma keha ebanormaalsesse asendisse (silindrist välja), ega anda voli toorele mängule.

#### 34.2 Karistus

Süüdlasele määratakse isiklik viga.

##### 34.2.1 Kui viga tehti mängijale, kes ei olnud pealeviskel, siis:

- mäng peab jätkuma kannatanud võistkonna audi sisseviskega eksimuse kohale lähimast punktist
- kui vea teinud võistkonna vigade arv ületab vabaviseteta lubatu, astub jõusse karistus vastavalt punktile 41 (Võistkonna vead: Karistus).

##### 34.2.2 Kui viga tehti mängijale, kes on pealeviskel, siis mängija saab õiguse vabavisetele järgnevalt:

- korvi loetakse, kui vise tabas ja viskajale tuleb anda üks(1) vabavise;
- kui 2-punkti vise läks mööda, tuleb anda kaks (2) vabaviset;
- kui 3-punkti vise läks mööda, tuleb anda kolm (3) vabaviset;
- kui mängijale tehti viga siis kui kõlas perioodi lõppu tähistav mängukella signaal või 24-sekundi seadme signaal või vahetult enne seda ja pall oli veel pealeviskava mängija käes (kätes), ning järgnev vise tabas. Sel juhul korvi ei loeta ja viskajale tuleb anda kaks (2) või kolm (3) vabaviset.

### Punkt 35 Kahepoolne viga

#### 35.1 Määratlus

Kahepoolne viga esineb siis, kui kaks vastasmängijat teevad peaaegu üheaegselt teineteisele vea.

#### 35.2 Karistus

Isiklik viga määratakse mõlemale süüdlasele. Vabaviskeid ei anta.

Juhul kui kahepoolse veaga samaaegselt:

- visati reeglitepärane korv või viimane või ainus vabavise, siis mäng peab jätkuma palli mängupanekuga otsajoone tagant võistkonna poolt, kellele korv visati;
- võistkond valdas või neil oli õigus järgnevas palli valdamiseks siis peab mäng jätkuma palli mängupanekuga piirjoonte tagant rikkumisele lähimast kohast;
- pall ei olnud vea tegemise hetkel kumbagi võistkonna valduses, ega kummalgi võistkonnal ei olnud ka õigust järgnevas valdamiseks, siis on hüppepalli olukord.

### Punkt 36 Tehniline viga

#### 36.1 Suhtlemise reeglid

36.1.1 Õige suhtlemine mängu ajal nõuab täielikku ja lojaalset koostööd ühelt poolt mõlema võistkonna liikmete (mängijad, vahetusmängijad, treenerid, teised treenerid ja võistkonda saatvad isikud) ja teiselt poolt kohtunike, lauakohtunike ja komissari vahel.

36.1.2 Mõlemal võistkonnal on õigus anda võidu nimel oma parim, kuid see peab toimuma spordieetika vaimus ja ausa mängu reeglite järgi.

36.1.3 Nimetatud koostöö või reeglite vaimu ettekavatsetud ja korduvat rikkumist tuleb käsitleda kui tehnilist viga.

- 36.1.4 Kohtunik võib hoiatamisega ennetada tehnilisi vigu või siis jätta tähelepanuta ebaolulisi tehnilisi reeglite mittetäitmisi, mis on ilmselt ettekatsemata ja ei mõjuta mängu käiku, või, mis on administratiivse iseloomuga. Kui aga pärast hoiatamist kohtuniku poolt sama reeglite mittetäitmine kordub siis on see tehniline viga.
- 36.1.5 Kui tehnilist laadi reegli mittetäitmine avastatakse siis, kui pall on juba “elus”, tuleb mäng peatada ja määrata tehniline viga. Karistus tuleb rakendada nii, nagu viga oleks toimunud avastamise hetkel. Kõik, mis juhtus vea sooritamise ja avastamise ajavahes, jääb jõusse.

## 36.2 Vägivald

- 36.2.1 Mängu jooksul võib vastupidi spordieetika vaimule ja ausa mängu reeglitele esineda vägivallaakte. Need tuleb viivitamatul kohtunike poolt peatada ja kui vaja siis ka avalikku korra kaitse jõudude abiga.
- 36.2.2 Kui vägivallaaktid esinevad mängijate või võistkonna pingiala isikute poolt siis peavad kohtunikud tegema kõik vajaliku nende peatamiseks.
- 36.2.3 Iga eelpoolnimetatud isik, kes on vastutav tootsemise ja vastasmängija suhtes agressiivsuse eest, tuleb viivitamatult diskvalifitseerida. Hiljem peavad kohtunikud tegema juhtunust vastavale võistlusi korraldavale üksusele ettekande.
- 36.2.4 Avaliku korra kaitsjad võivad väljakule tulla ainult siis kui kohtunikud on seda palunud. Kui aga väljakule tulevad pealtvaatajad ilmse kavatsusega kasutada jõudu, peavad avaliku korra kaitsjad viivitamatult sekkuma selleks, et kaitsta mängijaid ja kohtunikke.
- 36.2.5 Mängusaali kõik ülejäänud piirkonnad, kaasa arvatud sisse- ja väljapääsud, koridorid, riietusruumid jne. kuuluvad võistluste korraldajate ja avaliku korra kaitsjate jurisdiktsiooni alla.
- 36.2.6 Kohtunikud ei tohi lubada mängijate või võistkonna pingiala isikute poolseid jõuvõtteid, millega võib kaasneda inventari lõhkumine.

Kui kohtunikud märkavad sedalaadi käitumist, siis tuleb neil süüdi oleva võistkonna treenerit viivitamatult hoiatada.

Kui nimetatud tegevus (tegevused) siiski kordub tuleb süüdlasele (süüdlastele) viivitamatult määrata tehniline viga.

Kohtunike tehtud otsused on lõplikud ja neid ei saa jätta tähele panemata ega vaidlustada.

## 36.3 Määratlus

- 36.3.1 Tehniline viga on mängija käitumisest tulenev viga, mille puhul ei esine kehalist kontakti vastasmängijaga kui:
- mängija jätab tähele panemata kohtunike hoiatusi;
  - ebaviisakalt puudutab või pöördub kohtunike, komissari, lauakohtunike, vahetasmängijate pingil olevate võistkonnaliikmete või vastaste poole;
  - sõimleb või teeb lubamatuid (solvavaid) žeste pealtvaatajate aadressil;
  - kiusab vastasmängijat või vehkleb kätega tema silmade ees, et väljakunägemist häirida;
  - ohtlikult vehib küünarnukkidega
  - venitab mängu, sihilikult puudutades korvi läbinud palli või takistades palli kiiret audist mängupanekut;
  - kukutab end väljakule vea väljapetmiseks;
  - haarab kinni korvirõngast ja jääb sinna kogu keharaskusega rippuma, kui just mängija pealtpaneku järel hetkeks ei haara kinni korvirõngast või kui kohtunike tõlgendusel mängija püüdis kaitsta ennast ja teisi mängijaid vigastuse eest;

- kaitsemängija rikkus korvi sulustamise reeglit viimase või ainsa vabavise ajal. Ründavale võistkonnale arvestatakse 1 punkt ja kaitsemängijale määratakse tehniline viga.
- 36.3.2 Võistkonna pingiala isiku tehniline viga on viga, mille põhjustab kohtunikega, komissariga, lauakohtunikega või vastastega ebaviisakas suhtlemine või puudutamine ja samuti protseduurilise ja administratiivse iseloomuga reeglite mittetäitmine.
- 36.3.3 Mängija tuleb diskvalifitseerida edasisest mängust peale seda, kui ta on saanud 2 tehnilist viga.
- 36.3.4 Treener diskvalifitseeritakse edasisest mängust, kui:
- talle on isikliku ebasportliku käitumise eest määratud kaks (2) tehnilist viga (C<sup>2</sup>);
  - talle on määratud võistkonna pingiala isikute ebasportliku käitumise eest 3 tehnilist viga (B<sup>3</sup>) millest 1 võib olla ka (C<sup>1</sup>).
- 36.3.5 Kui mängija või treener on diskvalifitseeritud vastavalt punktidele 36.3.3 või 36.3.4 siis on tehnilise vea karistus ainuke ja diskvalifitseerimise eest täiendavat karistust ei järgne.

#### 36.4 Karistus

- 36.4.1 Kui saadi tehniline viga siis:
- mängija tehniline viga määratakse selle tegijale mängija veana ja see läheb arvesse ka võistkonna veana;
  - Võistkonna pingiala isiku tehniline viga määratakse treenerile ja seda ei arvestata võistkonna veana.
- 36.4.2 Vastastele tuleb anda 1 vabavise ja sellele järgneva:
- audi sisseviskega keskjoone pikenduse kohalt kohtunikelaua suhtes väljaku vastas;
  - hüppepalliga väljaku keskringis esimese perioodi alguses.

### Punkt 37 Ebasportlik viga

#### 37.1 Määratlus

- 37.1 Ebasportlik viga on mängija poolt kehakontaktiga tehtud viga, mille korral kohtuniku arvates:
- ei olnud tegu katsega mängida palli vastavalt reeglite mõttele ja vaimule
  - kui katsel mängida palli põhjustab mängija tugeva kehakontakti (ränga vea)
  - kui kaitsemängija tekitab kehakontakti selja tagant või küljelt püüdes takistada kiirränakat ja ründemängija ning vastaste korvi vahel ei ole vastasmängijaid
  - kaitsemängija poolt ründemängijale väljakul tehtud viga mängu neljanda perioodi või lisaaja kahel viimasel minutil, kui pall on audis sisseviskeks veel kohtuniku või auti sisseviskava mängija käes.
- 37.1.2 Ebasportlikke vigu tuleb interpreteerida ühtemoodi kogu mängu jooksul ja hinnata ainult toimunut.

#### 37.2 Karistus

- 37.2.1 Ebasportlik viga määratakse selle tegijale.
- 37.2.2 Vabavise (visked) tuleb anda mängijale, kellele tehti viga koos järgneva:
- audi sisseviskega keskjoone pikenduse kohalt kohtunikelaua vastas.
  - lahtihüppega keskringis esimese perioodi alguses.
- Määratavate vabavisete arv on järgmine:
- kui viga tehti mängijale, kes ei olnud pealeviskel, siis tuleb anda kaks (2) vabaviset.

- kui viga tehti mängijale, kes oli pealeviskel ja vise tabas ning korvi loeti, siis järgneb üks (1) vabavise.
- kui viga tehti mängijale, kes oli pealeviskel ja vise ei tabanud, siis tuleb anda kas kaks (2) või kolm (3) vabaviset.

37.2.3 Kui mängija on saanud kaks (2) ebasportlikku viga siis ta diskvalifitseeritakse.

37.2.4 Kui mängija on diskvalifitseeritud vastavalt punktile 37.2.3 siis on ebasportliku vea karistus ainuke ja diskvalifitseerimise eest täiendavat karistust ei järgne.

## **Punkt 38 Diskvalifitseeriv viga**

### **38.1 Määratlus**

38.1.1 Diskvalifitseeriv viga on mängija või võistkonna pingiala isiku jultunud ebasportlik tegevus.

38.1.2 Diskvalifitseeritud treenerit peab asendama protokollis märgitud abitreener. Juhul kui abitreenerit pole protokollis märgitud, siis asendab teda kapten (CAP).

### **38.2 Karistus**

38.2.1 Diskvalifitseeriv viga määratakse selle tegijale.

38.2.2 Kui veasaanu diskvalifitseeritakse vastavalt antud reeglipunktidele peab ta minema oma võistkonna riietusruumi kuni mängu lõpuni. Soovi korral võib ta spordihoonest lahkuda.

38.2.3 Vabavise (visked) tuleb anda:

- ükskõik kellele vastasvõistkonna mängijaist kui tegu ei olnud kehakontaktiga;
- mängijale, kellele tehti kehakontaktist tulenev viga.

Vabavisetele järgneb:

- audi sisseviske keskjoone pikenduse kohalt kohtunikelaua vastas;
- hüppepall keskringis esimese perioodi alguses.

