

Korvpallireeglite interpretatsioonid

01.02.2018

SISUKORD

Sissejuhatus

Punkt 5	Mängijad – vigastus	4
Punkt 7	Treenerid: kohustused ja õigused	5
Punkt 8	Mänguaeg, viik ja lisa-aeg	6
Punkt 9	Mänguaja algus ja lõpp	6
Punkt 10	Palli staatus	7
Punkt 12	Hüppepall ja vaheldumisi valdamise õigus	7
Punkt 14	Palli valdamine	9
Punkt 15	Mängija pealeviskel	10
Punkt 16	Korv: visatud korv ja selle väärtus	10
Punkt 17	Audi sissevise	12
Punkt 18/19	Minutiline vaheaeg/vahetus	15
Punkt 23	Mängija audis ja pall audis	18
Punkt 24	Põrgatamine	19
Punkt 25	Jooks	19
Punkt 28	8 sekundit	20
Punkt 29/50	24 sekundit	22
Punkt 30	Tagaalsse naasnud pall	29
Punkt 31	Palli sulustamine ja tõkestamine	32
Punkt 33	Kontakt: põhiprintsiibid	35
Punkt 35	Topeltviga	36
Punkt 36	Tehniline viga	37
Punkt 37	Ebasportlik viga	42
Punkt 38	Diskvalifitseeriv viga	43
Punkt 39	Kaklus	44
Punkt 42	Eriolukorrad	45
Punkt 44	Parandatav eksitus	47
Punkt 46	Vanemkohtunik:kohustused ja õigused	49

Kõik näited korvpallireeglite interpretatsioonides, mis on tehtud mängijate, treenerite, kohtunike, jne. meessoost isikute kohta, kehtivad ka naissoost isikute kohta. Tuleb mõista, et see on tehtud ainult praktilistel põhjustel.

SISSEJUHATUS

Tõlgendused, mis on esitatud selles dokumendis, on FIBA 2017. aasta Korvpallireeglite interpretatsioonid ja kehtivad alates 01.02.2018. See dokument asendab kõiki eelnevalt avaldatud FIBA Korvpallireeglite interpretatsioone.

FIBA Korvpallireeglid on kinnitatud FIBA juhatuse poolt ning on aeg ajalt muudetud FIBA Tehnilise Komisjoni poolt.

FIBA Korvpallireeglid on tehtud nii selged ja kompaktsed kui võimalik, kuid need kirjeldavad rohkem põhimõtteid kui mängusituatsioone. Kahjuks ei suuda reeglid käsitleda kõiki erinevaid olukordi, mis võivad mängus juhtuda.

Selle dokumendi mõte on üle kanda korvpallireeglite põhimõtted praktikasse ja spetsiifilistesse situatsioonidesse, mis võivad mängu jooksul esineda.

Erinevate olukordade tõlgendused aitavad reeglite õppimisel ja nendest arusaamisel.

FIBA Korvpallireeglid peavad jääma FIBA korvpalli alusdokumendiks. Ometi, kohtunikel on täielik õigus võtta vastu otsuseid olukordades, mis ei ole otseselt kirjas FIBA Korvpallireeglites või FIBA Korvpallireeglite interpretatsioonides.

Interpretatsioonides järjepidevuse saavutamiseks kasutatakse järgmisi mõisteid:

A võistkond – ründav võistkond

B võistkond – kaitsev võistkond

A1-A5, B1-B5 – mängijad

A6-A12, B6-B12 – vahetusmängijad

5-1 **Väide.** Kui mängija on vigastatud või paistab vigastatuna ning selle tulemusena tuleb väljakule sama võistkonna treener, abitreener, vahetumängija või võistkonna pingialas olev isik, siis loetakse, et see mängija on saanud abi, isegi kui abi andmine tegelikult aset ei leidnud.

5-2 **Näide:** A1 vigastab hüppeliigest ja mäng peatatakse:

- (a) A võistkonna arst tuleb väljakule ja osutab A1-le abi;
- (b) A võistkonna arst tuleb väljakule, kuid A1 on juba taastunud;
- (c) A võistkonna treener tuleb väljakule, et hinnata A1-e vigastuse tõsidust;
- (d) A võistkonna abitreener, vahetumängija või võistkonna pingialas olev isik tuleb väljakule, kuid ei osuta abi A1-le.

Interpretatsioon: Kõikide olukordade puhul loetakse, et A1 sai abi ning ta tuleb välja vahetada.

5-3 **Väide.** Kui arsti hinnangul on tõsiselt vigastatud mängija liigutamine ohtlik tema tervisele, siis puudub ajaline limiit vigastatud mängija eemaldamiseks mänguväljakult.

5-4 **Näide:** A1 saab tõsiselt vigastada ning mäng peatub 15-ks minutiks, kuna arsti hinnangul on mängija liigutamine viimasele ohtlik.

Interpretatsioon: Arsti hinnang määrab vigastatud mängija eemaldamise aja ja võimalused mänguväljakult. Peale seda toimub vahetus ning mäng jätkub ilma karistusega.

5-5 **Väide.** Kui mängija on vigastatud, veritseb, tal on lahtine haav ning ta ei suuda koheselt mängu jätkata (umbes 15 sekundi jooksul), tuleb ta välja vahetada. Kui sama seisva kella perioodi jooksul võtab kumbki võistkond minutilise vaheaja ning see mängija taastub selle ajaga ning on valmis mängima, siis võib ta seda teha juhul, kui sekretäri signaal minutiliseks vaheajaks kõlas enne, kui kohtunik oli käemärgiga lubanud vahetumängijal saada väljakumängijaks.

5-6 **Näide:** A1 saab vigastada ning mäng peatatakse. A1 ei saa koheselt mängu jätkata ning kohtunik vilistab ja näitab vahetuse žesti. A treener (või B treener) küsib minutilist vaheaega:

- (a) Enne kui A1-e vahetumängija tuli mängu;
- (b) Pärast seda kui A1-e vahetumängija tuli mängu;

Peale minutilist vaheaega on A1 valmis mängima.

Interpretatsioon

- (a) Minutilise vaheaeg antakse ning A1 taastub ning võib mängu jätkata.
- (b) Minutilise vaheaeg antakse, kuid A1-e vahetumängija tuli juba mängu. Seetõttu A1 ei saa jätkata mängu enne, kui mängukell on käinud.

5-7 **Väide.** Treeneri poolt algviisikusse määratud mängijaid või vabavistete vahel arstiabi vajavaid mängijaid võib vahetada vigastuse korral. Sellisel juhul on vastasvõistkonnal soovi korral õigus vahetada sama arv mängijaid.

5-8 **Näide:** B1 teeb vea A1-le, kellel on õigus 2-le vabaviskele. Peale esimest A1-e vabavistet avastab kohtunik, et A1 veritseb ning ta vahetatakse A6-e vastu, kes peab sooritama teise vabaviske. B võistkond soovib nüüd vahetada kahte (2) mängijat.

Interpretatsioon: B võistkond saab vahetada ainult ühe (1) mängija.

- 5-9 **Näide:** B1 teeb vea A1-le, kellel on õigus 2-le vabaviskele. Peale esimest A1-e vabaviset avastab kohtunik, et B3 veritseb. B6 vahetab B3-e ning nüüd A võistkond soovib vahetada ühte (1) mängijat.

Interpretatsioon: A võistkond võib vahetada ühe (1) mängija.

Punkt 7 Treenerid: kohustused ja õigused

- 7-1 **Väide.** 40 minutit enne ajakavas märgitud mänguaja algust peab vanemtreener või tema esindaja andma sekretärile nimekirja, mis sisaldab mängus osalevate mängijate nimesid ja numbreid. Samuti peab see sisaldama kapteni, treeneri ja abitreeneri nimesid.

Treener on isiklikult vastutav selle eest, et mängijate numbrid nimekirjas on vastavuses mängijate numbritega särkidel. Vähemalt 10 minutit enne ajakavas märgitud mängu algust peab treener oma allkirjaga protokollis kinnitama esitatud nimekirja alusel protokollis kantud andmete õigsust.

- 7-2 **Näide:** A võistkond esitab õigeaegselt nimekirja sekretärile. Kahe mängija numbrid ei ole vastavuses protokollis märgituga või nende nimed on jäänud protokollis välja. See avastatakse:

- (a) Enne mängu algust;
- (b) Peale mängu algust.

Interpretatsioon:

- (a) Valed numbrid parandatakse või puuduvad nimed lisatakse protokollis ilma ühegi karistuseta.
- (b) Kohtunik peatab mängu ilma, et asetaks kumbagi võistkonda ebasoodsasse olukorda. Valed numbrid parandatakse ilma ühegi karistuseta, kuid mängijate nimesid enam protokollis lisada ei saa.

- 7-3 **Väide.** Vähemalt 10 minutit enne ajakavas määratud mängu algust peavad mõlemad treenerid märkima algviisiku. Enne mängu algust peab sekretär kontrollima, kas mängijad väljakul vastavad sellele, mis on märgitud protokollis. Kui ta avastab vea, peab ta sellest kohe teavitama lähimat kohtunikku. Kui see avastatakse enne mängu algust, siis eksimus parandatakse ja väljakule saadetakse mängijad, kes olid märgitud protokollis. Kui eksitus avastatakse peale mängu algust, siis see jäetakse tähelepanuta.

- 7-4 **Näide:** Avastatakse, et üks mängija väljakul ei ole sama, kes on märgitud võistkonna algviisikus. See juhtub:

- (a) Enne mängu algust;
- (b) Peale mängu algust.

Interpretatsioon:

- (a) Mängija tuleb ilma igasuguse karistuseta vahetada mängija vastu, kes oli märgitud algviisikus mängu alustamiseks.
- (b) Eksitus jäetakse tähelepanuta ning mäng jätkub ilma karistuseta.

- 7-5 **Näide:** Treener palub sekretäril märkida väike x protokollis 5-le mängijale, kes alustavad mängu algviisikus.

Interpretatsioon: Treener peab ainuisikuliselt protokollis märkima väikese x-i mängija lahtrisse, mis näitab 5-te algviisiku mängijat.

Punkt 8 Mänguaeg, viik ja lisaag

8-1 **Väide:** Mängu vaheaeg algab:
20 minutit enne ajakavas märgitud mängu algusaega;

Hetkel, kui mängukella sireen kõlab veerandaja lõpus;

IRS kasutamise puhul veerandaja või lisaaja lõppedes peale seda, kui vanemkohtunik on teavitanud lõplikust otsusest.

8-2 **Näide:** B1 teeb A1-le viskel vea, kui samaaegselt kõlab veerandaja lõpusireen ning A1-le antakse 2 vabaviset.

Interpretatsioon: Vabavisked visatakse kohe ja mängu vaheaeg peab algama peale vabaviskeid.

Punkt 9 Mänguaja algus ja lõpp

9-1 **Väide.** Mäng ei tohi alata enne, kui mõlemal võistkonnal on väljakul 5 mänguvalmis mängijat. Kui mängu algusajaks on võistkonnal väljakul vähem kui 5 mängijat, siis kohtunikud peaksid olema mõistvad võimalike ettenägematute asjaolude suhtes, mis võisid hilinemise põhjustada. Kui hilinemisele on mõistlik põhjendus, siis tehnilist viga võistkonnale ei määrata. Kui aga mõistlikku põhjendust hilinemisele ei ole, siis tehniline viga ja/või loobumiskaotus määratakse hilinenud võistkonnale.

9-2 **Näide:** Kui mäng peaks ajakava järgi algama, on B võistkonnal väljakul valmis mängu alustama vähem kui 5 mängijat:

- (a) B võistkonna esindaja suudab anda mõistliku ja arvestatava selgituse B võistkonna mängijate hilinemise kohta;
- (b) B võistkonna esindaja ei suuda anda mõistlikku ja arvestatavat selgitust B võistkonna mängijate hilinemise kohta.

Interpretatsioon: Mängu algus võib hilineda maksimaalselt 15 minutit. Kui puuduvad mängijad jõuavad mänguväljakule ja on mänguvalmis enne, kui 15 minutit täis saab, siis:

- (a) Mäng algab ning karistust ei määrata.
- (b) B võistkonna treenerile määratakse tehniline viga („B“). A võistkonnale antakse 1 vabavise ning mäng algab hüppepalliga.

Mõlemal juhul, kui puuduvad mängijad ei ole mänguväljakul valmis mängima enne, kui 15 minutit täis saab, arvestatakse A võistkonnale loobumisevõit ning protokollis märgitakse 20:0. Kõikidel juhtudel peab vanemkohtunik tegema sellekohase märke protokollis tagaküljele võistluste korraldajate jaoks.

9-3 **Näide:** Teise poolaja alguses ei ole A võistkonnal 5-te mängijat valmis mängu alustama seoses vigastuste, diskvalifitseerimiste või mõnel muul põhjusel.

Interpretatsioon: Kohustus omada mänguväljakul 5-te mänguks valmis olevat mängijat kehtib ainult mängu alguses. A võistkond jätkab mängimist vähem kui 5-e mängijaga.

9-4 **Näide:** Mängu lõpus teeb A1 oma 5-nda vea ning lahkub mängust. Võistkond A võib jätkata 4 mängijaga juhul kui neil ei ole rohkem vahetusmängijaid. Kuna B võistkond juhib 15-ne punktiga, siis B võistkonna treener soovib „ausa mängu“ põhimõttel samuti võtta väljakult ära ühe oma mängija ning jätkata 4 mängijaga.

Interpretatsioon: B võistkonna treeneri soovi mängida 4 mängijaga ei täideta. Kui võistkonnal on piisavalt mängijaid, peavad väljakul olema 5 mängijat.

9-5 **Väide.** Punkt 9 sätestab, millist korvi peab võistkond kaitsema ja millisesse ründama. Kui eksituse tõttu peaksid mõlemad võistkonnad ükskõik millise veerandaja alguses ründama/kaitsma valesid korve, siis olukord tuleb parandada koheselt, kui see avastatakse, panemata kumbagi võistkonda ebasoodsasse olukorda. Kõik punktid, mängitud aeg, vead jne., mis toimusid mängu peatamiseni, jäävad kehtima.

9-6 **Näide:** Peale mängu algust avastavad kohtunikud, et mõlemad võistkonnad mängivad valesse korvi.

Interpretatsioon: Mäng tuleb peatada esimesel võimalusel, ilma, et kumbki võistkonda satuks ebasoodsasse olukorda. Võistkonnad vahetavad korvid ja mäng peab jätkuma peegelpildis samast kohast, kus see peatati.

Punkt 10 Palli staatus

10-1 **Väide.** Pall ei muutu „surnuks“ ja visatud korv loeb, kui mängija teeb vea ükskõik millisele vastasmängijale hetkel, kui pall on vastasmängija käes pealeviskeks ning viimane lõpetab pideva liikumisega pealeviske. See väide kehtib ka juhul kui kaitsva võistkonna mängija või pingialas olev isik saab tehnilise vea.

10-2 **Näide:** A1 on pealeviskel kui B2 teeb vea A2-le. A1 lõpetab pideva liikumisega pealeviske, mida ta oli alustanud enne B2-e viga.

Interpretatsioon: Kui A1-e vise tabab, tuleb korv lugeda.

10-3 **Näide:** A1 on pealeviskel kui A2 teeb vea B2-le. A1 lõpetab pideva liikumisega pealeviske, mida ta oli alustanud enne A2-e viga.

Interpretatsioon: Pall muutub „surnuks“ hetkel kui A2 teeb vea. Kui vise tabab, korvi ei loeta.

Punkt 12 Hüppepall ja palli vaheldumisi valdamisõigus

12-1 **Väide.** Võistkond, kes mängu alguses hüppepallist ei saanud väljakul „elus“ palli oma valdusesse, saab järgmise hüppepalli olukorra tekkimisel õiguse audi sisseviskeks lähimast kohast sellele, kus hüppepalli olukord tekkis.

12-2 **Näide:** Vanemkohtunik viskab lahtihüppeks palli ülesse, mida puudutab määrustepäraselt A1 ning peale seda koheselt:

(a) Vilistatakse poolekspall A2-e ja B2-e vahel;

(b) Vilistatakse topeltviga A2-le ja B2-le.

Interpretatsioon: Kuna kumbki võistkond ei ole „elus“ palli väljakul oma valdusesse saanud, ei saa kohtunikud kasutada noolega määratletud palli vaheldumisi valdamisõigust. Vanemkohtunik sooritab uuesti lahtiviske hüppepalliks, milles peavad osalema A2 ja B2. Aeg, mis kulus mängukellal määrustepärasest lahtihüppe puudutusest kuni kohtuniku vileni, jääb kehtima.

12-3 **Näide:** Vanemkohtunik viskab lahtihüppeks palli ülesse, mida puudutab määrustepäraselt A1 ning peale seda koheselt:

(a) Pall läheb auti;

(b) A1 püüab palli enda kätte enne, kui seda on puudutanud hüppepallis mitteosalenud mängija või pall on puudutanud põrandat.

Interpretatsioon: Mõlemal juhul vilistatakse A võistkonnale määrusterikkumine ning pall antakse B võistkonnale audi sisseviskeks. Peale B võistkonna audi sisseviset saab esimese palli vaheldumisi valdamisõiguse võistkond, kes ei saanud „elus“ palli väljakul enda valdusesse.

12-4 **Näide:** B võistkonnal on õigus järgmisele palli vaheldumisi valdamisõigusele. Kohtunik ja/või sekretär eksib ning pall antakse selle tulemusel audi sisseviskeks A võistkonnale.

Interpretatsioon: Peale seda, kui pall määrustepäraselt puudutab mängijat või mängija puudutab palli väljakul, ei ole see eksitus enam parandatav. Igatahes, B võistkond ei kaota eksituse tõttu oma õigust palli vaheldumisi valdamisõigusele ning talle antakse järgmine kord õigus audi sisseviskeks, kui palli vaheldumisi valdamisõigus tekib.

12-5 **Näide:** Samaaegselt 1-se veerandi lõpusireeniga teeb B1 ebasportliku vea A1-le.

Interpretatsioon: A1 sooritab 2 vabaviset ilma mängijateta 3-sekundi ala ääres ning mänguaeg on lõppenud. Peale mängu vaheaega (2 minutit) jätkub mäng A võistkonna audi sisseviskega keskjoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt. A võistkond ei kaota oma õigust palli vaheldumisi valdamisõigusele järgmise hüppepalli olukorra tekkimisel.

12-6 **Näide:** Koheselt peale seda, kui kõlas 3-nda veerandi lõpusireen, teeb B1 ebasportliku vea A1-le. Palli vaheldumisi valdamisõigus 4-nda veerandi alguses kuulub A võistkonnale.

Interpretatsioon: A1 viskab 2 vabaviset 4-nda veerandi alguses ja pall antakse A võistkonnale audi sisseviskeks keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt. A võistkond ei kaota oma õigust järgmisele palli vaheldumisi valdamisõigusele.

12-7 **Näide:** A1 hüppab palliga ülesse ning blokeeritakse määrustepäraselt B1-e poolt. Mängijad maanduvad väljakule, hoides mõlemad ühe või kahe käega kindlalt pallist.

Interpretatsioon: Kohtunik peab vilistama poolekspalli.

12-8 **Näide:** A1 ja B1 hoiavad õhus olles mõlemad kindlalt pallist. Peale maandumist astub A1 ühe jalaga küljejoonele.

Interpretatsioon: Kohtunik peab vilistama poolekspalli.

12-9 **Näide:** A1 hüppab palliga ülesse oma eesalast ning ta blokeeritakse määrustepäraselt B1-e poolt. Mängijad maanduvad väljakule, hoides mõlemad ühe või kahe käega kindlalt pallist. A1 maandub ühe jalaga tagaalsse.

Interpretatsioon: Kohtunik peab vilistama poolekspalli.

12-10 Väide: Kui „elus“ pall jääb korvirõnga ja laua vahele kinni, v.a. vabavisete vahel või kui vabaviskele järgneb sama karistuse eest audi sissevise, siis mäng jätkub hüppepalli olukorraga ning audi sisseviskega palli vaheldumisi valdamisõiguse reegli järgi. Kuna selles olukorras puudub lauavõitlus, siis seda ei käsitleta sarnaselt olukorraga mängus, kus pall puudutab ning põrkab rõngalt. Seega, kui võistkond, kes valdas palli enne selle kinnijäämist rõnga ja tagalaua vahele, on sama võistkond, kes saab õiguse palli vaheldumisi valdamisõiguse järgi audi sisseviskeks, siis jääb talle sama aeg rünnakuaja kellale nagu iga hüppepalli olukorra puhul.

12-11 **Näide:** A1-e pealevise jääb kinni rõnga ja tagalaua vahele. A võistkonnal on õigus audi sisseviskeks palli vaheldumisi valdamisõiguse järgi.

Interpretatsioon: A võistkonnale jääb rünnakuaja kellal olev aeg rünnaku lõpetamiseks peale audi sisseviset.

12-12 **Näide:** A1-e pealevise on õhus, kui kõlab rünnakuaja kella sireen, peale mida jääb pall kinni rõnga ja korvilaua vahele. A võistkonnal on õigus audi sisseviskeks palli vaheldumisi valdamisõiguse järgi.

Interpretatsioon: Kuna A võistkonnal ei ole rünnakuaja kellale jäänud enam aega, siis on tegemist 24-sekundi reegli rikkumisega. Audi sissevise antakse B võistkonnale, kuid A võistkond ei kaota õigust järgmisele palli vaheldumisi valdamisõigusele.

12-13 **Näide:** B2 teeb ebasportliku vea A1-le 2- punkti viskel. Viimase vabaviske ajal:

- (a) Pall jääb kinni rõnga ja tagalaua vahele;
- (b) A1, sooritades vabaviset, astub vabaviskejoonele;
- (c) Vabavise ei taba rõngast.

Interpretatsioon: Vabavise loetakse ebaõnnestunuks ning pall antakse A võistkonnale audi sisseviskeks keskjoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt.

12-14 **Väide.** Poolekspalli olukord tekib, kui üks või rohkem mängijaid mõlemast võistkonnast hoiavad ühe või mõlema käega pallist kinni nii, et seda ei saa ükski mängija oma kontrolli alla ilma toorutsemata.