38.2.4 Määratavate vabavisete arv on järgmine:

- kui tehti mitte kontaktne viga – 2 vabaviset
- kui viga tehti mängijale, kes ei olnud pealeviskel, siis tuleb anda kaks (2) vabaviset;
- kui viga tehti mängijale, kes oli pealeviskel ja vise tabas ning korvi loeti, siis järgneb üks (1) vabavise;
- kui viga tehti mängijale, kes oli pealeviskel ja vise ei tabanud, siis tuleb anda kas kaks (2) või kolm (3) vabaviset.

## **Punkt 39 Kaklus**

### **39.1 Määratlus**

Kaklus on füüsiline kokkupõrge kahe või enama isiku (mängijad ja võistkonna pingiala isikud) vahel.

Käesolev artikkel puudutab ainult võistkonna pingiala isikuid, kes lahkuvad võistkonna pingialast kabluse ajal või situatsioonis, mis võib viia kabluseni.

Mängijatele, kes osalevad kabluses väljakul tuleb kohandada vastavat reeglite punkti (punkte).

## 39.2 Reegel

- 39.2.1 Vahetusmängijad, eemaldatud mängijad või võistkonna saatjad, kes lahkuvad võistkonna pingialast kakluse ajal või situatsioonis, mis võib viia kakluseni tuleb diskvalifitseerida.
- 39.2.2 Ainult treener ja/või abitreener võivad lahkuda pingialast kakluse ajal või situatsioonis, mis võib viia kakluseni ning seda selleks, et aidata kohtunikel säilitada või taastada korda. Sellises situatsioonis neid ei diskvalifitseerita.
- 39.2.3 Kui treener ja/või abitreener lahkuvad pingialast ja ei aita või ei ürita aidata korda säilitada või taastada, siis tuleb nad diskvalifitseerida.

## 39.3 Karistus

- 39.3.1 Sõltumata võistkonna pingialast lahkumise eest diskvalifitseeritud võistkonna pingiala isikute arvust tuleb määrata ainult üks tehniline viga ("B") treenerile.
- 39.3.2 Juhul, kui mõlema võistkonna liikmeid diskvalifitseeritakse käesoleva punkti põhjal ja teisi karistusi ei ole, siis tuleb mängu jätkata alljärgnevalt.  
Kui enam-vähem samal ajal peatati mäng kakluse puhul kui:
- visati reeglipäraselt korv, siis see loetakse ja korvi mittevisanud võistkond paneb palli mängu otsajoonet tagant;
  - kui võistkond valdas palli või neil oli palli valdamise õigus, siis paneb sama võistkond palli mängu küljejoone tagant keskjoone pikendusel, kohtunikelaua vastast;
  - kui kumbki võistkond ei vallanud palli ega omanud ka palli valdamise õigust siis on see hüppepalli olukord.
- 39.3.3 Kõik diskvalifitseerivad vead tuleb protokollis kanda nii, nagu näidatud punktis B.8.3 ja neid ei arvestata võistkonna vigade hulka.
- 39.3.4 Kõik karistused, mis olid määratud kaklusolukorras väljakul olnud mängijatele või olukorras, mis võis viia kakluseni tuleb täide viia vastavalt punktile 42 (Eriolukorrad).

## **SEITSMES REEGEL**

## **ÜLDALUSED**

### **Punkt 40 Mängija viis viga**

- 40.1 Mängijale, kes on saanud 5 viga tuleb sellest kohe teatada, ning ta peab viivitamatult mängust lahkuma ja olema vahetatud 30 sekundi jooksul.
- 40.2 Viga mängijale, kes on enne seda saanud 5-nda vea loetakse veana eemaldatud mängijale ja see tuleb kanda protokollis treeneri veana tähisega "B".

### **Punkt 41 Võistkonna vead – karistuse reegel**

#### 41.1 Määratlus

- 41.1.1 Võistkonna viga on mängija isiklik, tehniline, ebasportlik või diskvalifitseeriv viga. Võistkond on karistatavate võistkonna vigade seisus pärast seda, kui on teinud perioodi jooksul 4 võistkonna viga.
- 41.1.2 Kõik mänguvaheajal tehtud vead kuuluvad järgneva perioodi või lisaaja vigade hulka.
- 41.1.3 Kõik lisaajal tehtud võistkonna vead kuuluvad võistkonna neljanda perioodi vigade hulka.

## 41.2 Reegel

- 41.2.1 Kui võistkond on jõudnud karistatava vea seisu, siis iga järgneva mängija isikliku vea korral, ka siis kui ei olnud pealevise, tuleb vastasmängijale, kellele tehti viga, anda palli audis sisseviske asemel kaks (2) vabaviset. Mängijale, kellele viga tehti tuleb anda 2 vabaviset.
- 41.2.2 Juhul kui vea teeb mängija, kelle võistkond valdab "elus" palli, või sellel on õigus audi sisseviskeks, siis seda viga ei karistata vastastele palli üleandmisega audi sisseviskeks.

## Punkt 42 Eriolukorrad

### 42.1 Määratlus

Juhul kui veale või reegliterikkumisele järgneva seisva mängukella perioodi jooksul tehti uus viga (vead), siis võivad esineda eriolukorrad.

### 42.2 Protseduur

- 42.2.1 Tuleb määrata kõik vead ja nendele kohandatavad karistused.
- 42.2.2 Tuleb kindlaks teha rikkumiste toimumise järjekord.
- 42.2.3 Samaväärsed karistused mõlema võistkonna vigade või kahepoolsete vigade eest tuleb vastastikku taandada nende toimumise järjekorras. Kui karistused on kirja pandud ja kuuluvad taandamisele siis loetakse, et neid pole olnud.
- 42.2.4 Kui viimasena täidetav karistus näeb ette ka palli audijoone tagant mängupaneku õiguse, siis tuleb tühistada kõik eelmised palli valdamise õigused.
- 42.2.5 Pärast seda kui pall on saanud "elus" palliks esimese või ainsa vabaviske või audi sisseviske korral siis ei saa antud karistust enam kasutada teise karistuse taandamiseks.
- 42.2.6 Kõik ülejäänud karistused tuleb rakendada vigade esinemise järjekorras.
- 42.2.7 Juhul kui pärast võrdväärsete karistuste vastastikku taandamist ei jää enam karistusi rakendamiseks siis tuleb mängu jätkata alljärgnevalt:
- kui enamvähem samal ajal visati reeglipäraselt korv, siis see loetakse korvi mittevisanud võistkond paneb palli mängu otsajoone tagant;
  - kui võistkond valdas palli või neil oli palli valdamise õigus, siis paneb sama võistkond palli mängu audi sisseviskega piirjoone tagant eksimusele lähimast punktist.
  - kui kumbki võistkond ei vallaanud palli ega omanud ka palli valdamise õigust siis on see hüppepalli olukord

## Punkt 43 Vabavisked

### 43.1 Määratlus

- 43.1.1 Vabavise on mängijale antud võimalus vabaviskejoone tagant ja poolringi seest segamatult visata üks (1) punkt.
- 43.1.2 Ühe vea karistusena määratud vabavisked ja/või järgnev palli valdamine moodustavad terviku – vabavisete sarja.

### 43.2 Reegel

- 43.2.1 Kui vilistati viga ja karistuseks on vabavise (visked) siis:
- mängija, kellele tehti viga peab asuma vabaviset (viskeid) viskama;

- kui mängijat, kellele viga tehti tahetakse vahetada, peab ta enne väljakult lahkumist vabaviske (visked) ära viskama;
- kui mängija, kes pidi viskama vabaviset (-keid) peab vigastuse, viie vea või diskvalifitseerimise tõttu väljakult lahkuma, siis peab vabaviske (-ked) viskama tema asemele väljakule tulnud mängija. Juhul kui enam ei ole võimalikku vahetust, siis viskab vabaviske (-ked) ükskõik kes treeneri poolt osutatud võistkonnakaaslastest.

43.2.2 Tehnilise vea korral võib vabaviskeid visata ükskõik kes vastasvõistkonna mängijaist, kelle osutas treener.

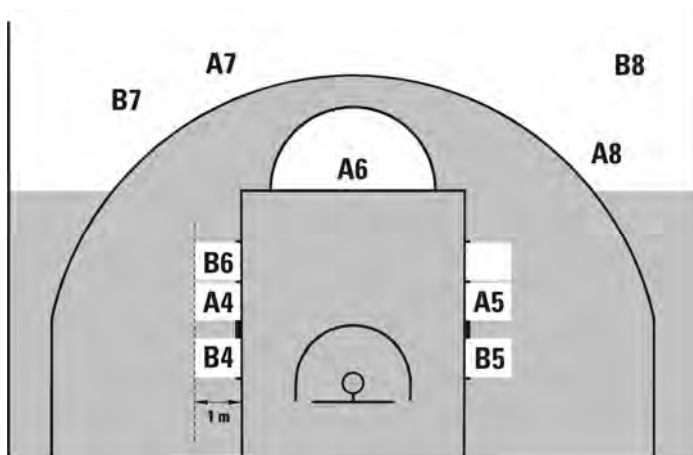
43.2.3 Vabaviskaja peab:

- asetuma poolringi sisse vabaviskejoone taha;
- kasutama ükskõik millist viskeviisi, kuid selliselt, et pall läheks korvi ülaltpoolt või puudutaks rõngast;
- viskama vabaviske viie (5) sekundi jooksul alates hetkest kui kohtunik on palli tema valdusse andnud;
- mitte puudutama vabaviskejoont või mitte sisenema 3-sekundi alasse, enne kui pall on läinud korvi või puudutanud korvirõngast;
- mitte tegema petteviset.

43.2.4 Mängijad, kes asetuvad kolmesekundi ala äärtesse peavad vaheldumisi sisse võtma vabaviske lauapalli kohad, sügavusega üks (1) meeter. (Joonis 6).

Need mängijad ei tohi:

- hõivata kohti, millised pole neile ette nähtud;
- siseneda 3-sekundi alasse, neutraalsesse tsooni, või lahkuda oma kohalt, enne kui pall on lahkunud vabaviskaja käest (kätest);
- vastasvõistkonna mängijatena oma tegevusega häirida vabaviskajat.



Joonis 6 Mängijate asetus vabavisete ajal

43.2.5 Mängijad, kes ei asu vabaviske lauapalli kohtadel peavad asetsema 3-punkti joone ja vabaviskejoone pikenduse taga ning seni, kuni pall oli puudutanud korvirõngast või vabavise lõppes.

43.2.6 Vabaviske (visete) ajal, millele järgneb uus sari vabaviskeid või audi sissevise peavad kõik mängijad asetsema 3-punkti joone ja vabaviskejoone pikenduse taga.

Punktide 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 või 43.2.6 vastu eksimine on rikkumine.



### 43.3 Karistus

43.3.1 Kui vabavise tabas ning reeglit rikkus vabaviskaja, siis saadud punkti ei loeta. Rikkumine mõne teise mängija poolt, mis toimus vahetult enne, peagu samal hetkel või pärast vabaviskaja rikkumist jäetakse arvestamata.

Juhul kui ei ole teisi järgnevaid karistusi vabaviske (te) või audi sisseviske näol, tuleb anda pall vastasvõistkonnale mängupanekuks küljejoone tagant vabaviskejoone pikenduse kohalt.

43.3.2 Kui vabavise oli edukas ja reeglit rikkus mõni teine mängija peale vabaviskaja siis:

- punkti (punkte) loetakse;
- rikkumine jäetakse tähelepanuta.

Juhul kui see oli viimane või ainus vabavise siis tuleb anda pall vastasvõistkonnale audi sisseviskeks otsajoone tagant.

43.3.3 Kui vabavise ei olnud edukas ja reeglit rikkus:

- viimase või ainsa vabaviske ajal vabaviskaja või tema võistkonnakaaslane siis tuleb anda pall vastasvõistkonnale audi sisseviskeks vabaviskejoone pikenduse kohalt, kui just võistkonnal ei olnud õigust järgnevaks pallivaldamiseks;
- vabaviskaja vastasvõistkonna mängija siis tuleb vabaviskajale anda asevise;
- viimase või ainsa vabaviske ajal mõlema võistkonna mängijad siis peab mäng jätkuma hüppepalli olukorraga.