12-15 **Näide:** A1 on sammudes pealeviskel, kui B1 asetab oma käed tugevalt pallile nii, et peale seda teeb A1 rohkem samme kui lubab „jooksu“ reegel.

Interpretatsioon: Kohtunik peab vilistama poolekspalli

12-16 **Väide.** Kui võistkond eksib audi sisseviske määruse vastu palli vaheldumisi valdamisõiguse tõttu saadud audi sisseviskel, siis ta kaotab palli vaheldumisi valdamisõiguse ja järgmine palli vaheldumisi valdamisõigus läheb üle vastasvõistkonnale.

12-17 **Näide:** Palli vaheldumisi valdamisõiguse järgi audi sisseviske ajal:

- (a) Audi sisseviskaja A1 astub väljakule, kui pall on veel tema käes;
- (b) A2 sirutab käed üle väljaku piirjoone enne, kui pall on söödetud audist väljakule ja ületanud piirjoone;
- (c) Audi sisseviskaja A1 hoiab palli käes rohkem kui 5 sekundit.

Interpretatsioon: Kõikidel juhtudel on tegemist audi sisseviske määruse rikkumisega. Pall tuleb anda vastasvõistkonnale audi sisseviskeks samast kohast, kust esialgne audi sissevise pidi toimuma, ning palli vaheldumisi valdamisõigust näitava noole suunda tuleb muuta koheselt.

Punkt 14 Palli valdamine

14-1 **Väide.** Võistkondlik palli valdamine algab hetkest, kui selle võistkonna mängija hoiab või pörgatab „elus“ palli.

14-2 **Näide:** Kohtuniku arvates mängija sihilikult venitab palli kättevõtmisega, sõltumata sellest, kas mänguaeg käib või mitte.

Interpretatsioon: Pall muutub „elus“ palliks, kui kohtunik asetab palli põrandale audi sisseviskekoha või vabaviskejoone lähedale.

14-3 **Näide:** Võistkond A on palli vallanud 15 sekundit, kui A1 üritab sööta A2-le, kuid pall lendab auti ning on õhus väljaspool väljaku piire. B1 üritab palli püüda ning hüppab väljakult ülesse ning olles õhus väljaspool väljaku piirjooni :

- (a) Puudutab palli ühe käega;
 - (b) Võtab palli kahte kätte või pall „lebab“ ühel käel,
- ning nüüd tuleb pall tagasi väljakule, kus selle saab enda kätte A2.

Interpretatsioon:

- (a) Võistkonna A pallivaldamine jätkub ning rünnakuaja kell jätkab käimist.
- (b) Võistkond B valdas palli. Rünnakuaja kell lülitatakse ümber (uus 24 sekundit).

Punkt 15 Mängija pealeviskel.

15-1 **Väide.** Kui mängija on pealeviskel ning pärast talle tehtud viga söödab ta palli ära, siis seda mängijat ei loeta enam pealeviskel olevaks mängijaks.

15-2 **Näide:** Viskel oleval mängijal A1-l on pall kahes käes, kui B1 teeb talle vea. Pärast viga A1 söödab palli A2-le.

Interpretatsioon: A1-te ei loeta enam viskel olevaks.

Punkt 16 Korv: visatud korv ja selle väärtus

16-1 **Väide.** Visatud korvi eest antavad punktid arvestatakse selle järgi, millisest kohast väljakul pealevise sooritati, kas 2-punkti alast (2 punkti) või 3-punkti alast (3 punkti). Punktid arvestatakse palli vastasvõistkonna korvi visanud võistkonnale.

16-2 **Näide:** A1 sooritab pealevise 3-punkti alast. Tõusvat palli puudutab määrustepäraselt ükskõik milline mängija, kes asub A võistkonna 2- punkti alas ning peale seda pall läheb korvi.

Interpretatsioon: A võistkonnale arvestatakse 3 punkti, kuna A1-e pealevise sooritati 3-punkti alast.

16-3 **Näide:** A1 sooritab pealevise 2-punkti alast. Tõusvat palli puudutab määrustepäraselt B1, kes hüppab ülesse A võistkonna 3-punkti alast, ning peale seda pall jätkab lendu ja läheb korvi.

Interpretatsioon: A võistkonnale arvestatakse 2 punkti, kuna A1-e pealevise sooritati 2-punkti alast.

16.4.1 **Väide.** Kui pall läheb korvi, siis punktide väärtus arvestatakse sõltuvalt sellest, kas:

- (a) Pall läks korvi otse pealeviskest.
- (b) Pall läks korvi söödust, mida puudutas ükskõik milline mängija, või pall puudutas enne korvi minekut põrandat.

16-5 **Näide:** A1 söödab palli 3-punkti alast ja pall läheb otse korvi.

Interpretatsioon: A võistkonnale arvestatakse 3 punkti, kuna A1-e sööt oli sooritatud 3 punkti alast.

16-6 **Näide:** A1 söödab palli 3-punkti alast ning palli puudutab ükskõik milline mängija, või pall puudutab põrandat:

- (a) A võistkonna 2-punkti alas;
- (b) A võistkonna 3-punkti alas,

enne, kui pall läheb korvi.

Interpretatsioon: Mõlemal juhul tuleb A võistkonnale arvestada 2 punkti, kuna pall ei läinud söödust otse korvi.

16-7 **Väide.** Audi sisseviske puhul või lauapalli saamisel peale viimast või ainsat vabaviset kulub alati teatud aeg, kui väljakul olev mängija puudutab (püüab) palli ja kuni see lahkub mängija käest pealeviskeks. Eriti oluline on sellega arvestada veerandaja lõpus. Selleks viskeks peab olema alati minimaalne aeg. Kui mängukellal on 0:00,3 (kolm kümnendikku sekundit), siis on kohtunike ülesanne fikseerida, kas pall lahkus pealeviskaja käest enne, kui kõlas veerandaja lõpusireen. Kui mängukellal on aga 0:00,2 (kaks kümnendikku sekundit) või 0:00,1 (üks kümnendik sekund), siis ainus viis määrustepäraseks korviks on õhus oleva mängija poolt palli hüpitamine korvi või otse korvi surumine.

16-8 **Näide:** A võistkonnal on õigus audi sisseviskeks ning mängukellal on:

- (a) 0:00,3 sekundit;
- (b) 0:00,2 või 0:00,1 sekundit.

Interpretatsioon:

- (a) Kui toimus pealevise ning samal ajal kõlas veerandaja lõppu tähistav sireen, siis peavad kohtunikud hindama, kas pall pealeviskeks oli lahkunud enne sireeni viskaja käest.
- (b) Korvi saab lugeda ainult juhul, kui audi sisseviskest õhus olev pall hüpitatakse või surutakse otse õhust korvi.

16-9 **Väide.** Korvi loetakse, kui "elus" pall langeb korvi ülalt, jääb sinna pidama või läbib selle. Kui:

- (a) Kaitsev võistkond küsib minutilist vaheaega peale seda, kui on visatud korv;
 - (b) Mängukell näitab 2:00 minutit või vähem 4-ndal veerandil või lisaajal,
- siis mängukell tuleb peatada hetkel, kui pall on selgelt läbinud korvi, nagu on näidatud diagrammil 1.



Diagramm 1

16-10 **Näide:** Veerandaja alguses A võistkond kaitseb oma korvi, kui B1 kogemata pörgatab oma korvi suunas ja viskab korvi.

Interpretatsioon: 2 punkti arvestatakse A võistkonna väljakul olevale kaptenile.

16-11 **Näide:** A1 viskab korvile, kui B1 puudub palli, mis on osaliselt korvis, kuid ei ole seda tervenisti läbinud.

Interpretatsioon: Tegemist on palli tõkestamisega.

17-1 **Väide.** Kui mängija sooritab audi sisseviset, siis on võimalik olukord, kus tema käed lähevad õhus üle piirjoone väljaku kohale. Sellisel juhul on kaitsemängija vastutav selle eest, et takistades audi sisseviset, ei tekiks tal kontakti palliga, kuni see on veel auti sisseviskava mängija käes.

17-2 **Näide:** A1 sooritab audi sisseviset. A1, hoides palli käes, liigutab käed palliga väljaku kohale, kus B1 haarab A1-e käes olevat palli või lööb palli A1-e käest ära, ilma, et tekitaks kehalist kontakti.

Interpretatsioon: B1 takistas palli mängu panekut. Seda tuleb käsitleda mängu venitamisenä ning hoiatus tuleb teha B1-le ning samuti kommunikeerida see B võistkonna treenerile. Hoiatus kehtib kogu B võistkonnale. Kui mõni B võistkonna mängija peaks sarnase rikkumise veel mängus tegema, tuleb teda karistada tehnilise veaga.

17-3 **Väide.** Audi sisseviskaja peab söötma palli (mitte käest kätte andma) oma meeskonnakaaslasele väljakul.

17-4 **Näide:** Audi sisseviskel annab A1 palli käest kätte A2-le, kes on väljakul.

Interpretatsioon: A1 sooritas audi sisseviske määruse rikkumise. Et audi sissevise oleks reeglitepärane, peab pall auti sisseviskava mängija käest lahkuma enne, kui keegi seda puudutab. Pall antakse B võistkonnale audi sisseviskeks selle esialgselt toimumiskohast.

17-5 **Väide.** Audi sisseviske ajal ei tohi ükski teine mängija(d) olla üle audijooone ühegi kehaosaga enne, kui pall on söödud üle joone väljakule.

17-6 **Näide:** Peale seda, kui pall läks auti, ulatab kohtunik palli A1-le audi sisseviskeks. A1:

- (a) Paneb palli põrandale audis, peale mida selle võtab A2;
- (b) Ulatab audis palli A2-le.

Interpretatsioon: Mõlmal juhul on tegemist A2-poolse määrusterikkumisega, kuna ta liikus üle audijooone enne, kui A1 oli palli üle audijooone väljakule söötud.

17-7 **Näide:** Peale A võistkonna korvi väljakult, tabavat ainsat või viimast vabaviset antakse minutiline vaheaeg B võistkonnale. Peale minutilist vaheaega ulatab kohtunik palli otsajooone taga B1-le audi sisseviskeks. B1:

- (a) Paneb palli audis põrandale, peale mida selle võtab B2;
- (b) Ulatab otsajooone taga palli B2-le.

Interpretatsioon: See on lubatud. Ainus, mida B võistkond peab arvestama audi sisseviske puhul on, et see peab toimuma 5 sekundi jooksul.

17-8 **Väide.** Kui minutiline vaheaeg antakse võistkonnale 4-nda veerandi või lisaaja viimasel 2-l minutil (mängukell 2:00 või vähem), ning sellel võistkonnal oli õigus järgnevas audi sisseviskeks oma tagaalas, siis peab see võistkond audi sisseviske tegema oma võistkonna eesalast, audi sisseviske joonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt ning nad tohivad sööta palli ainult eesalasse.

17-9 **Näide:** Mängu viimasel minutil põrgatab A1 palli oma tagaalas, kui B võistkonna mängija lükkab palli auti A võistkonna tagaalas, vabaviskejooone pikenduse lähedal:

- (a) Minutiline vaheaeg antakse B võistkonnale;
- (b) Minutiline vaheaeg antakse A võistkonnale;
- (c) Minutiline vaheaeg antakse esmalt B võistkonnale ning koheselt peale seda A võistkonnale (või vastupidi).

Interpretatsioon:

- (a) Võistkond A peab sooritama audi sisseviske oma tagaalas, vabaviskejoone pikenduselt.
- (b) ja (c) Võistkond A peab sooritama audi sisseviske oma eesalast, audi sisseviskejoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt.

Kõikide variantide puhul on A võistkonnal rünnakuks aeg, mis oli rünnakuaja kellal, kui pall läks auti.

- 17-10 **Näide:** Viimast veerandaega on mängida 0:57 kui A1 sooritab kahte vabaviset. Teise vabaviske ajal astub A1 vabaviskejoonele ning kohtunik vilistab määrusterikkumise. B võistkond küsib minutilist vaheaega.

Interpretatsioon: Peale minutilist vaheaega peab B võistkond sooritama audi sisseviske oma eesalast, audi sisseviskejoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt ning rünnakuaja kellale tuleb panna uus 24 sekundit.

- 17.11 **Näide:** Viimast veerandaega on mängida 0:26 ning A1 on 6 sekundit põrgatanud palli oma tagaalas, kui:

- (a) B1 lükkab palli auti;
- (b) B1 teeb 3-nda võistkonnavea sellel veerandil.

Võistkond A võtab minutilise vaheaja.

Interpretatsioon: Peale minutilist vaheaega peab A võistkond sooritama audi sisseviske oma eesalast, audi sisseviskejoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt ning rünnakuaja kellale tuleb panna mõlemal juhul 18 sekundit.

- 17-12 **Näide:** Viimast veerandaega on mängida 1:24 ja A1 põrgatab palli oma võistkonna eesalast, kui B1 lükkab palli A võistkonna tagaalasse, kus ükskõik milline A võistkonna mängija alustab uuesti põrgatamist. Nüüd B2 lükkab palli auti A võistkonna tagaalas kui rünnakuaja kell näitab:

- (a) 6 sekundit;
- (b) 17 sekundit.

Võistkond A võtab minutilise vaheaja.

Interpretatsioon: Peale minutilist vaheaega peab A võistkond sooritama audi sisseviske oma eesalast, audi sisseviskejoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt ning rünnakuaja kellale tuleb jätta aeg, mis oli seal siis, kui pall läks auti.

- 17-13 **Näide:** Viimast veerandaega on mängida 0:48 ja A1 põrgatab palli oma võistkonna eesalast, kui B1 lükkab palli A võistkonna tagaalasse, kus ükskõik milline A võistkonna mängija alustab uuesti põrgatamist. Nüüd B2 teeb võistkonna 3-nda vea sellel veerandil A võistkonna tagaalas, kui rünnakuaja kell näitab:

- (a) 6 sekundit;
- (b) 17 sekundit.

Võistkond A võtab minutilise vaheaja. Peale minutilist vaheaega sooritab A võistkond audi sisseviske oma eesalast, audi sisseviskejoonelt, kohtunikelaua vastaspoolelt.

Interpretatsioon: Kui mäng jätkub, peab A võistkonnal olema rünnakuaja kellal:

- (a) 14 sekundit;
- (b) 17 sekundit.

- 17-14 **Näide:** A võistkond on palli vallanud oma tagaalas 5 sekundit, kui A6 ja B6 diskvalifitseeritakse mängust kahluse situatsioonis väljakule tulemise eest. Karistused vigade eest taandavad teineteist ning

mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt. Enne, kui audi sissevise sooritatakse, antakse minutiline vaheaeg A võistkonnale.

Interpretatsioon: Peale minutilist vaheaega tuleb A võistkonna audi sissevise sooritada keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt ning rünnakuaja kellale jääb aeg, mis oli vea tegemise hetkel, antud juhul 19 sekundit.

17-15 **Väide.** On veel olukordi lisaks nendele, mis on kirjas punktis 17.2.3, kus audi sissevise toimub keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt.

17-16 **Näide:**

- (a) Mängijale, kes sooritab audi sisseviset keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt, vilistatakse audi sisseviske määruse rikkumine ning pall antakse vastasvõistkonnale samast kohast, kust esialgne audi sissevise pidi toimuma.
- (b) Kui kakluse olukorras diskvalifitseeritakse mõlema võistkonna mängijad, ja selles olukorras ei ole teisi karistusi, mida täide viia, ning üks võistkond valdas palli või tal oli palli valdamise õigus, siis sellel võistkonnal jääb rünnakuaja kellale aeg, mis oli seal vea toimumise hetkel.

Interpretatsioon: Mõlemal eelpool nimetatud juhul võib audi sisseviskav mängija sööta palli ükskõik millisesse punkti väljakul.

17-17 **Väide.** Audi sisseviskel võivad juhtuda järgmised olukorrad:

- (a) Pall söödetakse üle korvi ning ükskõik kumma võistkonna mängija puudutab palli, sirutades käe altpoolt läbi korvi;
- (b) Pall jääb kinni korvirõnga ja tagalaua vahele;
- (c) Pall söödetakse sihilikult vastu rõngast eesmärgiga saada uus rünnakuage.

17-18 **Näide:** Audi sisseviske ajal söötab A1 palli üle korvi ning ükskõik kumma võistkonna mängija puudutab palli, sirutades käe altpoolt läbi korvi.

Interpretatsioon: See on määrusterikkumine. Mäng peab jätkuma vastasvõistkonna audi sisseviskega vabaviskejoone pikenduselt. Kui määrust rikkus kaitsev võistkond, siis ründajatele punkte lugeda ei saa, kuna palli ei söödetud väljakult.

17-19 A1 sooritab audi sisseviset ning pall jääb söödust korvirõnga ja tagalaua vahele kinni.

Interpretatsioon: See on hüppepalli olukord. Edasi mängitakse vaheldumisi valdamisõiguse reegli järgi. Kui audi sisseviske õigus jääb samale võistkonnale, siis rünnakuaja kellal aega ei muudeta.

17-20 **Näide:** A1 söötab audi sisseviske ajal palli vastu rõngast, kui rünnakuaja kellal on 5 sekundit.

Interpretatsioon: Rünnakuaja operaator ei muuda rünnakuaja kellal olevat aega, kuna mängukell ei ole käivitunud. Rünnakuaja kell peab käivituma samaaegselt mängukellaga hetkel, kui üks väljakul olevatest mängijatest puudutab palli.

17-21 **Väide.** Kui pall on antud mängijale audi sisseviskeks, siis ei tohi see mängija põrgatada palli väljakule nii, et audi sisseviskaja puudutab seda palli enne kui ükski teine väljakul olev mängija.

17-22 **Näide:** A1-le antakse audi sissevise. A1 põrgatab palli nii, et see pörkab:

- (a) Väljakul;
- (b) Väljaspool väljakut.

A1 püüab palli uuesti kätte.

Interpretatsioon:

- (a) A1 sooritas audi sisseviske määruse rikkumise. Kui pall on juba lahkunud auti sisseviskava mängija käest ja puudutanud väljakut, siis see mängija ei tohi palli uuesti puutada enne, kui seda on teinud ükskõik milline mängija väljakul.
- (b) See on määrustepärane tegevus ja kohtunik jätkab 5 sekundi lugemist.

17-23 **Väide.** Mängija, kes sooritab audi sisseviset, ei tohi põhjustada palli auti minekut peale seda, kui pall on tema käest lahkunud.

17-24 **Näide:** A1 söötab palli A2-le, kuid pall läheb auti, ilma et keegi seda puudutaks väljakul.

Interpretatsioon: Tegemist on A1 poolse määruste rikkumisega. Mäng peab jätkuma B võistkonna audi sisseviskega esialgselt audi sisseviske kohast.

17-25 **Näide:** A1 söötab palli A2-le, kuid A2 püüab palli nii, et on ühe jalaga audijoonel.

Interpretatsioon: Tegemist on A2-e määrusterikkumisega ning mäng jätkub B võistkonna audi sisseviskega määruste rikkumisele lähimast kohast.

17-26 **Näide:** A1-le antakse audi sisseviske küljejoone tagant, keskjoone lähedalt:

- (a) A võistkonna tagaalt, kust võib sööta ükskõik millisesse kohta väljakul;
- (b) A võistkonna eesalt, kust võib sööta ainult eesalasse;
- (c) Teise veerandi alguses, keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt, õigusega sööta ükskõik millisesse kohta väljakul.

Peale seda, kui A1 saab palli oma valdusesse, teeb ta ühe normaalmöödus sammu kõrvale, mille tõttu muutub tema asukoht eesalt tagaaltasse ning vastupidi.

Interpretatsioon: Kõikidel juhtudel jääb A1-le õigus sööta palli sinna, kuhu ta võis seda teha esialgselt kohast.

17-27 **Väide:** Peale tehnilise-, ebasportliku- või diskvalifitseeriva vea eest visatud vabaviskeid toimub audi sisseviske alati keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt.

17-28 **Näide:** 1:03 on mängida viimast veerandit, kui B1-le vilistatakse tehniline viga. Ükskõik milline A võistkonna mängija sooritab ühe vabaviske, peale mida antakse minutiline vaheaeg A võistkonnale.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt.

Punkt 18/19 Minutiline vaheaeg/vahetus

18/19-1 **Väide:** Minutilist vaheaega ei saa anda enne, kui mängukell ei ole käinud veerandaja algusest, ja samuti ei saa anda peale veerandaja lõppu.

Vahetust ei saa anda enne esimese veerandaja algust, kui mängukell ei ole käinud, ning peale mänguaja lõppemist. Vahetust saab anda mängu vaheajal.

18/19-2 **Näide:** Peale seda, kui pall on lahkunud vanemkohtuniku käest mängu alguses lahtihüppeks, kuid enne, kui seda on puudutanud määrustepäraselt mängija, rikub hüppepallis osaleja A2 määrusi ning pall antakse audi sisseviskeks B võistkonnale. Sellel hetkel küsib emma-kumma võistkonna treener minutilist vaheaega.

Interpretatsioon: Vaatamata sellele, et mäng on alanud, ei saa anda minutilist vaheaega ega vahetust kummalegi võistkonnale, kuna mängukell ei ole käinud.

18/19-3 **Näide:** Samaaegaselt veerandi või lisaaja lõpusireeniga teeb B1 vea A1-le, kellele antakse 2 vabaviset. Kumbki võistkond küsib:

- (a) Minutilist vaheaega;
- (b) Vahetust.

Interpretatsioon:

- (a) Minutilist vaheaega ei saa anda, kuna veerandaeg või lisaag on lõppenud.
- (b) Vahetust saab anda alles peale seda, kui vabavisked on visatud ning mängu vaheaeg enne järgmist veerandit või lisaaga on alanud.

18/19-4 **Väide:** Kui rünnakuaja kella sireen kõlab, kui pall on õhus pealeviskest, siis see ei ole määrustepikkumine ja mängukell ei peatu. Kui vise on tabav, siis teatud juhtudel on minutilise vaheaja ja vahetuse võimalus mõlemal võistkonnal.