## Punkt 44 Parandatav eksitus

### 44.1 Määratlus

44.1.1 Kohtunikud võivad parandada eksitust, mis toimus tahtmatust reeglite eiramisest ainult järgnevate olukordade korral:

- anti teenimatult vabavise (visked);
- jäeti andmata ettenähtud vabavise (-ked);
- kohtunikud lugesid punkti (punkte) valesti või jätsid lugemata.
- lubati vabaviset (-keid) visata valel mängijal;

### 44.2 Protseduur

44.2.1 Selleks, et eeltoodud eksitused oleksid parandatavad peavad nad olema avastatud kohtuniku poolt, või neile peab olema juhitud kohtuniku tähelepanu, enne kui pall muutub "elus" palliks pärast seda, kui kell eksituse järgi oli käinud ja pall seejärel on "surnud".

44.2.2 Kohtunik võib eksituse avastamise järel mängu koheselt peatada juhul kui see ei aseta kumbagi meeskonda ebasoodsamasse olukorda.

44.2.3 Kõik vead, visatud punktid, kasutatud aeg ja muu tegevus, mis võis toimuda pärast eksitust ja enne eksituse tähelepanemist jäävad jõusse.

44.2.4 Pärast eksituse parandamist peab mäng jätkuma punktist, kus see peatati eksituse parandamiseks, kui just antud reeglites pole ette nähtud teisiti. Pall tuleb anda võistkonnale, kelle valduses see oli eksituse avastamise hetkel.

44.2.5 Kui avastatud eksitus on veel parandatav, siis:

- kui mängija, kes on seotud eksituse parandamisega, on vahepeal reeglipäraselt välja vahetatud, peab ta eksituse parandamiseks väljakule tagasi tulema ja sellest hetkest on ta mängija. Pärast paranduse lõpetamist võib ta väljakule jääda kui just uuesti pole palutud lubatud vahetust. Sel juhul võib ta väljakult lahkuda;

- kui mängija oli väljakult lahkunud viienda vea või diskvalifitseeritud siis peab eksituse parandamisel osalema tema asemel väljakule tulnud mängija.
- 44.2.6 Parandatavaid eksitusi ei saa enam parandada pärast seda, kui vanemkohtunik on võistlusprotokollile alla kirjutanud.
- 44.2.7 Kõik sekretäri, ajamõõtja või rünnakuaja operaatori eksimused ja vead, mis on seotud tagajärje, vigade arvu või minutiliste vaheaegade arvuga, kasutatud või minetatud mänguaja või rünnakuajaga on parandatavad kohtunike poolt enne seda, kui vanemkohtunik on võistlusprotokollile alla kirjutanud.
- 44.3 Eriprotseduur**
- 44.3.1 Teenimatult antud vabavise (visked)  
Ekslikult visatud vabavise (visked) annulleeritakse ja mäng jätkub alljärgnevalt:
- kui mängukell pärast eksitust ei olnud käivitatud siis tuleb anda pall võistkonnale, millise vabaviskeid ei loetud;
  - kui mängukell pärast eksitust oli käivitatud ja:
    - eksituse avastamise ajal on palli valdav võistkond (või valdamisõigust omav) võistkond sama, milline valdas palli eksituse toimumise ajal, või;
    - eksituse avastamise ajal kumbki võistkond ei valda palli siis tuleb anda pall võistkonnale, milline valdas palli eksituse toimumise ajal;
  - kui mängukell oli käivitatud ja eksituse avastamise ajal ei ole palli valdav (või valdamisõigust omav) võistkond sama, milline valdas palli eksituse toimumise ajal siis esineb hüppepalli olukord;
  - kui mängukell oli käivitatud ja eksituse avastamise ajal oli antud viga koos järgneva vabaviske (-visetega), siis tuleb vabavise (-visked) viskamisele ja pärast seda tuleb anda pall audi sisseviskeks võistkonnale, milline valdas palli eksituse toimumise ajal.
- 44.3.2 Jäeti andmata ettenähtud vabavise (-ked)
- kui hetkest, mil tehti eksitus ei ole toimunud palli valdamise vahetust, siis tuleb pärast eksituse parandamist mängu jätkata samuti nagu normaalsete vabavisete korral;
  - kui võistkond, milline selle eksituse tõttu sai palli, viskas korvi siis eksitust ei tule parandada.
- 44.3.3 Valel mängijal lubati visata vabaviskeid  
Ekslikult visatud vabavise (visked) annulleeritakse ja pall antakse vastasvõistkonnale audi sisseviskeks vabaviskejoone pikenduselt, kui just ei ole teiste rikkumiste karistusi millised tuleb toimetada.

## **KAHEKSAS REEGEL**

### **KOHTUNIKUD, LAUAKOHTUNIKUD, KOMISSAR JA NENDE KOHUSTUSED JA ÕIGUSED**

#### **Punkt 45 Kohtunikud, lauakohtunikud ja komissar**

- 45.1 Kohtunikeks on vanemkohtunik ja üks või kaks kohtunikku, keda peavad abistama lauakohtunikud ja komissar .
- 45.2 Lauakohtunikeks on sekretär, abisekretär, ajamõõtja ja rünnakuaja operaator
- 45.3 Komissar istub sekretäri ja ajamõõtja vahel. Tema esmaseks ülesandeks on jälgida lauakohtunike tööd ja abistada väljakukohtunikke mängu sujuvaks kulgemiseks.
- 45.4 Antud mängu kohtunikud ei tohi mingil moel olla seotud kumbagi väljakul oleva võistkonnaga.

- 45.5 Väljakukohtunikud, lauakohtunikud või komissar peavad juhtima mängu kooskõlas käesolevate reeglitega ega oma õigust nende muutmiseks.
- 45.6 Väljakukohtunike riietuseks on kohtuniku särk, pikad mustad püksid, mustad sokid ja mustad korvpallikingad.
- 45.7 Kohtunikud ja lauakohtunikud peavad kandma ühesugust riietust.

#### **Punkt 46 Vanemkohtunik - kohustused ja volitused**

Vanemkohtunik peab:

- 46.1 Üle vaatama ja heaks kiitma kogu mängu jooksul kasutatava varustuse.
- 46.2 Määrama ametliku mängukella, rünnakuaja seadmed ja stopperi ning tutvuma lauakohtunikega.
- 46.3 Valima mängupalli vähemalt kahe (2) kasutatud kodumeeskonna poolt pakutud palli hulgast. Kui neist kumbki ei osutu mängukõlblikuks siis valib ta parima kättesaadava palli.
- 46.4 Mitte lubama ühelgi mängijal kanda esemeid, mis võivad tekitada teiste mängijate vigastust.
- 46.5 Keskringis viskama üles palli esimese perioodi alustamiseks hüppepalliga ja teiste perioodide alustamiseks ulatama palli audi sisseviskeks.
- 46.6 Olema volitatud mängu peatama, kui tingimused seda nõuavad.
- 46.7 Olema volitatud otsustama, kas võistkond saab loobumiskaotuse.
- 46.8 Hoolikalt kontrollima võistlusprotokolli mängu lõppedes või mis tahes muul vanemkohtuniku arvates vajalikul ajahetkel.
- 46.9 Mängu lõppedes kinnitama ja allkirjastama protokolli, lõpetades sellega kohtunike ülesanded ja seotuse antud mänguga. Kohtunike volitused algavad kakskümmend (20) minutit enne ametlikku mängu algust, siis kui nad tulevad väljakule ja lõpevad koos kohtunike poolt kinnitatud mänguaja lõppemisega.
- 46.10 Peab enne protokolli allkirjastamist selle tagaküljele kirjutama selgituse:
  - Iga loobumiskaotuse või diskvalifitseeriva vea,
  - Mängijate või võistkonna pingiala isikute ebaortliku käitumise kohta, mis leidis aset enne kui kakskümmend (20) minutit oli jäänud mängu ametliku alguseni või pärast mänguaja lõppu ja allkirjastamise eel.
Sellisel juhul peab vanemkohtunik (komissar, kui on) saatma detailse raporti võistlusi korraldavale üksusele.
- 46.11 Langetama lõpliku otsuse igal vajalikul juhul või siis, kui väljakukohtunike arvamused lähevad lahku. Otsuse langetamiseks võib ta konsulteerida väljakukohtuniku, komissari, kui on ja/ või lauakohtunikega.
- 46.12 Omama õigust heaks kiita ja kasutama, kui võimalik, kiirkorduse süsteemi selleks, et teha otsus enne protokolli allkirjastamist:
  - Veerandaja või lisaaja lõpus:
    - kas pall oli lahkunud mängija käest pealeviskeks enne lõpusireeni
    - kas ja mitu sekundit tuleb panna mänguaja kellale kui:
      - viskajale vilistati audi määruse rikkumine
      - vilistati rünnakuaja määruse rikkumine
      - vilistati 8 sekundi määruse rikkumine
      - vilistati viga enne mänguaja sireeni

- Kui mängukell näitab 2:00 minutit või vähem neljandal veerandil või igal lisaajal
  - kas pall oli lahkunud mängija käest pealeviskeks enne rünnakuaja sireeni
  - kas pall oli lahkunud mängija käest pealeviskeks enne kui oli vilistatud viga
  - määratleda mängija, kes puudutas palli viimasena enne auti minekut
- Igal mängu hetkel:
  - kas tuleb lugeda 2 või 3 punkti
  - peale mängukella või rünnakuaja kella eksimust, et taastada õige aeg
  - määratleda õige vabaviskaja
  - määratleda kakluses osalenud isikud

46.13 Omama õigust langetada otsus mis tahes küsimuses, mida mängureeglites eraldi käsitletud ei ole.

#### **Punkt 47 Kohtunikud - kohustused ja volitused**

- 47.1 Kohtunikel on õigus võtta vastu otsuseid käesolevate reeglite rikkumise korral nii sees kui väljaspool väljakul piire, kaasa arvatud kohtunikelaud, võistkonna pingid ja väljakuga piirne ala.
- 47.2 Kohtunikud vilistavad siis kui eksiti reeglite vastu, lõppes periood või siis kui nad peavad vajalikuks mäng katkestada. Kohtunikud ei pea vilistama väljakult visatud korvi, tabava vabaviske või siis, kui pall muutub "elus" palliks.
- 47.3 Selleks, et otsustada kas kehakontakti või rikkumist karistada, või mitte peavad kohtunikud igal konkreetsel juhul eraldi arvestama ja kaaluma järgmisi põhiprintsiipe:
- reeglite vaimu ja eesmärgi ning mängu terviklikkuse säilitamise vajadust;
  - järjekindlust "eelis/halvemus" kontseptsiooni rakendamisel, millest tulenevalt ei pea kohtunikud põhjendamatult sekkuma mängu, selleks, et karistada kehakontakti eest vastutavat mängijat juhul, kui viimane sellest mingit eelist ei saanud ning vastasmängijat halvemasse olukorda ei seadnud;
  - järjekindlust iga mängu kaine praktilise mõistusega juhtimiseks, arvestades mängijate võimeid, nende hoiakut ja käitumist mängu ajal;
  - järjekindlust tasakaalu säilitamiseks mängu juhtimise ja mängu kulgemise vahel, "tunnetades" "kõike, mida osavõtjad püüavad teha ja vilistada seda, mis on mängule kasuks.
- 47.4 Kui üks võistkondadest esitab protesti siis peab vanemkohtunik (komissar, kui on) ühe tunni jooksul pärast mängu lõppu tegema ettekande võistlusi organiseerivale üksusele.
- 47.5 Kui kohtunik on saanud vigastada või mõnel muul põhjusel ei saa jätkata oma kohustusi viie (5) minuti jooksul pärast vahejuhtumit tuleb mängu jätkata. Mängu jätkatakse ühe kohtunikuga kuni mängu lõpuni kui just ei ole võimalust asendada vigastatud kohtunik vastava valifikatsiooniga asenduskohtunikuga. Asenduse kohta teeb otsuse terve kohtunik pärast nõupidamist komissariga.
- 47.6 Kui rahvusvahelistes mängudes on vaja verbaalselt otsuseid selgitada siis tuleb seda teha inglise keeles.
- 47.7 Igal kohtunikul on volitus teha otsuseid antud reeglites esitatud kohustuste ulatuses kuid kellelgi ei ole õigust vaidlustada või seada kahtluse alla teise kohtuniku (kohtunike) otsuseid.
- 47.8 Kohtunike poolt tehtud otsused on lõplikud ning ei saa vaidlustada või eirata.

#### **Punkt 48 Sekretär ja abisekretär - kohustused**

- 48.1 Sekretär peab hoolt kandma ametlikku mänguprotokollide eest ja protokollide kirjutamist:
- võistkonnad - mängu alustavate ja vahetusmängijate nimed ja numbrid. Juhul kui toimus reeglirikkumine, muudeti enne mängu teatatud mängu alustavate viie (5) mängija

koosseisu või vahetati mängijate numbreid siis, esimesel võimalusel rikkumise avastamise järel peab sekretär sellest teatama lähimale kohtunikule;

- kronoloogilises järjekorras visatud punktisumma, ära märkides mängust ja vabavisetest saadud punktid;
- iga mängija vead. Viivitamatult teatama kohtunikule, kui keegi mängijaist sai viienda vea. Analoogselt kannab ta protokollis treenerite tehnilised vead ning peab viivitamatult teatama kohtunikule kui treener on diskvalifitseeritud ja peab mängust lahkuma. Samuti peab ta viivitamatult teatama kohtunikule, et mängija on saanud 2 tehnilist või ebasportlikku viga ja ta tuleb diskvalifitseerida;
- minutilised vaheajad. Esimesel minutilise vaheaja võimalusel andma märku kohtunikele, et meeskond on palunud minutilist vaheaega ja läbi kohtunike informeerima treenerit kui tal enam pole jäänud võimalust võtta minutilist vaheaega (-aegu) poolajal või lisaajal;
- muutes palli valdamise noole suunda näitama järgmist palli valdamist. Sekretär peab asetama palli valdamise noole õigesse suunda kohe pärast esimese poolaja lõppu, kuna võistkonnad vahetavad korve teiseks poolajaks.

48.2 Samuti peab sekretär:

- iga kord kui mängija tegi vea tõstma vastava vea viida selliselt, et seda näeksid mõlemad treenerid;
- veenduma, et võistkonna vigade limiiti tähistav viit on paigaldatud kohtunikelauale vea teinud võistkonna poolsele nurgale, hetkel kui pall muutub “elusaks” perioodil tehtud neljanda võistkonna vea järel;
- suunama vahetusi;
- andma signaali ainult siis kui pall on surnud, ning enne seda kui pall muutub jälle “elusaks”. Sekretäri antud signaal mängukella või mängu ei peata, ega “surma” ka palli.

48.3 Abisekretär juhhib numbritablood ja abistab sekretäri. Juhul kui esineb lahkuminekuid tablood ja ametliku mänguprotokollis vahel, milles ei saada selgust, siis tuleb tablood parandada protokollis järgi.

48.4 Kui avastati viga protokollis jooksva mänguseisu kirjutamisel siis:

- kui sekretär märkab eksitust mängu ajal, peab ta ootama esimese “surnud” pallini ja siis andma signaali.
- Kui viga avastatakse peale mängu lõppu, kuid enne kui vanemkohtunik on protokollile alla kirjutanud, peab vanemkohtunik parandama vea, isegi siis, kui see mõjutab mängu lõpptulemust.
- Kui vanemkohtunik on protokollile alla kirjutanud, ei saa viga enam parandada. Vanemkohtunik või komissar, kui on, peab saatma vahejuhtumit kirjeldava seletuse võistlusi korraldavale üksusele.

#### **Punkt 49 Ajamõõtja – kohustused**

49.1 Ajamõõtja käsutuses peavad olema mängukell ja stopper ja tal tuleb:

- mõõta mänguaega, minutilisi vaheaegu ja mängu vaheaegu;
- tagada automaatse valju signaali kõlamine perioodi või lisaaja lõppemisel;
- kasutada kõiki käepäraseid vahendeid viivitamatult kohtunikele märku andmiseks juhul kui ajamõõtja signaal ei käivitu või ei ole kuuldav;
- teavitada mängu alustamisest võistkondadi ja kohtunike vähemalt kolm (3) minutit enne kolmanda perioodi algust.

49.2 Ajamõõtja peab mõõtma mänguaega alljärgnevalt:

- Mängukell tuleb käivitada:
  - hüppepalli mängimisel, pärast seda kui palli reeglipäraselt puudutab hüppepallis osalev mängija;
  - pärast ebaõnnestunud vabaviset, kui pall on jätkuvalt “elus”, hetkel mil palli

- puudutab mängija väljakul;
  - pärast audi sisseviset, hetkel mil pall puudutab mängijat väljakul või mängija puudutab palli.
  - Mängukell tuleb seistada:
    - kui lõppeb periood või lisa-aeg;
    - kui kohtunik vilistab ajal, mil pall on “elus”;
    - kui visati korv väljakult võistkonnale, milline on palunud minutilist vaheaega;
    - kui mängu neljandal perioodil või lisaajal visatakse korv ning mängukell näitab 2:00 minutit või vähem;
    - kui võistkond valdab palli ja kõlab rünnakuaja signaal.
- 49.3 Ajamõõtja peab mõõtma minutilisi vaheaegu alljärgnevalt:
- alustama ajamõõtmist kohe kui kohtunik oli näidanud “aeg-maha” signaali;
  - andma signaali kui minutilisest vaheajast täitus viiskümmend (50) sekundit;
  - andma signaali kui lõppes minutiline vaheaeg.
- 49.4 Ajamõõtja peab mõõtma mängu vaheaegu alljärgnevalt:
- alustama ajamõõtmist kohe kui lõppes eelmine periood;
  - andma signaali kui esimese ja kolmanda perioodi alguseni on jäänud 3 minutit ja 1,5 minutit enne nende perioodide algust;
  - andma signaali kui 30 sekundit jääb teise ja neljanda perioodi ning lisaaja alguseni.
  - andma signaali ja samaaegselt peatama ajamõõtja siis kui lõppes vaheaeg.

## **Punkt 50 Rünnakuaja operaator – kohustused**

Rünnakuaja operaatori käsutuses peab olema rünnakuaja seade mida tuleb:

- 50.1 **Käivitada või uuesti käivitada:**
- kui võistkond saab väljakul oma valdusse “elus” palli. Vastasmängija kerge pallipuude ei alusta uut rünnakuaga, kui palli valdav võistkond ei muutu.
  - audi sisseviskel puudutab väljakul „elus” palli ükskõik kumba võistkonna mängija.
- 50.2 **Seade peatada ja mitte ümber lülitada**, siis kui seni palli vallanud võistkond saab õiguse audi sisseviskeks:
- pall läheb auti
  - ründava võistkonna mängija saab vigastada
  - hüppepalli olukorra tulemusel
  - topeltvea tulemusel
  - võrdväärsete karistuste taandamise tulemusel
- 50.3 **Seade peatada ning tagasi lülitada** kahekümne neljale (24) sekundile, pimedana näidikuga kohe kui:
- pealelise mängust tabas;
  - pall puudutas vastaste korvirõngast (kuid mitte ei jäänud kinni rõnga ja korvilaua vahele) ning uueks pallivaldajaks saab võistkond, kes ei olnud viimane palli valdaja enne, kui pall tabas rõngast.
  - võistkonnale antakse audisisseviskeõigus tagaalas:
    - vea või määrusterikkumise tulemusena
    - mäng peatati palli valdava võistkonnaga mitte seotud põhjustel
    - mäng peatati põhjusel, mis ei ole seotud kummagi võistkonnaga ning eeldusel, et sellega ei panda vastasvõistkonda ebasoodsasse olukorda
  - võistkonnale määrati vabavise (visked)
  - Määrusterikkumise sooritas palli valdav võistkond

- 50.4 **Seade peatada ja mitte ümber lülitada 24 sekundile** siis kui seni palli vallanud võistkond saab õiguse audi sisseviskeks oma eesalas ja rünnakuaja näidikul on 14 või enam sekundit.
- vea või määrusterikkumise tulemusena
  - mäng peatati palli valdava võistkonnaga mitte seotud põhjustel
  - mäng peatati põhjusel, mis ei ole seotud kummagi võistkonnaga ning eeldusel, et sellega ei panda vastasvõistkonda ebasoodsasse olukorda
- 50.5 **Seade peatada ja ümber lülitada 14 sekundile:**
- kui seni palli vallanud võistkond saab õiguse audi sisseviskeks ja rünnakuaja näidikul on 13 või vähem sekundit:
    - vea või määrusterikkumise tulemusena
    - mäng peatati palli valdava võistkonnaga mitte seotud põhjustel
    - mäng peatati põhjusel, mis ei ole seotud kummagi võistkonnaga ning eeldusel, et sellega ei panda vastasvõistkonda ebasoodsasse olukorda
  - peale seda, kui pall on tabanud rõngast ebaõnnestunud pealeviskest, ainsast või viimasest vabaviskest või söödust ning palli saab oma valdusesse sama võistkond, kes valdas palli viimasena enne seda, kui pall puudutas rõngast.
- 50.6 **Välja lülitada** peale seda kui pall muutus surnuks, mängukell on peatatud ja mängu perioodi lõpuni on vähem kui 14 sekundit ning palli hakkab valdama uus võistkond.

Rünnakuaja seadme signaal ei peata mängukella või mängu, ega “surma” palli **väljaarvatud juhul** kui võistkond valdas palli.

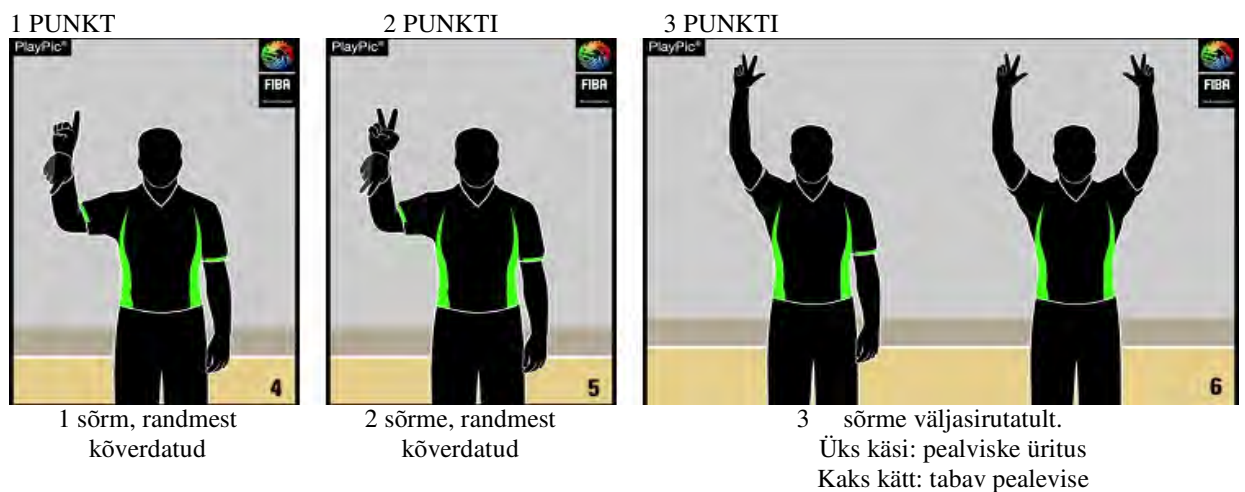
## A Kohtunike žestid

- A.1 Antud, kätega esitatavad žestid on ainsad ametlikud signaalid.
- A.2 Kommuniqueerides lauakohtunikega on rangelt soovituslik toetada suhtlust ka verbalselt (rahvusvahelistes mängudes toimub see inglise keeles).
- A.3 On väga tähtis, et sekretärid ja ajamõõtjad neid žeste hästi tunneksid.