18/19-5 **Näide:** Pall on õhus pealeviskest, kui kõlab rünnakuaja kella sireen. Pall läheb korvi ning samal ajal küsib üks või mõlemad võistkonnad:

- (a) Minutilist vaheaega;
- (b) Vahetust.

Interpretatsioon:

- (a) Sellises olukorras saab minutilist vaheaega ainult võistkond, kellele visati korv.

Kui võistkonnale, kellele visati korv, anti minutiline vaheaeg, siis peale seda saab minutilise vaheaja küsida ka teine võistkond ning samuti saavad siis mõlemad võistkonnad teha vahetusei, kui nad seda soovivad.

- (b) See on vahetuse võimalus ainult võistkonnale, kellele visati korv ning seda ainult mängu viimasel veerandil või lisaajal, kui mängu kell näitab 2:00 või vähem. Juhul kui võitkonnale, kellele visati korv, anti vahetus, siis võib vahetuse saada ka teine võistkond või võib anda minutilise vaheaja mõlemale võistkonnale, kui nad seda soovivad.

18/19-6 **Väide.** Kui minutilist vaheaega või vahetust küsitakse peale seda, kui pall on antud vabaviskaja kätte esimeseks või ainsaks vabaviskeks, siis saab neid kummalegi võistkonnale anda, kui:

- (a) Viimane või ainus vabavise tabas;
- (b) Peale ainsat või viimast vabaviset jätkatakse mänguga keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua poolelt;
- (c) Kui mingil põhjusel pall jääb „surnuks“ peale viimast või ainsat vabaviset.

18/19-7 **Näide:** A1-le antakse 2 vabaviset. Võistkond A või võistkond B küsib minutilist vaheaega või vahetust:

- (a) Enne kui pall on vabaviskaja A1 käes;
- (b) Peale esimest vabaviset;
- (c) Peale teist tabavat vabaviset, kuid enne, kui pall on audi sisseviskeks mängija käes;
- (d) Peale teist tabavat vabaviset, kuid peale seda, kui pall on audi sisseviskeks mängija käes.

Interpretatsioon:

- (a) Minutiline vaheaeg või vahetus antakse kohe, enne esimest vabaviset.
- (b) Minutilist vaheaega vahetust ei anta, isegi kui esimene vabavise tabab.

(c) Minutiline vaheaeg või vahetus antakse kohe, enne audi sisseviset.

(d) Minutilist vaheaeg ega vahetust ei anta.

18/19-8 **Näide:** A1-le antakse 2 vabaviset. Peale esimest vabaviset küsib võistkond A või võistkond B minutilist vaheaega või vahetust. Viimase vabaviske ajal:

(a) Pall põrkab rõngalt ja mäng jätkub;

(b) Vabavise tabab;

(c) Pall ei taba rõngast ega lähe korvi;

(d) A1 astub vabaviske joonele ning talle vilistatakse määruste rikkumine;

(e) B1 astub kolmesekundi alasse enne kui pall on lahkunud A1-e käest vabaviskeks. B1-le vilistatakse määrusterikkumine ning A1 vabavise ei taba.

Interpretatsioon:

(a) Minutilist vaheaega või vahetust ei anta.

(b), (c), (d) Minutiline vaheaeg või vahetus antakse koheselt.

(e) A1-le antakse asendusvabavise ning kui see tabab, antakse minutiline vaheaeg või vahetus.

18/19-9 **Väide.** Kui peale minutilise vaheaja küsimist vilistatakse viga kummalegi võistkonnale, siis minutilist vaheaega ei saa anda enne, kui kohtunik on lõpetanud vea kommuniqueerimise lauakohtunikele. Kui tegemist on mängija viienda (5) veaga, siis hõlmab see ka vahetuse läbiviimist. Kui see kõik on toimunud, siis minutiline vaheaeg algab, kui kohtunik vilistab ning näitab minutilise vaheaja signaali.

18/19-10 **Näide:** A võistkonna treener küsib minutilist vaheaega, peale mida B1 teeb viienda (5) vea.

Interpretatsioon: Minutiline vaheaeg ei saa alata enne, kui kohtunik on vea näidanud lauakohtunikele ning vahetumängijast, kes vahetab B1-te, saab mängija.

18/19-11 **Näide:** A võistkonna treener küsib minutilist vaheaega, peale mida ükskõik milline mängija teeb vea.

Interpretatsioon: Võistkonnad võivad liikuda vahetumängijate pingile, kui neil on olemas info, et minutiline vaheaeg on küsitud, kuigi minutiline vaheaeg ei ole veel alanud.

18/19-12 **Väide.** Punktides 18 ja 19 on selgitatud, millal minutilise vaheaja või vahetuse võimalus algab ning lõppeb. Treenerid, küsides minutilist vaheaega või vahetust, peavad sellega arvestama, muidu ei pruugita neile seda koheselt anda.

18/19-13 **Näide:** Minutilise vaheaja või vahetuse andmise võimalus on just lõppenud, kui A võistkonna treener jookseb kohtunikelaua juurde ja küsib valju häälega minutilist vaheaega või vahetust. Sekretär reageerib ning kogemata annab signaali. Kohtunikud vilistavad ja peatavad mängu.

Interpretatsioon: Kuna kohtunikud peatasid mängu ning pall on „surnud“ ning mängukell jätkuvalt seisab, siis oleks võimalus minutiliseks vaheajaks või vahetuseks. Kuna aga A võistkonna treener jäi oma palvega hiljaks, siis talle ei anta minutilist vaheaega või vahetust. Mäng peab jätkuma koheselt.

18/19-14 **Näide:** Mängus toimub palli sulustamine või tõkestamine. Ühe või mõlema võistkonna vahetumängijad ootavad kohtunike lauajuures, et tulla mängu, või minutiline vaheaeg on küsitud ükskõik kumma võistkonna poolt.

Interpretatsioon: Määrusterikkumine peatab mängukella ning pall muutub „surnuks“. Vahetused või minutiline vaheaeg on lubatud.

18/19-15 **Väide.** Minutiline vaheaeg peab olema üks (1) minut pikk. Võistkonnad peavad viivitamatult tulema tagasi väljakule, kui kohtunik vilistab ning neid kutsub. Vahest on võistkonnad kauem oma pingialas kui üks (1) minut, saades sellest eelise ning venitades mängu uuesti alustamisega. Sellisel juhul tuleb võistkonnale anda hoiatus. Kui võistkond ei tee hoiatusest välja, tuleb talle määrata veel üks minutiline vaheaeg. Kui võistkonnal ei ole enam minutilist vaheaega, tuleb treenerile määrata tehniline viga (B) mängu venitamise eest. Kui võistkond ei tule väljakule koheselt, kui on lõppenud poolajal vaheaeg, siis tuleb neile määrata minutiline vaheaeg.

18/19-16 **Näide:** Minutiline vaheaeg lõppeb ning kohtunik kutsub A võistkonda tagasi väljakule. A võistkonna treener jätkab võistkonna juhendamist pingi alas. Kohtunik kutsub A võistkonda uuesti väljakule ja :

- (a) Võistkond A tuleb lõpuks väljakule;
- (b) Võistkond A on jätkuvalt oma pingialas.

Interpretatsioon:

- (a) Peale seda, kui A võistkond hakkab tulema väljakule, annab kohtunik hoiatuse A võistkonna treenerile, et sarnase asja kordumisel arvestatakse neile uus minutiline vaheaeg.
- (b) Minutiline vaheaeg, ilma hoiatuseta, antakse A võistkonnale. Kui neil ei ole enam minutilist vaheaega, siis karistatakse treenerit tehnilise veaga (B).

18/19-17 **Näide:** Peale poolaja vaheaega on A võistkond ikka veel riietusruumis ja seetõttu kolmanda veerandaja algus viibib.

Interpretatsioon: Kui võistkond A lõpuks tuleb väljakule, määratakse neile ilma hoiatuseta minutiline vaheaeg.

18/19-18 **Väide.** Kui võistkond ei ole võtnud teisel poolajal minutilist vaheaega enne, kui mängukell näitab 2:00 või vähem viimast veerandaega, siis sekretär peab märkima protokollis kaks horisontaalset joont teise poolaja minutiliste vaheaegade esimesse kasti. Tabloo peab näitama, nagu võistkond oleks kasutanud ühe minutilise vaheaja.

18/19-19 **Näide:** Mängukellal on neljandal veerandil 2:00 ja kumbki võistkond ei ole kasutanud seni minutilist vaheaega.

Interpretatsioon: Sekretär peab märkima protokollis kaks horisontaalset joont teise poolaja minutiliste vaheaegade esimesse kasti mõlemale võistkonnale. Tabloo peab näitama, nagu mõlemad võistkonnad oleksid kasutanud ühe (1) minutilise vaheaja.

18/19-20 **Näide:** Mängukellal on 2:09 neljandal veerandil, kui A võistkonna treener küsib esimest minutilist vaheaega teisel poolajal, kui mäng käib. Kui mängukellal on 1:58, läheb pall auti ja mängukell peatatakse. Minutiline vaheaeg antakse A võistkonnale.

Interpretatsioon: Sekretär peab märkima protokollis kaks horisontaalset joont teise poolaja minutiliste vaheaegade esimesse kasti kuna minutiline vaheaeg anti 1:58 enne neljanda veerandi lõppu. Antud minutiline vaheaeg tuleb märkida teise lahtrisse ning A võistkonnale jääb veel üks (1) minutiline vaheaeg neljanda veerandi lõpuni. Tabloo peab näitama, et 2 minutilist vaheaega on võetud.

Punkt 23 Mängija audis ja pall audis

23-1 **Väide.** See on määrusterikkumine, kui mängija, vältimaks 3 sekundi määruse rikkumist, lahku väljakult üle otsajoone.

23-2 **Näide:** A1 on 3-sekundi alas vähem kui kolm (3) sekundit ja liigub üle otsajoone auti, et mitte rikkuda 3-sekundi määrust, ning seejärel astub taas 3-sekundi alasse.

Interpretatsioon: A1 on rikkunud 3-sekundi määrust.

Punkt 24 Põrgatamine

24-1 **Väide.** Kui mängija viskab palli sihilikult vastu tagalauda (tegemist ei ole pealeviske üritusega), siis loetakse seda, nagu oleks ta visanud palli vastu põrandat. Kui mängija püüab nüüd palli enne, kui seda on puudutanud ükski teine mängija, siis loetakse seda põrgatuseks.

24-2 **Näide:** A1 ei ole veel palli põrgatanud, kui ta viskab palli vastu tagalauda ja püüab selle enne, kui ükski teine mängija on palli puudutanud.

Interpretatsioon: Peale palli püüdmist võib A1 sööta või visata, kuid mitte alustada põrgatamist.

24-3 **Näide:** A1, peale põrgatuse lõpetamist nii liikumisel kui ka seistes, viskab palli vastu tagalauda ja püüab või puudutab palli enne, kui ükski teine mängija on seda teinud.

Interpretatsioon: Tegemist on kahekordsega.

24-4 **Näide:** A1 põrgatab ja siis peatub:

(a) A1 kaotab tasakaalu ja liigutamata tugijalga ning hoides palli käes, puudutab palliga üks või kaks korda põrandat;

(b) A1 viskab palli käest kätte, liigutamata tugijalga.