## MÄNGUAJA NÄITAMINE



## KORVI VISKAMINE





## VAHETUS JA MINUTILINE VAHEAEG

VAHETUS

SAATMINE MÄNGU

MINUTILINE VAHEAEG

MEEDIA MINUTILINE  
VAHEAEG



Ristatud käsivarred



Avatud peopesa, viibates  
keha poole



Kujutis T, sõrme ja  
peopesaga

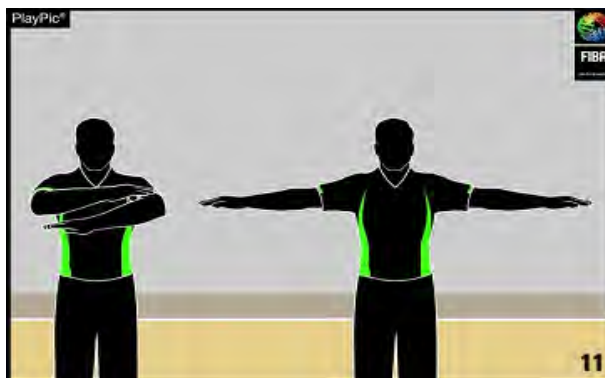


Väljasirutatud käed,  
rusikad kokku surutud

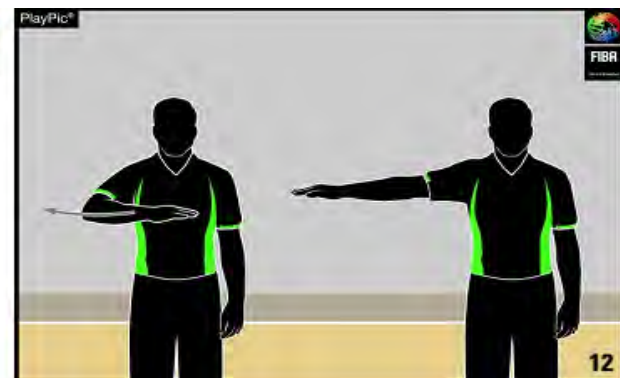
## INFORMATIIVSED

PUNKTIDE TÜHISTAMINE  
MÄNGU TÜHISTAMINE

NÄHTAV LUGEMINE



Rinnale korraks ristatud käte sirutamine kõrvale



Käelaba liigutades sekundite lugemine

### SUHTLEMINE



Pöial püsti

### RÜNNAKUAJA TAASKÄIVITAMINE



Väljasirutatud sõrmega  
ringi tegemine

### AUT JA/VÕI MÄNGU SUUND



Käsi, paralleelne  
küljejoonega näitab mängu  
suunda.

### HÜPPEPALL VÕI POOLEKSPALLI OLUKORD



Pöidlad püsti, seega järel  
osutada mängu suund  
vastavalt „noolele“

## MÄÄRUSTERIKKUMISED

### JOOKS



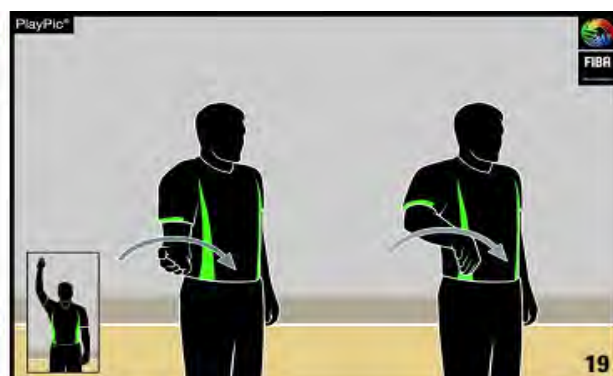
Ringid rusikas käega

### VALE PÕRGATUS: KAHEKORDNE



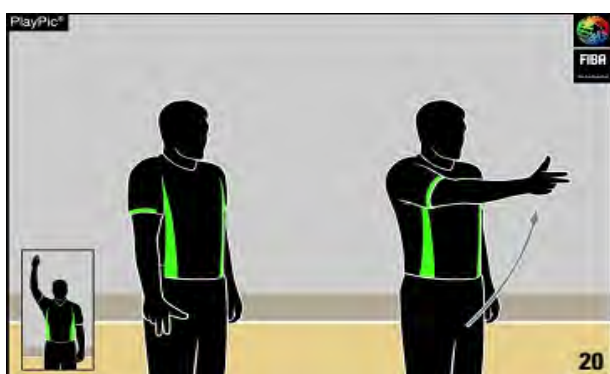
Patsutusliigutused

### VALE PÕRGATUS: PALLI KANDMINE



Ettepoole poolringid käega

### KOLM SEKUNDIT



Kolme sõrme näiduga ettesirutatud käsi

### VIIS SEKUNDIT



Viie sõrme näit

### KAHEKSA SEKUNDIT



Kaheksa sõrme näit

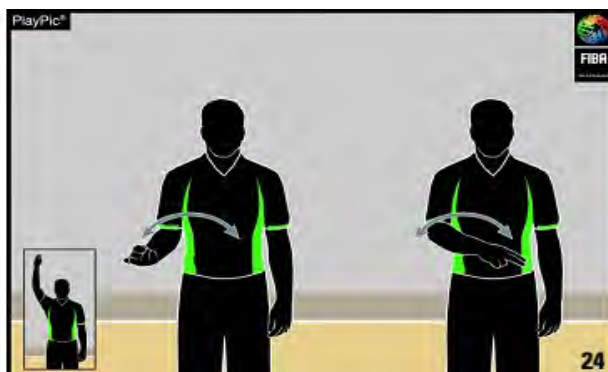
24 SEKUNDIT

TAGASIMÄNG

MÄNG JALAGA



Sõrmed puudutavad õlga



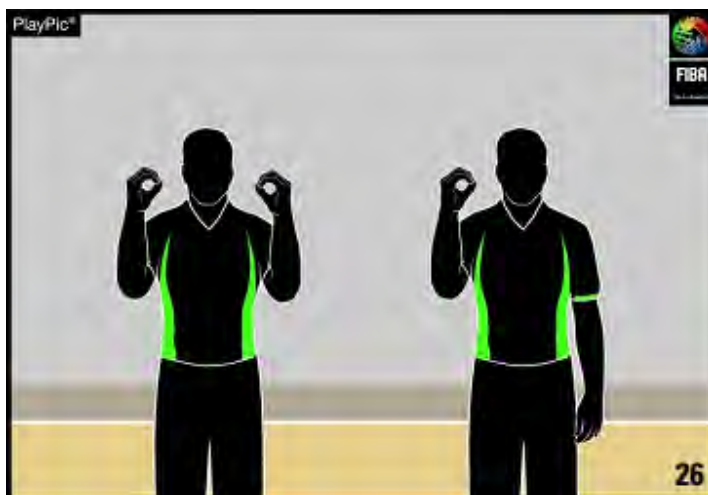
Laineline liigutus käega keha ees



Jalale osutamine

## MÄNGIJATE NUMBRID

NUMBRID 00 JA 0



Mõlemad käed näitavad 0

Parem käsi näitab 0

NUMBRID 1-5

NUMBRID 6-10

NUMBRID 11-15



Parem käsi näitab numbreid 1-5



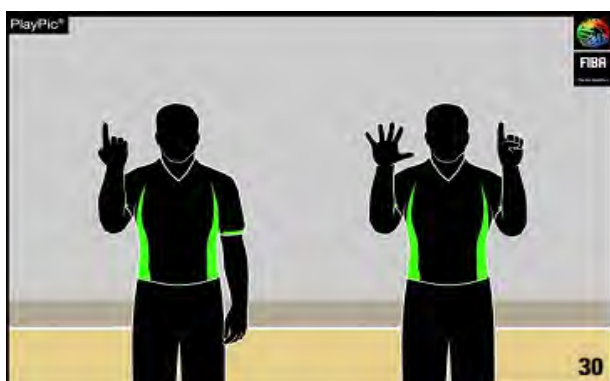
Parem käsi näitab 5 ja vasak käsi numbreid 1-5



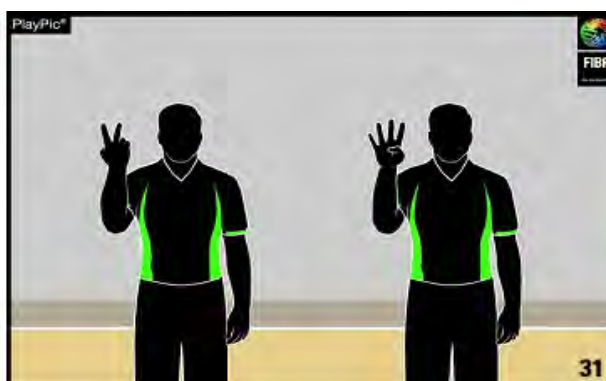
Parem käsi näitab kinnist rusikat ja vasak käsi näitab numbreid 1-5

NUMBER 16

NUMBER 24



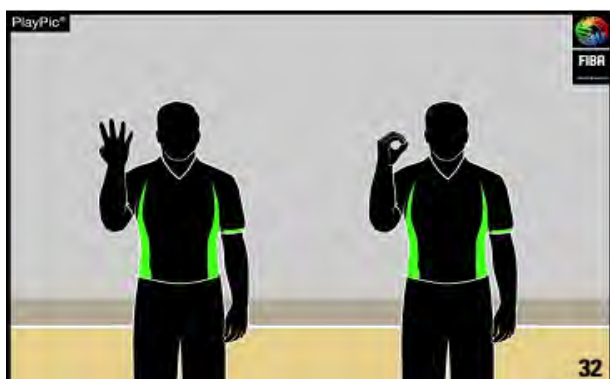
Kõigepealt pööratud ühe käega näitab 1 (kümnelised) ja siis kahe avatud käega number 6 (ühelised)



Kõigepealt pööratud ühe käega näitab 2 (kümnelised) ja siis kahe avatud käega number 4 (ühelised)

NUMBER 40

NUMBER 62

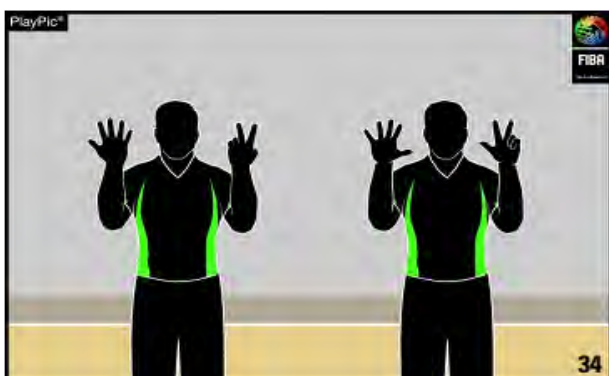


Kõigepealt pööratud ühe käega näitab 4 (kümnelised) ja siis ühe avatud käega number 0 (ühelised)



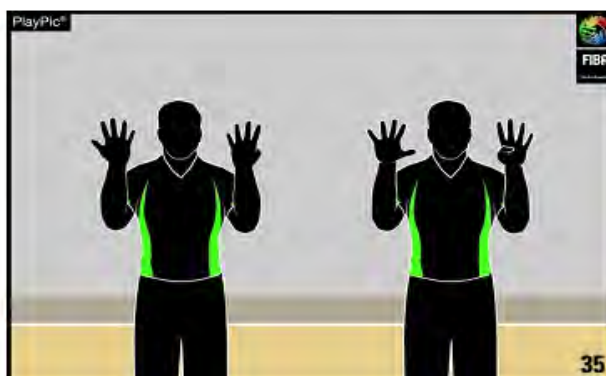
Kõigepealt pööratud kahe käega näitab 6 (kümnelised) ja siis ühe avatud käega number 2 (ühelised)

NUMBER 78



Kõigepealt pööratud kahe käega näitab 7 (kümnelised) ja siis kahe avatud käega number 8 (ühelised)

NUMBER 99



Kõigepealt pööratud kahe käega näitab 9 (kümnelised) ja siis kahe avatud käega number 9 (ühelised)

VEA ISELOOM

KINNIHOIDMINE



Kinnihaaramine teisest käest, randmest kõrgemalt

BLOKEERIMINE  
VALE KATE (RÜNDAJA)



Käed puusadel

TÕUKAMINE VÕI  
PALLITA  
OTSATORMAMINE



Tõukamise imiteerimine

KÄEGA  
KONTROLLIMINE



Haara avatud peopesaga käest ja ettepoole liigutus

KÄTE  
MÄÄRUSTEVASTANE  
KASUTAMINE



Löök rusikas käega

PALLIGA  
OTSATORMAMINE



Löök rusikas käega  
lahtisesse peopessa

MÄÄRUSTEVASTANE  
KONTAKT VASTU  
KÄTTE



Löök lahtise käega vastu  
rusikas olevat käsivart

KÜÜNARNUKIGA  
LÖÖK



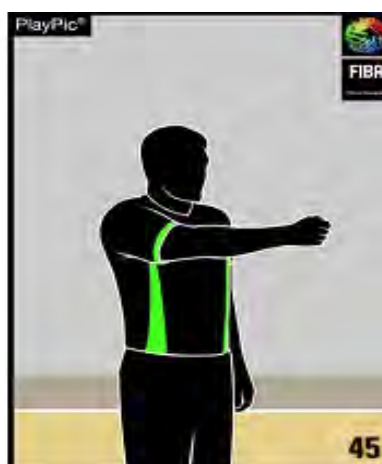
Küünarnuki viibutus  
tahapoole

LÖÖK VASTU PEAD



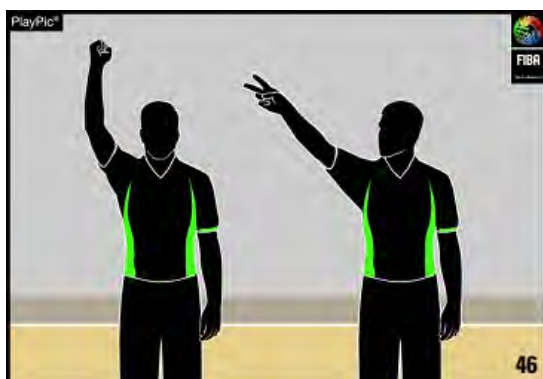
Imiteeritud kontakt vastu pead

PALLI VALDAVA VÕISTKONNA  
VIGA



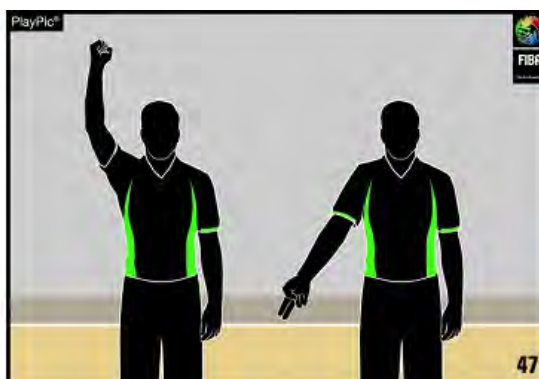
Rusikas oleva käega näit ründava  
võistkonna korvi suunas

VIGA PEALEVISKEL



Üks käsi kinnises rusikas, millele järgneb  
vabaviseite arvu näitamine

VIGA MITTE PEALEVISKEL



Üks käsi kinnises rusikas, millele järgneb  
osutamine põrandale

**ERILISED VEAD  
TOPELT VIGA**

**TEHNILINE VIGA**

**EBASPORTLIK VIGA**

**DISKVALIFITSEERIV  
VIGA**



Vehkimine rusikas kätega



T kujutis peopesadega



Haarab rusikas kätt



Ülessirutatud rusikas  
käed

**VEA KARISTUSE ADMINISTREERIMINE  
LAUALE ESITAMINE**

**PEALE VIGA MILLEGA EI  
KAASNE VABAVISKED**

**PEALE PALLI VALDAVA  
VÕISTKONNA VIGA**



Küljejoonega paralleelne käsi  
osutab rünnaku suunda



Küljejoonega paralleelne rusikas  
käsi osutab rünnaku suunda

1 VABAVISE



1 ülesse tõstetud sõrm

2 VABAVISET



2 ülesse tõstetud sõrme

3 VABAVISET



3 ülesse tõstetud sõrme

### VABAVISETE LÄBIVIIMINE – AKTIIVNE KOHTUNIK (ALUMINE)

1 VABAVISE



1 sõrm horisontaalselt

2 VABAVISET



2 sõrme horisontaalselt

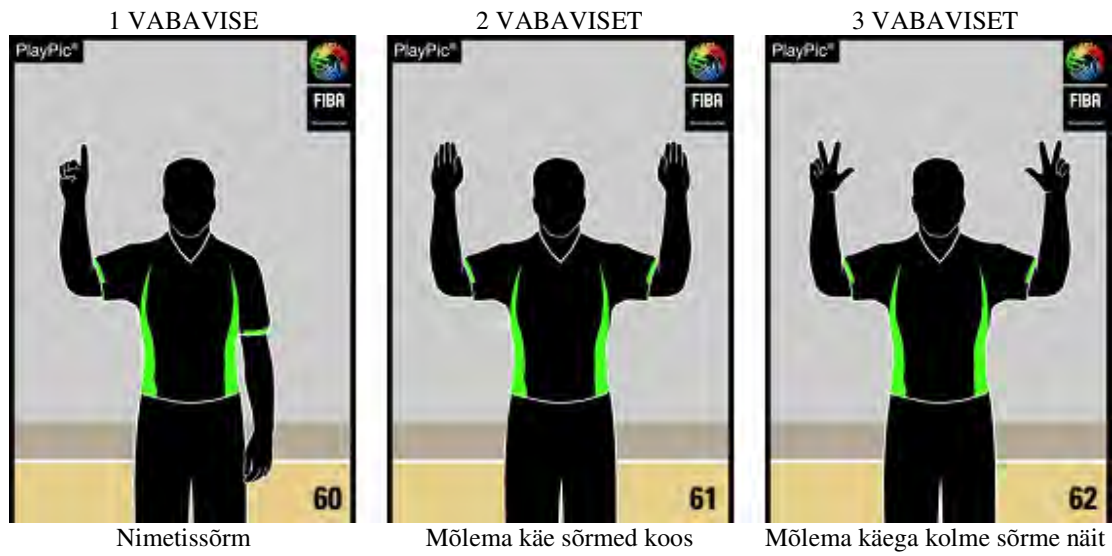
3 VABAVISET



3 sõrme horisontaalselt



VABAVISETE LÄBIVIIMINE – PASSIIVNE KOHTUNIK (TAGUMINE JA KESKMINE)



Joonis 7

Kohtunike žestid

## B Mänguprotokoll

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Competition _____ Date _____ Time _____		Referee _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
<b>Team A</b> Time-outs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Team fouls Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods _____		<b>RUNNING SCORE</b>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Minutes</th> <th rowspan="2">Players</th> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Fouls</th> <th colspan="5">Period</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Minutes	Players	No.	Fouls	Period					1	2	3	4	5	4									5									6									7									8									9									10									11									12									13									14									15									<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		1	1	41	41	81	81	121	121					2	2	42	42	82	82	122	122					3	3	43	43	83	83	123	123					4	4	44	44	84	84	124	124					5	5	45	45	85	85	125	125					6	6	46	46	86	86	126	126					7	7	47	47	87	87	127	127					8	8	48	48	88	88	128	128					9	9	49	49	89	89	129	129					10	10	50	50	90	90	130	130					11	11	51	51	91	91	131	131					12	12	52	52	92	92	132	132					13	13	53	53	93	93	133	133					14	14	54	54	94	94	134	134					15	15	55	55	95	95	135	135					16	16	56	56	96	96	136	136					17	17	57	57	97	97	137	137					18	18	58	58	98	98	138	138					19	19	59	59	99	99	139	139					20	20	60	60	100	100	140	140					21	21	61	61	101	101	141	141					22	22	62	62	102	102	142	142					23	23	63	63	103	103	143	143					24	24	64	64	104	104	144	144					25	25	65	65	105	105	145	145					26	26	66	66	106	106	146	146					27	27	67	67	107	107	147	147					28	28	68	68	108	108	148	148					29	29	69	69	109	109	149	149					30	30	70	70	110	110	150	150					31	31	71	71	111	111	151	151					32	32	72	72	112	112	152	152					33	33	73	73	113	113	153	153					34	34	74	74	114	114	154	154					35	35	75	75	115	115	155	155					36	36	76	76	116	116	156	156					37	37	77	77	117	117	157	157					38	38	78	78	118	118	158	158					39	39	79	79	119	119	159	159					40	40	80	80	120	120	160	160				
Minutes	Players					No.	Fouls	Period																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		1	2	3	4			5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Coach _____		Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
<b>Team B</b> Time-outs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Team fouls Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Minutes</th> <th rowspan="2">Players</th> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Fouls</th> <th colspan="5">Period</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Minutes	Players	No.	Fouls	Period					1	2	3	4	5	4									5									6									7									8									9									10									11									12									13									14									15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Minutes	Players					No.	Fouls	Period																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		1	2	3	4			5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Coach _____		Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Scorekeeper _____		Scores Period ① A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Assistant scorekeeper _____		Period ② A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Timekeeper _____		Period ③ A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
24" operator _____		Period ④ A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
		Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Referee _____		Final Score Team A _____ Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____		Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

### Joonis 8 Mänguprotokoll

- B.1 Joonisel 8 näidatud ametlik mänguprotokoll on kinnitatud FIBA tehnilise komisjoni poolt.
- B.2 See koosneb originaalist ja kolmest eri värvi koopias, valgel paberil originaal on FIBA-le. Esimene, sinisel paberil koopia on võistluste organisatoritele, teine, roosal paberil koopia on võitjale võistkonnale ja kolmas, kollasel paberil koopia on kaotanud võistkonnale.
- Märkus: 1. Sekretärile soovitatakse kaht erinevat värvi sulepead - üks esimesel ja kolmandal perioodil ning teine teisel ja neljandal perioodil.  
2. Kui tingimused seda võimaldavad võib mänguprotokollit täita elektrooniliselt.
- B.3 Vähemalt 20 minutit enne mängu algust peab sekretär ette valmistama võistlusprotokollit järgmiselt:

- B.3.1 Kirjutama mõlema võistkonna nimed protokollis ülaosas. Esimesena kirjutatakse alati kohalik (kodu) võistkond.  
Turniiridel või mängudes neutraalsel väljakul kirjutatakse protokollis esimesena võistkond, kes on esimesena märgitud võistluskavas.  
Esimene võistkond on võistkond "A" ja teine on võistkond "B".
- B.3.2 Edasi siis peab sekretär protokollis märkima:
- võistluse nimetuse,
  - mängu numbrit,
  - mängu toimumise kuupäeva, kellaja ja koha,
  - vanemkohtuniku ja kohtuniku nimed.

		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION <b>SCORESHEET</b>			
Team A <b>HOOPERS</b>			Team B <b>POINTERS</b>		
Competition	WCM	Date	20.11.2004	Time	20:00
Referee	WALTON, M.				
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y.
				Umpire 2	BARTOK, K.

#### Joonis 9 Mänguprotokollis ülaosa

- B.3.3 Võistkonna treeneri või tema esindaja poolt esitatud nimekirja alusel peab sekretär kirjutama protokollis mõlema võistkonna liikmete nimed.  
Võistkond "A" kirjutatakse protokollis ülemisse poolde, võistkond "B" alumisse poolde.
- B.3.3.1 Esimeses veergu kirjutab sekretär iga mängija litsentsi numbrid (ainult kolm viimast arvu).  
Turniiridel kirjutatakse mängija litsentsi number ainult võistkonna esimese mängu protokollis.
- B.3.3.2 Teise veergu kirjutab sekretär võistkonna treeneri või tema esindaja poolt esitatud nimekirja alusel TRÜKITÄHTEDEGA iga mängija nime ja initialsid mängijate numbrite järjekorras, millele all mängijad antud mängus mängivad. Võistkonna kapten märgitakse ära, kirjutades nime taha (CAP).
- B.3.3.3 Kui võistkonnas on vähem kui 12 mängijat, tõmbab sekretär kriipsu mitteosaleva mängija (te) ja litsentsi, mängija nime, numbrit jne kohale.
- B.3.4 Võistkonna alla kirjutab sekretär (TRÜKITÄHTEDEGA) võistkonna treeneri ja abitreeneri nimed.
- B.4 Vähemalt 10 minutit enne mängu algust peavad mõlemad treenerid:
- B.4.1 Kinnitama oma võistkonna mängijate nimed ja numbrid,
- B.4.2 Kinnitama treeneri ja abitreeneri nimed,
- B.4.3 Märkima algviisiku, s.o. viis (5) mängijat, kes alustavad mängu, tehes mängija numbrit kõrval olevasse veergu ristikesse "x".
- B.4.4 Alla kirjutama protokollis oma nime järgi.  
Võistkonna "A" treener peab loetletud andmed esimesena esitama.
- B.5 Mängu alustamisel tõmbab sekretär algviisiku mängijate numbrite ristikestele "x" ringid ümber.
- B.6 Mängu jooksul peab sekretär märkima "x" (ilma ringita) mängijad, kes vahetumängijate pingilt tulevad esmakordselt väljakule.