Interpretatsioon: Määrustepärane tegevus A1-e poolt, kuna ta ei liiguta tugijalga.

24-5 **Näide:** A1 alustab põrgatust:

(a) Visates palli üle vastase;

(b) Visates palli mõned meetrid endast eemale.

Pall puudutab väljakut, peale mida A1 jätkab põrgatust.

Interpretatsioon: Määrustepärane tegevus mõlemal juhul, kuna pall puudutas väljakut enne, kui mängija puudutas palli jätkamiseks põrgatust.

Punkt 25 Jooks

25-1 **Väide.** On määrustepärane, kui mängija, lamades põrandal, saab palli üle kontrolli. Samuti on määrustepärane, kui mängija, kes valdab palli, kukub põrandale ning libiseb, pall käes. Kui aga nüüd mängija veeretab end või üritab püsti tõusta, siis see on määrusterikkumine.

25-2 **Näide:** A1, hoides käes palli, kaotab tasakaalu ja kukub põrandale.

Interpretatsioon: A1-e kukumine põrandale on määrustepärane.

25-3 **Näide:** A1, lamades põrandal, saab palli oma valdusesse. A1 seejärel:

a) Söödab palli A2-le;

b) Alustab põrgatamist, lamades ise veel põrandal;

c) Üritab püsti tõusta, põrgatades palli;

d) Üritab püsti tõusta, hoides palli käes.

Interpretatsioon:

(a), (b) ja (c) puhul on tegemist määrustepärase tegevusega.

(d) Tegemist on jooksumääruse rikkumisega.

25-4 **Näide:** A1, hoides palli käes, kukub põrandale ja libiseb seal hetkeks.

Interpretatsioon: Juhuslik libisemine A1-e poolt ei ole määrusterikkumine, kuid kui A1 nüüd rullib või üritab püsti tõusta, siis tuleb vilistada jooks.

25-5	Väide. Kui pealeviskel olevale mängijale tehakse viga, kes peale seda teeb jooksu ning viskab korvi, siis korvi ei loeta, kuid mängijale antakse vabavisked.
------	---

25-6 **Näide:** A1 on alustanud sammudest pealeviset, pall mõlemas käes, kui B1 teeb talle vea. B1-e vea tõttu teeb A1 jooksu ning peale seda lõpetab pealeviske, mis tabab.

Interpretatsioon: Korv ei loe. A1-le antakse 2 või 3 vabaviset.

Punkt 28 8-sekundi reegel

28-1	Väide. Rünnakuaja kell on peatatud hüppepalli olukorra pärast tagaalas. Kui vaheldumisi valdamisõiguse reegli järgi saab palli võistkond, kes valdas palli enne seda olukorda, siis jääb talle 8-st sekundist alles see aeg, mis on veel kulutamata.
------	---

28-2 **Näide:** A võistkond valdab palli tagaalas 5 sekundit, kui vilistatakse pooleksvall. A võistkonnale antakse audi sissevise vastavalt palli vaheldumisi valdamisõigusele.

Interpretatsioon: A võistkonnale jääb 3 sekundit, et pall viia eesalasse.

28-3	Väide. Põrgatusel tagaalast eesalasse on pall eesalas, kui põrgataja mõlemad jalad ning pall on kontaktis eesalaga.
------	--

28-4 **Näide:** A1 seisab keskjoonel, jalad erineval pool keskjoont. Nüüd saab ta söödu A2-lt tagaalast ning ta söötab palli A2-le tagasi tagaalasse.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus. Kuna A1 ei ole mõlema jalaga eesalas, siis võib ta palli tagaalasse sööta. 8 sekundi lugemine peab jätkuma.

28-5 **Näide:** A1 põrgatab tagaalast eesalasse ja jääb seisma nii, et jalad on erineval poolel keskjoont. Nüüd söötab A1 palli A2-le, kes samuti seisab, jalad erineval poolel keskjoont.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus. Kuna A1 ei ole eesalas, võib ta sööta A2-le, kes samuti ei ole eesalas. 8 sekundi lugemine peab jätkuma.

28-6 **Näide:** A1 põrgatab eesalasse nii, et üks jalg on juba eesalas (mitte mõlemad) ning nüüd söötab palli A2-le, kes seisab keskjoonel, jalad mõlemal pool keskjoont. A2 alustab nüüd põrgatust tagaalasse.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus. A1 ei ole veel eesalas (kuna ainult 1 jalg on kontaktis eesalaga) ja ta võib sööta A2-le, kes samuti ei ole veel eesalas ning võib alustada põrgatust tagaalasse. 8 sekundi lugemine jätkub.

28-7 **Näide:** A1 põrgatab oma tagaalast ning jääb põrgatades seisma:

(a) Olles jalgadega keskjoone erinevatel pooltel;

- (b) Mõlemad jalad on eesalas, kuid palli pörgatab tagaalas;
- (c) Mõlemad jalad on eesalas, kuid palli pörgatab tagaalas, peale mida liigub mõlema jalaga tagasi tagaalasse;
- (d) Mõlemad jalad on tagaalas, kuid palli pörgatab eesalas.

Interpretatsioon: Kõikidel juhtudel loetakse A1 olevaks oma tagaalas niikauks, kuni tema mõlemad jalad ja pall on kontaktis eesalaga. 8 sekundi lugemine peab kõikidel juhtudel jätkuma.

28-8	Väide. Iga kord, kui 8 sekundi lugemine jätkub peale audi sisseviset samale võistkonnale, kes valdas palli eelnevalt, sõltumata, kas audi sissevise toimub keskjoone pikenduselt kohtunikelaua vastaspoolelt või tagaalt, peab palli mängijale ulatav kohtunik informeerima audi sissevisekat, kui palju sekundeid on neil jäänud veel aega 8-sekundi reegli järgi.
------	--

28-9 **Näide.** A1 pörgatab palli tagaalas 4 sekundit, kui algab kaklus. Vahetumängijad A7 ja B9 diskvalifitseeritakse pingialast väljakule tulemise eest. Võrdsed karistused taandatakse ning mäng peab jätkuma A võistkonna audi sisseviskega keskjoone pikenduselt, kohtunikelaua vastaspoolelt. A2 söötab palli oma tagaalasse A3-le.

Interpretatsioon: A võistkonnale jääb 4 sekundit, et viia pall eesalasse.

28-10 **Näide.** A võistkond valdab palli tagaalas. Kui 6 sekundit on palli vallatud, toimub topeltviga:

- (a) A võistkonna tagaalas;
- (b) A võistkonna eesalas.

Interpretatsioon:

- (a) Mäng peab jätkuma A võistkonna audi sisseviskega tagaalt, vea toimumiskohale lähimast kohast, ja neil jääb 2 sekundit aega palli eesalasse viimiseks.
- (b) Mäng peab jätkuma A võistkonna audi sisseviskega eesalast, vea toimumiskohale lähimast kohast.

28-11 **Näide:** A1 on pörganud 4 sekundit tagaalas, kui B1 lükkab palli auti.

Interpretatsioon: Mäng peab jätkuma A võistkonna audi sisseviskega tagaalt ja neil jääb 4 sekundit aega palli eesalasse viimiseks.

28-12	Väide. Kui kohtunik peatab mängu ükskõik millisel põhjusel, ning see ei ole seotud kummagi võistkonnaga, ja kohtuniku hinnangul paneb uue 8 sekundi andmine vastasvõistkonna ebavõrdsesse olukorda, siis tuleb jätkata 8 sekundi lugemist kohast, kus see mängu peatamise hetkel pooleli jäi.
-------	--

28-13 **Näide:** Viimasel veerandil on 0:25 sekundit mängukellal ja tablool on seis 72-72, kui A võistkond saab palli oma valdusse. A1 on 4 sekundit pörganud oma tagaalas, kui kohtunikud peatavad mängu seoses:

- (a) Mängukell või rünnakuaja kell ei hakka tööle;
- (b) Väljakule on visatud pudel;
- (c) Rünnakuaja kell on ekslikult tagasi lülitatud.

Interpretatsioon: Kõikidel juhtudel peab mäng jätkuma A võistkonna audi sisseviskega tagaalt ja neil jääb 4 sekundit aega palli toimetamiseks eesalasse. Võistkond B pandaks ebasoodsasse olukorda, kui kohtunikud annaksid A võistkonnale uue 8 sekundit.

28-14 **Väide.** 8-sekundi määruse rikkumise puhul määratakse audi sissevise selle järgi, kus oli pall määrusterikkumise hetkel.

28-15 **Näide:** A võistkond eksib 8-sekundi määruse vastu ja vile kõlab hetkel kui:

- (a) A võistkond valdab palli tagaalas;
- (b) Pall on õhus A1-e söödust tagaalt eesalasse.

Interpretatsioon: B võistkonna audi sissevise peab toimuma nende eesalast, lähimast kohast :

- (a) Kus toimus määrusterikkumine, v.a. otse korvilaua tagant;
- (b) Keskjoonelt.

Punkt 29/50 24 sekundit

29/50-1 **Väide.** Pealevise sooritatakse rünnakuaja lõpus ning sireen kõlab, kui pall on õhus pealeviskest. Tegemist on rünnakuaja rikkumisega, kui just pall ei taba rõngast või vastane ei saa koheselt ilmset kontrolli palli üle. Pall antakse vastasvõistkonnale audi sisseviskeks lähimast kohast, kus kohtunikud mängu peatasid, v.a. otse korvilaua tagant.

29/50-2 **Näide:** A1-e pealevise on õhus, kui kõlab 24-sekundi sireen. Pall puudutab tagalauda ja veereb põrandale, kus esmalt puudutab seda B1, peale seda A2, ja lõpuks saab oma valdusesse B2.

Interpretatsioon: Tegemist on 24-sekundi määruse rikkumisega, kuna pall ei puudutanud rõngast ja vastane ei saanud koheselt ilmset kontrolli palli üle.

29/50-3 **Näide:** A1-e pealevise tabab tagalauda, kuid mitte korvi rõngast. Lauavõitluses puudutab palli B1, peale mida saab A2 kontrolli palli üle. Nüüd kõlab 24-sekundi sireen.

Interpretatsioon: Toimus 24-sekundi rikkumine. Rünnakuaja kell jätkab sekundite lugemist ka siis, kui A võistkond saab uuesti kontrolli palli üle.

29/50-4 **Näide:** A1 sooritab pealeviske rünnakuaja lõpus. B1 blokeerib määrustepäraselt palli, peale mida kõlab 24-sekundi sireen. Peale sireeni kõlamist teeb B1 vea A1-le.

Interpretatsioon: Tegemist on 24-sekundi määruse rikkumisega ning B1-e viga peab jääma tähelepanuta, v.a. juhtudel, kui tegemist tehnilise-, ebasportliku- või diskvalifitseeriva veaga.

29/50-5 **Näide:** A1-e pealevise on õhus, kui kõlab 24-sekundi sireen. Pall ei taba rõngast. Peale seda vilistatakse koheselt poolekspall A2 ja B2 vahel.

Interpretatsioon: Tegemist on 24-sekundi määruse rikkumisega, kuna B võistkond ei saanud koheselt palli oma valdusesse.

29/50-6 **Näide:** A1-e pealevise on õhus, kui kõlab 24-sekundi sireen. Pall ei puuduta rõngast ja peale seda B1 puudutab palli ning see läheb temast auti.

Interpretatsioon: Tegemist on 24-sekundi määruse rikkumisega, kuna B võistkond ei saanud koheselt palli oma valdusesse.

29/50-7 **Väide.** Olukorras, kus kõlab 24-sekundi sireen ja kohtuniku hinnangul saab vastane koheselt ja ilmset kontrolli palli üle, tuleb 24-sekundi sireen jätta tähelepanuta.

29/50-8 **Näide:** Rünnakuaja lõpus ei õnnestu A1-e sööt A2-le (mõlemad on oma eesalast) ja pall veereb põrandal A võistkonna tagaala suunas. Enne kui B1 saab kontrolli palli üle, vaba teega korvile, kõlab 24-sekundi sireen.

Interpretatsioon: Kui B1 saab koheselt ilmse pallivaldamise, siis tuleb 24-sekundi signaal jätta tähelepanuta.

29/50-9 **Väide.** Kui palli vaheldumisi valdamisõiguse järgi saab palli sama võistkond audi sisseviskeks, kes valdas palli enne hüppepalli olukorda, siis rünnakuaja kellale jääb sama aeg, mis oli seal hüppepalli toimumise hetkel.

29/50-10 **Näide:** A võistkond valdab palli ning 10 sekundit on veel rünnakuaja kellal, kui tekib poolekspalli olukord. Palli vaheldumisi valdamisõigus on audi sisseviskeks:

- (a) Võistkonnal A;
- (b) Võistkonnal B.

Interpretatsioon:

- (a) A võistkonnal jääb rünnakuaja kellale 10 sekundit.
- (b) B võistkonnale pannakse rünnakuaja kellale 24 sekundit.

29/50-11 **Näide:** A võistkond valdab palli ning 10 sekundit on veel rünnakuaja kellal, kui pall läheb auti. Kohtunikud ei suuda otsustada, kas pall läks auti A1-st või B1-st. Kohtunikud vilistavad hüppepalli ning palli vaheldumisi valdamisõiguse järgi saab palli audi sisseviskeks:

- (a) Võistkond A;
- (b) Võistkond B.

Interpretatsioon:

- (a) A võistkonnal jääb rünnakuaja kellale 10 sekundit.
- (b) B võistkonnale pannakse rünnakuaja kellale 24 sekundit.

29/50-12 **Väide.** Kui kohtunik peatab mängu määrusterikkumise või vea puhul (v.a. kui pall läks auti), mis sooritati võistkonna poolt, kes ei vullanud palli sellel hetkel, ja pall antakse tagasi audi sisseviskeks eesalast võistkonnale, kes sellel hetkel valdas palli, siis rünnakuaja kellale pannakse aeg järgnevalt:

- (a) Kui rünnakuaja kellal oli 14 või rohkem sekundit, kui aeg peatati, siis aega ei muudeta;
- (b) Kui rünnakuaja kellal oli 13 või vähem sekundit, kui aeg peatati, siis sinna pannakse 14 sekundit.

29/50-13 **Näide:** Pall läheb B1-st auti A võistkonna eesalast. Rünnakuaja kell näitab 8 sekundit.

Interpretatsioon: A võistkonnal on 8 sekundit rünnakuaja lõpuni.

29/50-14 **Näide:** A1 põrgatab palli eesalast, kui B1 teeb talle vea. See on B võistkonna teine viga sellel veerandil. Rünnakuaja kell näitab 3 sekundit.

Interpretatsioon: A võistkonnale lülitatakse rünnakuaja kellale 14 sekundit.

29/50-15 **Näide:** A võistkond valdab eesalast palli ja rünnakuaja kellal on 4 sekundit kui:

- (a) A1,
- (b) B1,

saab vigastada ja kohtunik peatab mängu.

Interpretatsioon: Võistkond A saab rünnaku jätkamiseks rünnakuaja kellale:

(a) 4 sekundit.

(b) 14 sekundit.

29/50-16 **Näide:** A1 sooritab pealeviske. Kui pall on õhus, vilistatakse topeltviga A2 ja B2 vahel. Rünnakuaja kellal on 6 sekundit. Pealeviske ei taba ning palli vaheldumisi valdamisõigus kuulub A võistkonnale.

Interpretatsioon: A võistkonnal jääb rünnaku lõpetamiseks 6 sekundit.

29/50-17 **Näide:** A1 pörgatab palli, rünnakuaja kellal on 5 sekundit, kui B1 saab tehnilise vea, peale mida saab tehnilise vea A võistkonna treener.

Interpretatsioon: Peale karistuste taandamist jääb A võistkonnal rünnakuks 5 sekundit.

29/50-18 **Näide:** Kui rünnakuaja kellal on:

(a) 16 sekundit;

(b) 12 sekundit.

A1 söötab palli A2-le oma eesalas, kui B1 sihilikult lööb oma tagaalas jalaga või rusikaga palli.

Interpretatsioon: Tegemist on B võistkonna määruserikkumisega. Peale A võistkonna audi sisseviset eesalast on neil rünnakuaja kellal:

(a) 16 sekundit;

(b) 14 sekundit.

29/50-19 **Näide:** A1-e audi sisseviske ajal asetab B1 oma tagaalas käed üle piirjoone, blokeerides söödu, kui rünnakuaja kellal on:

(a) 19 sekundit;

(b) 11 sekundit.

Interpretatsioon: Tegemist on B1-e määrusterikkumisega. Peale A võistkonna audi sisseviset on neil rünnakuajaga:

(a) 19 sekundit;

(b) 14 sekundit.

29/50-20 **Näide:** A1 pörgatab eesalas, kui B2 teeb A2-le ebasportliku vea ning rünnakuaja kell näitab 6 sekundit.

Interpretatsioon: Sõltumata sellest, kas vabavisked tabavad või mitte, peab mäng jätkuma A võistkonna audi sisseviskega keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt. A võistkonnale antakse uus 24 sekundit rünnakuks. Sama interpretatsioon kehtib tehnilise vea ja diskvalifitseeriva vea puhul.

29/50-21 **Väide.** Kui kohtunik peatab mängu ükskõik mis põhjusel ning see ei ole seotud kummagi võistkonnaga ja kohtuniku hinnangul paneb see vastasvõistkonna ebavõrdsesse olukorda, siis rünnakuaja kell peab jätkama kohast, kus see mängu peatamise hetkel pooleli jäi.

29/50-22 **Näide:** Viimasel veerandil on 0:25 sekundit mängukellal ja tablool on seis 72-72, kui A võistkond saab palli oma valdusesse. A1 on 20 sekundit palli pörganud, kui kohtunikud peatavad mängu seoses:

- (a) Mängukell või rünnakuaja kell ei hakka tööle;
- (b) Väljakule on visatud pudel;
- (c) Rünnakuaja kell on ekslikult tagasi lülitatud.

Interpretatsioon: Kõikidel juhtudel peab mäng jätkuma A võistkonna audi sisseviskega ja neil jääb 4 sekundit aega rünnaku lõpetamiseks. Võistkond B pandaks ebasoodsasse olukorda, kui kohtunikud annaksid A võistkonnale uue 24 sekundit.

29/50-23 **Näide:** Peale A1-e pealeviset põrkab pall rõngalt ja lauapalli saab A2. 9 sekundit hiljem kõlab ekslikult rünnakuaja kella sireen. Kohtunikud peatavad mängu.

Interpretatsioon: A võistkond pandaks ebavõrdsesse olukorda, kui kohtunikud jätaksid rünnakuaja lõppemise jõusse. Peale komissariga (kui on mängul) ja rünnakuaja kella operaatoriga konsulteerimist peaksid kohtunikud jätkama mängu A võistkonna audi sisseviskega ning rünnakuaja kellale jääb 5 sekundit.

29/50-24 **Näide:** A1 sooritab pealeviske, kui rünnakuaja kell näitab 4 sekundit. Pall ei puuduta rõngast, kuid rünnakuaja operaator lülitab ekslikult rünnakuaja kella ümber. A2 saab lauapalli ning veidi hiljem viskab A3 korvi. Sellel hetkel avastavad kohtunikud juhtunu.

Interpretatsioon: Kohtunikud, peale konsulteerimist (ka komissariga, kui on mängul), peavad kinnitama, et pall ei puudutanud A1-e pealeviskest rõngast. Peale seda peavad nad otsustama, kas A3-e pealeviske oleks mahtunud rünnakuaja sisse juhul, kui rünnakuaja kell poleks ekslikult ümber lülitatud. Kui jah, siis A3-e poolt visatud korv loeb. Kui ei, siis on tegemist rünnakuaja määruse rikkumisega ning korvi ei loeta.

29/50-25 **Väide.** Tehnilise-, ebasportliku- ja diskvalifitseeriva vea puhul toimub audi sisseviske alati keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt ning rünnakuaja kellale tuleb panna 24 sekundit. See kehtib ka viimase veerandaja ja lisaegade puhul, kui mängukell näitab 2:00 või vähem, ning sõltumata sellest, kas minutiline vaheaeg antakse ründavale võistkonnale või mitte.

29/50-26 **Näide:** Neljandal veerandil on mängida 1:12 ja A1 pörgatab palli eesalal, rünnakuaja kellal on 6 sekundit, kui:

- (a) B1 teeb ebasportliku vea;
- (b) B võistkonna treener saab tehnilise vea.

Peale seda antakse minutiline vaheaeg A võistkonnale või B võistkonnale.

Interpretatsioon: Olenemata, kas vabavise (vabavisked) tabasid või mitte, ning kumb võistkond võttis minutilise vaheaja, peab mäng jätkuma A võistkonna audi sisseviskega keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt, ning rünnakuaja kellale pannakse uus 24 sekundit.

29/50-27 **Väide.** Kui pall pealeviskest on õhus ning peale seda vilistatakse kaitsele viga, tuleb rünnakuaja kellale aeg panna järgnevalt:

- (a) Kui rünnakuaja kellal on 14 või rohkem sekundit, siis seda ei muudeta;
- (b) Kui rünnakuaja kellal on 13 või vähem sekundit, siis tuleb sinna lülitada 14 sekundit.

29/50-28 **Näide:** Rünnakuaja kellal on 17 sekundit ja A1 sooritab pealeviske. Kui pall on õhus, teeb B2 vea A2-le. See on B võistkonna teine viga sellel veerandil. Pall:

- (a) Läheb korvi;

- (b) Puudutab rōngast, kuid ei lähe korvi;
- (c) Ei puuduta rōngast.

Interpretatsioon:

- (a) A1-e korv loeb ning A võistkonnale antakse pall audi sisseviskeks rikkumisele lähimast kohast ja 14 sekundit rünnakuaja kellal.
- (b) ja (c) A võistkonnale antakse pall audi sisseviskeks rikkumisele lähimast kohast ja 17 sekundit rünnakuaja kellal.

29/50-29 **Näide:** Kui rünnakuaja kellal on 10 sekundit, sooritab A1 pealeviske. Kui pall on õhus, teeb B2 vea A2-le. See on B võistkonna teine viga sellel veerandil. Pall:

- (a) Läheb korvi;
- (b) Puudutab rōngast, kuid ei lähe korvi;
- (c) Ei puuduta rōngast.