Time-outs		Team fouls						
7	Period ①	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗		
9 10	Period ③	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗		
	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	⊗	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	⊗	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	⊗	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	⊗	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.					C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	
Assistant Coach	MONTA, B.							

## Joonis 10 Võistkonnad protokollis

### B.7 Minutilised vaheajad

B.7.1 Treenerite poolt erineval perioodil ja lisaajal võetud minutilist vaheaega tuleb protokollis märkida perioodi või lisaaja mänguminutiga vastavas, võistkonna nime kohal olevas lahtris.

B.7.4 Iga perioodi või lisaaja lõpus kasutamata lahtrid tuleb läbi kriipsutada kahe paralleelse kriipsuga. Kui võistkond ei ole kasutanud esimest minutilist vaheaega teisel poolajal enne mängu viimast kahte minutit, siis esimene teise poolaja minutilise vaheaja lahter kriipsutatakse läbi kahe paralleelse joonega.

### B.8 Vead

B.8.1 Mängija vead võivad olla isiklikud, tehnilised, ebasportlikud või diskvalifitseerivad ja need tuleb märkida mängijale.

B.8.2 Võistkonna pingi isiku vead võivad olla tehnilised või diskvalifitseerivad ja need märgitakse treenerile.

B.8.3 Vead tuleb protokollis märkida järgmiselt:

B.8.3.1 Isiklik viga tuleb märkida tähega "P".

- B.8.3.2 Mängija tehniline viga märgitakse tähega "T". Teise samasuguse rikkumise korral märgitakse samuti tähega „T“ ning peale seda tähed „GD“ (mängust diskvalifitseerimine) järgmisse tühja lahtrisse.
- B.8.3.3 Treeneri enese ebasportlikust käitumisest põhjustatud tehniline viga tuleb märkida tähega "C". Teise samasuguse rikkumise korral märgitakse samuti tähega „C“ ning peale seda tähed „GD“ järgmisse tühja lahtrisse.
- B.8.3.4 Tehniline viga treenerile igal muul põhjusel tuleb märkida tähega "B". Kolmas tehniline viga, millest üks võib olla ka „C“ märgitakse „B“ või „C“ tähega ning tähed „GD“ järgnevasse lahtrisse.
- B.8.3.5 Ebasportlik viga tuleb märkida tähega "U". Teine samasugune rikkumine tuleb märkida samuti tähega „U“ ning järgmisse lahtrisse tähed „GD“.
- B.8.3.6 Diskvalifitseeriv viga tuleb märkida tähega "D".
- B.8.3.7 Kõik vead (isiklikud, ebasportlikud, diskvalifitseerivad või tehnilised), millega kaasneb vabavise (-ked), tuleb märkida koos vabavisete arvu tähistava numbriga ( 1, 2 või 3) vea tähise "P", "T", "C", "B", "U" või "D" kõrval.
- B.8.3.8 Vastavõistkondadele määratud võrdväärsete karistuste kustutamisel vastavalt punktile 42 (Eriolukorrad), tuleb vea tähise "P", "T", "C", "B", "U" või "D" kõrvale kirjutada väike "c".
- B.8.3.9 Iga perioodi lõpus tuleb sekretäril rasvase joonega eraldada kasutatud ja kasutamata vigade ruudud.  
Mängu lõppedes tuleb sekretäril kasutamata vigade ruudud rasvase rööpse joonega läbi kriipsutada.

- B.8.3.10 Näiteid võistkonna pingiala isikute diskvalifitseerivate vigade protokollis kandmisest:

Vahetusmängija diskvalifitseeriv

003	Metsak, M	9	X	D					
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--	--

Ja lisaks veel:

Treener:	Kullam		B <sub>1</sub>			
Abitreener:	Naarits					

Juhul kui abitreener on diskvalifitseeritud:

Treener:	Kullam		B <sub>1</sub>		
abitreener:	Naarits		D		

Juhul kui eemaldatud mängijal oli viis viga, siis tuleb anda "D" vigade ruudustiku kõrvale:

003	Metsak, M	9	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	T	P	D
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---	---

Ja lisaks veel:

Treener:	Kullam		B <sub>1</sub>		
Abitreener:	Naarits				

- B.8.3.11 Näiteid diskvalifitseerivate vigade protokollis kandmisest (kaklus, p. 39).

Diskvalifitseeriv viga võistkonna pingi ala isikule, kes lahkub pingialast (p.39) tuleb märkida järgnevalt – kõikidesse tühjadesse lahtritesse tuleb märkida „F“ täht.

Juhul kui ainult treener on diskvalifitseeritud:

Treener:	Kullam		D <sub>2</sub>	F	F
Abitreener:	Naarits				

Juhul kui abitreener on diskvalifitseeritud:

Treener: Kullam	B <sub>1</sub>		
abitreener: Naarits	D	F	F

Juhul kui mõlemad – treener ja abitreener on diskvalifitseeritud:

Treener: Kullam	D <sub>2</sub>	F	F
Abitreener: Naarits	F	F	F

Juhul kui vahetusmängijal on alla nelja vea siis tuleb “F” kanda kõigisse järeljäänud ruutudesse:

003	Tamm, M	9	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	---------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Juhul kui see on vahetusmängija viies viga, siis tuleb anda “F” viienda vea lahtrisse:

003	Kask, M	9	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	P	F
-----	---------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Juhul kui eemaldatud mängijal oli viis viga, siis tuleb anda “F” vigade ruudustiku kõrvale:

003	Lepp, M	9	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	T	P	F
-----	---------	---	---	----------------	----------------	---	---	---	---

Lisaks eelpooltoodule, juhul kui mängijad Tamm, Kask ja Lepp või võistkonna saatja on diskvalifitseeritud kirjutatakse tehniline viga:

Treener: Kullam	B <sub>1</sub>		
Abitreener: Naarits			

Märkus: Punkti 39 järgi saadud diskvalifitseerivad vead ei kuulu võistkonna vigade hulka.

## B.9 Võistkonna vead

- B.9.1 Protokollis, võistkonna nime all ja mängijate nimede kohal on mängu iga perioodi tarvis on neli ruutu, kuhu tuleb kanda võistkonna vead.
- B.9.2 Kui mängija teeb vea, kas isikliku, tehnilise, ebasportliku, või diskvalifitseeriva, märgib sekretär “X” selle vea teinud võistkonna vigade lahtrisse.

**B.10 Jooksev punktiseis**

B.10.1 Sekretär peab kronoloogiliselt summeerima mõlema võistkonna poolt visatud punkte.

B.10.2 Jooksva tagajärje jaoks on protokollis neli tulpa.

B.10.3 Igas tulbas on neli vertikaalset rida.

Kaks rida vasakul on võistkonnale "A" ja kaks rida paremal võistkonnale "B". Keskmistes ridades on mõlema võistkonna punktiseis (160 punkti) Sekretäriil tuleb:

- esmalt tõmmata diagonaalse / joonega läbi punktid väljakult visatud korvi eest ja musta täisringiga ● vabaviske eest. Läbitõmme või ring tähistab uut punktisummat pärast mängust visatud korvi või vabaviset;
- pärast seda kirjutab sekretär vabasse ruutu punktisumma ( / või ● ) kõrvale mängust korvi või vabaviske visanud mängija numbrile.

**B.11 Jooksev punktiseis - Täiendavad juhised**

B.11.1 Kui mängust visati 3-punkti vise, siis tõmbab sekretär mängija numbrile vastavas ruudus ringi ümber.

B.11.2 Kui mängija kogemata viskas palli oma korvi tuleb anda punktide taha vastasvõistkonna väljakul oleva kapteni number.

B.11.3 Kui loeti korvi, ilma, et pall sinna oleks läinud (vastavalt punktile 31 - Korvi sulustamine ja palli tõkestamine) tuleb anda korv pealeviskaja arvele.

B.11.4 Iga perioodi lõpus tuleb sekretäriil mõlema võistkonna punktisumma rasvase ringiga "O" ümber tõmmata ja rasvase horisontaalse joonega alla kriipsutada nii punktid kui ka need visanud mängijate numbrid.

B.11.5 Iga perioodi ja iga lisaaja (aegade) alguses jätkab sekretär tagajärje märkimist kohast, kus märkimine pooleli jäi.

B.11.6 Võimaluse korral peab sekretär võrdlema jooksvat mänguseisu tabloo näiduga. Kui esineb lahkuminekuid ja protokollis on öieti, peab ta kohe astuma samme tagajärje parandamiseks tablool. Kui tekivad kahtlused, või kui üks võistkondadest ei ole rahul parandustega, peab sekretär kohe informeerima vanemkohtunikku, niipea kui pall on "surnud" ja mängukell peatatud.

	A	B
	1	6
	2	6
(6)	3	3
	4	4
11	5	5 (5)
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	8 (10)
	10	10
(10)	11	11
	12	12 (7)
4	13	7
5	14	
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	18 (6)
6	19	19
	20	9
	21	21
(11)	22	9
	23	9
11	24	24
	25	7
	26	7
(5)	27	27
	28	6
10	29	29
	30	8
4	31	31
	32	5
4	33	5
4	34	
	35	10
10	36	36
	37	12
	38	38
(10)	39	12
10	40	12

**B.12 Jooksev punktiseis - Lõppvormistus**

B.12.1 Iga perioodi ja lisaaja lõppedes tuleb sekretäriil kanda mõlema võistkonna punktid protokollis alla vastavatesse kohtadesse.

B.12.2 Mängu lõppedes peab sekretär kahe rasvase horisontaalse joonega alla kriipsutama lõpliku tagajärje ja ka viimased punktid visanud mängija numbrile. Edasi tõmbab ta diagonaalse joonega läbi mõlema võistkonna kasutamata punktiread.

B.12.3 Mängu lõppedes tuleb sekretäriil protokollis kirjutada lõpptagajärg ja võitnud võistkonna nimi.

B.12.4 Sekretär kirjutab trükitähtedega oma perekonnanime protokollis, pärast seda kui

7	70	70	6
7	71		
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

sama on teinud abisekretär, ajamõõtja ja 24-sekundi operaator.

- B.12.5 Pärast seda kui teine kohtunik on protokoll alla kirjutanud tuleb viimasena protokoll alla kirjutada vanemkohtunikul. Sellega on mäng ametlikult lõppenud.

Märkus: Kui mänginud võistkondade üks kaptenitest (CAP) kirjutab protokoll alla selles kohas, mis on tähistatud “kapteni allkiri protesti korral”, siis peavad lauakohtunikud ja kohtunik jääma vanemkohtuniku käsutusse seni, kuni viimane lubab neil võistluspaigast lahkuda.

<b>Scorer</b> <u>N. MAIER</u>	<b>Scores</b> <b>Period ①</b> <b>A</b> <u>15</u> <b>B</b> <u>18</u>
<b>Assistant scorer</b> <u>D. SABAY</u>	<b>Period ②</b> <b>A</b> <u>19</u> <b>B</b> <u>10</u>
<b>Timer</b> <u>R. LEBLANC</u>	<b>Period ③</b> <b>A</b> <u>26</u> <b>B</b> <u>19</u>
<b>Shot clock operator</b> <u>K. AUSTIN</u>	<b>Period ④</b> <b>A</b> <u>16</u> <b>B</b> <u>25</u>
	<b>Extra periods</b> <b>A</b> <u>/</u> <b>B</b> <u>/</u>
<b>Referee</b> <u>M. Wallen</u>	<b>Final Score</b> <b>Team A</b> <u>76</u> <b>Team B</b> <u>72</u>
<b>Umpire 1</b> <u>Y. Chang</u> <b>Umpire 2</b> <u>K. Bartok</u>	<b>Name of winning team</b> <u>HOOPERS</u>
<b>Captain's signature in case of protest</b> _____	

### Joonis 13 Protokoll alaosa

#### C Protesti protseduur

Kui FIBA ametlikel võistlustel üks võistkond leiab, et tema huvid on väljakukohtunike (kohtunik (-kud) ja vanemkohtunik) otsuste või mistahes olukorra tõttu mängu kestel tõsiselt kahjustatud, peab see võistkond toimima järgneval viisil:

- C.1 Protesteeriva võistkonna kapten (CAP) peab mängu lõppedes viivitamatult pöörduma vanemkohtuniku poole ja teatama, et tema võistkond protesteerib mängu tulemuse üle ja allkirjastama protokollis lahtris “kapteni allkiri protesti korral”.

Et see protest oleks kehtiv, peab võistkonna ametlik esindaja (kas treener või rahvusföderatsiooni esindaja) 20 minuti jooksul peale mängu lõppemist kinnitama protesti kirjalikkus vormis.

Üksikasjalised põhjendused ei ole siinkohal vajalikud. Piisav on kirjutada: “Rahvusföderatsioon või klubi X avaldab protesti võistkondade X ja Y kohtumise tulemuse üle.” See protest koos 1500 CHF või sellega võrdväärse rahasumma suuruse tagatismaksuga tuleb anda üle FIBA või Tehnilise Komitee presidendile.

Protesti esitanud võistkonna rahvusföderatsioon peab FIBA esindajale või tehnilise komitee presidendile protesti teksti üle andma ühe tunni jooksul pärast mängu lõppu.

Kui Tehniline Komitee rahuldab protesti, tagastatakse tagatismaks.

- C.2 Võistkonna protestist peab vanemkohtunik esitama ühe tunni jooksul pärast mängu lõppu tegema ettekande FIBA esindajale või tehnilise komitee presidendile.

- C.3 Kui protesti esitanud võistkonna või vastasvõistkonna rahvusföderatsioon ei nõustu tehnilise komitee otsusega, võib ta esitada edasikaebuse apellatsioonizüriile.

Et see apellatsioon oleks kehtiv peab see olema esitatud kirjalikus vormis ja kahekümne (20) minuti jooksul peale tehnilise komisjoni otsuse teatavakstegemist koos tagatise 3000 CHF.

Kui apellatsioonizürii rahuldab protesti, tagastatakse tagatismaks.



- C.4 Videod, filmid, fotod või muu elektrooniline varustus võivad olla kasutatavad ainult silleks, et mängu lõppedes määrata vastutust või õpetamise eesmärkidel (koolituseks)

Märkus: Eesti Korvpalliliidu ja teistel Eestis korraldatud võistlustel määratakse protesti esitamise rahaline külg võistlusjuhendiga.

## D Võistkondade järjestamine

### D.1 Protseduur:

- D.1.1 Korvpallivõistlustel järjestatakse võistkonnad vastavalt nende poolt võitude kaotuste eest kogutud punktidele, kusjuures võit annab 2 punkti, kaotus 1 punkti (ka kaotus mänguvõime minetamisega) ja loobumiskaotus 0 punkti.

- D.1.2 Protseduur kehtib nii võistkondade kohta, kes on mänginud teineteisega ainult ühe korra (üksikturniir) kui ka võistkondade kohta, kes on mänginud omavahel 2 või enam mängu (turniir koduvõõrsil mängud või mitmest turniirist koosnev võistlus).

- D.1.3 Kui kahel või rohkemal võistkonnal on ühepalju punkte, siis tuleb kasutada järjestusviisi, kus arvestatakse üksnes ühepalju punkte kogunud võistkondade omavahelisi mänge. Kui 2 või enam võistkonda on kogunud samapalju punkte ka omavahelistes mängudes siis edasi tuleb nad järjestada järgmiste kriteeriumide alusel, alustades esimesest:

- suurim omavaheliste mängude korvide vahe
- enim punkte visanud võistkond omavahelistes mängudes
- kõrgeim korvide vahe kõikides mängudes
- enim punkte visanud võistkond kõikides mängudes

Kui nende kriteeriumite järgi ei saa ikka parimat selgitada, siis otsustab järjestuse loos.

- D.1.4 Juhul kui kasutatakse eeltoodud protseduure ja mingis faasis üks või enam võistkond saab paremuse, siis korratakse ülejäänud võistkondade vahel uuesti punktis D.1.3 kriteeriume, kuni selgub kõigi võistkondade paremusjärjestus.

### D.2 Näited:

#### D2.1 Näide 1

A vs. B 100 – 55

B vs. C 100 – 95

A vs. C 90 – 85

B vs. D 80 – 75

A vs. D 75 – 80

C vs. D 60 – 55

Võistkond	Mängude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

Seega: I A – võitis B-d

III C – võitis D-d

II

B

IV

D

D 2.2 Näide 2

A vs. B 100 – 55

B vs. C 100 – 85

A vs. C 90 – 85

B vs. D 75 – 80

A vs. D 120 – 75

C vs. D 65 – 55

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	3	3	0	6	310 : 215	+95
B	3	1	2	4	230 : 265	-35
C	3	1	2	4	235 : 245	-10
D	3	1	2	4	210 : 260	-50

Seega: I - A

Võistkondade B, C ja D järjestamine:

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
B	2	1	1	3	175 : 165	+10
C	2	1	1	3	150 : 155	-5
D	2	1	1	3	135 : 140	-5

Seega: II - B

III - C – võitis D-d

IV - D

D.2.3 Näide 3

A vs. B 85 – 90

B vs. C 100 – 95

A vs. C 55 – 100

B vs. D 75 – 85

A vs. D 75 – 120

C vs. D 65 – 55

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+50
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

Seega: IV – A

Võistkondade B, C, D järjestamine

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
B	2	1	1	3	175 : 180	-5
C	2	1	1	3	160 : 155	+5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Seega: I – C

II – D

III - B

D.2.4 Näide 4

A vs. B 85 – 90

B vs. C 100 – 90

A vs. C 55 – 100

B vs. D 75 – 85

A vs. D 75 – 120

C vs. D 65 – 55

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	255 : 210	+45
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

Seega: IV – A

Võistkondade B, C, D järjestamine

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Seega: I – B

II – C

III – D

D.2.5 Näide 5

A vs. B 100 – 55

B vs. F 110 - 90

A vs. C 85 – 90

C vs. D 55 - 60

A vs. D 120 – 75

C vs. E 90 - 75

A vs. E 80 – 100

C vs. F 105 - 75

A vs. F 85 – 80

D vs. E 70 - 45

B vs. C 100 – 95

D vs. F 65 – 60

B vs. D 80 – 75

E vs. F 75 – 80

B vs. E 75 – 80

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Seega: V – E

VI – F

Võistkondade A, B, C ja D järjestamine

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	3	2	1	5	305 : 220	+85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	-45

Seega: I – A, võitis B-d

II – B

III – D, võitis C-d

IV – C

D.2.6 Näide 6

A vs. B 71 – 65	B vs. F 95 - 90
A vs. C 85 – 86	C vs. D 95 - 100
A vs. D 77 – 75	C vs. E 82 - 75
A vs. E 80 – 86	C vs. F 105 - 75
A vs. F 85 – 80	D vs. E 68 - 67
B vs. C 88 – 87	D vs. F 65 – 60
B vs. D 80 – 75	E vs. F 80 – 75
B vs. E 75 – 76	

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Seega: VI – F

Võistkondade A, B, C, D, E järjestamine:

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	-1

Seega: I – C

II – A

Võistkondade B, D, E järjestamine

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Seega: III – B

IV – E

V - D

D.2.7 Näide 7

A vs. B 73 – 71	B vs. F 95 - 90
A vs. C 85 – 86	C vs. D 95 - 96
A vs. D 77 – 75	C vs. E 82 - 75
A vs. E 90 – 96	C vs. F 105 - 75
A vs. F 85 – 80	D vs. E 68 - 67
B vs. C 88 – 87	D vs. F 80 – 75
B vs. D 80 – 79	E vs. F 80 – 75
B vs. E 79 – 80	

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Seega: VI – F

Võistkondade A, B, C, D, E järjestamine:

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Seega: I – C

V – A

Võistkondade B, D, E järjestamine

Võistkond	Mägude arv	Võidud	Kaotused	Punktid	Korvid	Korvide vahe
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Seega: II – B

III – D, võitis E-d

IV – E

### D.3 Lisa protseduur

D.3.1. Punktid D.1 ja D.2 kehtivad juhul, kui kõik võistkonnad on mänginud oma kõik mängud turniiril.

D.3.2. Kui kõik võistkonnad ei ole veel mänginud oma kõiki mänge ja kui kahel või enam võistkonnal on sama võitute-kaotuste suhe siis nende võistkondade järjetus määratakse korvide vahega arvestades kõiki mänge, mis nad on mänginud.

### D.4 Loobumiskaotus

D.4.1. Võistkond, kes mõjuva põhjuseta ei ilmu kavandatud mängule või lahkub mänguväljakult enne mänguaja lõppu, saab loobumiskaotuse ja null (0) punkti turniiritabelisse.

D.4.2. Kui aga võistkond saab teise loobumiskaotuse siis kõik selle võistkonna mängud annulleeritakse.

## E Meedia minutilised vaheajad

### E.1 Määratlus

Igal võistluste organisatoril on õigus otsustada kas ja millises ajalisel ulatuses (60, 75, 90 või 100 minutit) kasutada Meedia minutilisi vaheaegu.

## E.2 **Reegel**

- E.2.1 Igal perioodil on lubatud lisaks reegliparastele minutilistele vaheaegadele kasutada ühte Meedia minutilist vaheaega. Lisaaegadel Meedia minutit olla ei saa.
- E.2.2 Esimese minutilise vaheaja (võistkonna või Meedia) kestvuseks igal perioodil peab olema 60, 75, 90 või 100 sekundit.
- E.2.3 Teiste võimalike minutiliste vaheaegade kestvuseks on kuuskümmend (60) sekundit.
- E.2.4 Kummalgi võistkonnal on õigus kahele minutilisele vaheajale esimesel poolajal ja kolmele minutilisele vaheajale teisel poolajal.  
Neid minuteid võib võtta suvalisel ajal mängu jooksul ja nende võimalikuks kestvuseks on:
- 60, 75, 90 või 100 sekundit, kui seda vaadeldakse ühena Meedia minutist, s.t. esimene minutiline vaheaeg perioodil, või
  - 60 sekundit, kui see ei ole Meedia minut, s.t. võeti pärast seda kui Meedia minut oli juba olnud.

## E.3 **Protseduur:**

- E.3.1 Ideaalolukorras Meedia minut tuleb 5 minutit enne perioodi lõppu. Seejuures ei saa garanteerida, et see alati nii on.
- E.3.2 Juhul kui kumbki võistkond ei ole küsinud minutilist vaheaega ja perioodi lõpuni jääb alla 5 minuti tuleb anda Meedia minut esimesel võimalusel kui pall muutub "surnud" palliks ja mängukell seisatunud. See minut ei lähe kumbagi võistkonna arvele.
- E.3.3 Kui üks võistkondadest võttis minutilise vaheaja enne perioodi viimast 5 minutit siis see minut tuleb anda ühena Meedia minutitest.  
Antud minutilist vaheaega arvestatakse nii minuti palunud võistkonna kui Meedia minutina
- E.3.4 Vastavalt antud protseduurile võib minimaalselt olla 1 minutiline vaheaeg igal veerandil ja maksimaalselt 6 minutilist vaheaega esimesel poolajal ning 8 minutilist vaheaega teisel poolajal.

## **Korvpallireeglite ja mängu protseduuride lõpp.**