Interpretatsioon:

- (a) Korv loeb.

Kõigil kolmel juhul antakse A võistkonnale pall audi sisseviskeks rikkumisele lähimast kohast ja 14 sekundit rünnakuaja kellal.

29/50-30 **Näide:** A1 sooritab pealeviske ning kui pall on õhus, kõlab rünnakuaja kella sireen ja peale seda teeb B2 vea A2-le. See on B võistkonna teine (2) võistkondlik viga. Pall:

- (a) Läheb korvi;
- (b) Puudutab rōngast, aga ei lähe korvi;
- (c) Läheb rōngast mööda.

Interpretatsioon:

- (a) A1-e visatud korv loeb.

Kõigil kolmel juhul rünnakuaja määruse rikkumist ei ole. Pall antakse audi sisseviskeks A võistkonnale lähimast kohast, kus rikkumine toimus. Rünnakuaja kellale seatakse 14 sekundit.

29/50-31 **Näide:** A1 sooritab pealeviske kui rünnakuaja kellal on 10 sekundit. Kui pall on õhus, teeb B2 vea A2-e vastu. See on B võistkonna viies (5) võistkondlik viga. Pall:

- (a) Läheb korvi;
- (b) Puudutab rōngast, aga ei lähe korvi;
- (c) Läheb rōngast mööda.

Interpretatsioon:

- (a) A1-e visatud korv loeb.

Kõigil kolmel juhul A2-le antakse kaks (2) vabaviset .

29/50-32 **Näide:** A1 sooritab pealeviske ning kui pall on õhus, kõlab rünnakuaja kella sireen ja siis B2 teeb vea A2-le. See on B võistkonna viies (5) võistkondlik viga. Pall:

- (a) Läheb korvi;
- (b) Puudutab rõngast, aga ei lähe korvi;
- (c) Läheb rõngast mööda.

Interpretatsioon:

- (a) A1-e visatud korv loeb.

Kõigil kolmel juhul rünnakuaja määruse rikkumist ei ole ja A2-le antakse kaks (2) vabaviset.

29/50-33 **Väide.** Kui pall tabab vastasvõistkonna korvirõngast ükskõik mis põhjusel ja palli saab oma valdusesse uuesti sama võistkond, kes valdas palli enne rõnga puudet, siis rünnakuaja kellale tuleb lülitada 14 sekundit.

29/50-34 **Näide:** A1 söötab palli A2-le, kui B2 puudutab palli, peale mida pall puudutab rõngast ning palli saab oma kätte A3.

Interpretatsioon: Rünnakuaja kellale tuleb lülitada 14 sekundit hetkel kui A3 saab palli oma kätte.

29/50-35 **Näide:** A1 sooritab pealeviske, kui rünnakuaja kell näitab:

- (a) 4 sekundit;
- (b) 20 sekundit.

Pall puudutab rõngast ning lauapalli saab A2.

Interpretatsioon: Mõlemal juhul tuleb rünnakuaja kellale lülitada 14 sekundit sõltumata sellest, kas A2 püüdis palli eesalas või tagaalas.

29/50-36 **Näide:** A1 sooritab pealeviske. Pall puudutab rõngast, peale mida puudutab palli B1 ning siis saab palli oma valdusesse A2.

Interpretatsioon: Rünnakuaja kellale tuleb lülitada 14 sekundit hetkel kui A2 saab palli oma kätte.

29/50-37 **Näide:** A1 sooritab pealeviske. Pall puudutab rõngast, peale mida puudutab palli B1 ning siis läheb pall auti.

Interpretatsioon: A võistkonna audi sissevise rikkumisele lähimast kohast. Rünnakuaja kellale tuleb lülitada 14 sekundit sõltumata sellest, kas audi sissevise toimub eesalas või tagaalas.

29/50-38 **Näide:** Rünnakuaja kellal on 4 sekundit. A1 viskab palli vastu rõngast eesmärgiga saada uus 14 sekundit. Pall puudutab rõngast, peale mida puudutab palli B2 ning pall läheb auti A võistkonna tagaalas.

Interpretatsioon: Audi sissevise A võistkonna tagaalas ja rünnakuaja kellal 14 sekundit.

29/50-39 **Näide:** A1 sooritab pealeviske ja pall tabab rõngast. Peale seda puudutab palli A2 ja palli saab oma valdusesse A3.

Interpretatsioon: Rünnakuaja kellale lülitatakse 14 sekundit hetkel, kui A3 saab palli oma valdusesse ükskõik kuskohas väljakul.

29/50-40 **Näide:** A1 sooritab pealeviske. Pall puudutab rõngast ning lauavõitluses teeb B2 vea A2-le. See on B võistkonna kolmas (3) võistkondlik viga sellel veerandil.

Interpretatsioon: Audi sissevise A võistkonnale rikkumisele lähimast kohast ning 14 sekundit rünnakuaja kellal.

29/50-41 **Näide:** A1 sooritab pealeviske. Vise tabab ning nüüd teeb B2 vea A2-le. See on B võistkonna kolmas võistkondlik viga sellel veerandil.

Interpretatsioon: Korv loeb. A võistkonna audi sissevise rikkumisele lähimast kohast ning rünnakuaja kellal 14 sekundit.

29/50-42 **Näide:** A1 sooritab pealeviske. Pall tabab rõngast ning lauavõitluses vilistatakse poolekspall A2 ja B2 vahel. Rünnaku suuna nool näitab A võistkonna kasuks.

Interpretatsioon: A võistkonna audi sissevise lähimast kohast kus toimus poolekspall ning rünnakuaja kellal 14 sekundit.

29/50-43 **Näide:** A1 sooritab pealeviske ning pall jääb korvirõnga ja tagalaua vahele kinni. Rünnakuaja kell näitab 8 sekundit ning rünnaku suuna nool näitab A võistkonna kasuks.

Interpretatsioon: A võistkonna audi sissevise otsajoon tagant, korvi tagalaua kõrvalt ning rünnakuaja kellal 8 sekundit.

29/50-44 **Näide:** A1 annab eesalast „alley-hoop“ söödu A2-le. A2 ei saa palli kätte ning pall puudutab rõngast. Järgmisena saab palli A3.

Interpretatsioon: Rünnakuaja kellale tuleb panna 14 sekundit hetkel kui A3 saab palli oma valdusesse. Kui A3 saab palli oma tagaalas, on tegemist A võistkonna tagasimänguga.

29/50-45 **Näide:** Peale seda, kui A1 saab kaitsealaua palli oma kätte, lööb B1 palli tema käte vahelt välja ning pall puudutab rõngast ning palli saab oma valdusesse B2.

Interpretatsioon: Kuna võistkond, kes sai palli valdamise, ei ole sama, kes valdas palli enne, kui see puudutas rõngast, siis B võistkond saab rünnakuaja kellale 24 sekundit.

29/50-46 **Näide:** A1 sooritab pealeviske kui rünnakuaja kellal on 6 sekundit. Pall pörkab rõngalt ning A2 saab palli oma valdusesse tagaalas. Nüüd teeb B1 A2-le vea. See on B võistkonna 3-s võistkondlik viga sellel veerandil.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega tagaalast ning rünnakuaja kellal on 24 sekundit.

29/50-47 **Väide.** Millal iganes võistkond saab palli oma valdusesse kas eesalast või tagaalas ning mängukellal on 14 või vähem sekundit, tuleb rünnakuaja kell välja lülitada.

29/50-48 **Näide:** A võistkonnale antakse uus palli valdamine, kui mängukellal on 12 sekundit.

Interpretatsioon: Rünnakuaja kell tuleb välja lülitada.

29/50-49 **Näide:** Kui mängukellal on 18 sekundit ning rünnakuaja kellal 3 sekundit, mängib B1 tahtlikult jalaga palli.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega eesalast ning mängukellal on 18 sekundit ja rünnakuaja kellal 14 sekundit.

29/50-50 **Näide:** Kui mängukellal on 7 sekundit ning rünnakuaja kellal 3 sekundit, mängib B1 tahtlikult jalaga palli.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega eesalast ning mängukellal on 7 sekundit ja rünnakuaja kell on välja lülitatud.

29/50-51 **Näide:** 23 sekundit on mängukellal, kui A võistkond saab uue pallivaldamise. A1 sooritab pealeviske kui mängukellal on 19 sekundit. Pall puudutab rõngast ning A2 saab lauapalli.

Interpretatsioon: Rünakuaja kella ei käivitata hetkel, kui A võistkond hakkab palli valdama, küll aga tuleb panna rünakuaja kellale 14 koheselt, kui A2 sai lauapalli, kuna mängukellal on rohkem kui 14 sekundit.

29/50-52 **Näide:** Kui mängukellal on 58 sekundit 4-ndal veerandajal ja rünakuaja kellal 19 sekundit, teeb B1 vea A1-le A võistkonna tagaalas. See on B võistkonna 3-s võistkondlik viga sellel veerandil. A võistkond võtab minutilise vaheaja.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega eesalast, audi sisseviske joonelt, kohtunike laua vastaspoolelt ning rünakuaja kell näitab 19 sekundit.

29/50-53 **Näide:** Kui mängukellal on 58 sekundit 4-ndal veerandajal ja rünakuaja kellal 19 sekundit, teeb B1 vea A1-le A võistkonna tagaalas. See on B võistkonna 3-s võistkondlik viga sellel veerandil. A võistkond võtab minutilise vaheaja.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega tagaastast ning rünakuaja kell näitab 24 sekundit.

29/50-54 **Näide:** A põrgatab palli eesalast kui mängukell näitab 30 sekundit 4-ndal veerandil. B1 lükkab palli A võistkonna tagaastasse, kus selle saab oma kätte A2. B2 teeb vea A2-le, kui rünakuaja kell näitab 8 sekundit. See on B võistkonna 3-s võistkondlik viga sellel veerandil. A võistkond võtab minutilise vaheaja.

Interpretatsioon: Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega eesalast, audi sisseviske joonelt, kohtunike laua vastaspoolelt ning rünakuaja kell näitab 14 sekundit.

29/50-55 **Näide:** A võistkond saab uue pallivaldamise kui mängukell näitab 25,2 sekundit 2-l veerandil. Kui rünakuaja kellal on 1 sekund, sooritab A1 pealeviske. Kui pall on õhus, kõlab 24 sekundi sireen. Pall ei puuduta rõngast ning 1,2 sekundi pärast kõlab veerandaja lõpu sireen.

Interpretatsioon: Tegemist ei ole rünakuaja määruse rikkumisega. Kohtunik ei vilistanud, kuna vaatas, kas B võistkond saab ilmse uue palli valdamise ning veerandaeg lõppes.

29/50-56 **Näide:** A võistkond saab uue pallivaldamise, kui mängukell näitab 25,2 sekundit 2-l veerandil. Kui rünakuaja kellal on 1 sekund, sooritab A1 pealeviske. Kui pall on õhus, kõlab 24 sekundi sireen. Pall ei puuduta rõngast ning kohtunik vilistab 24 sekundi määruse rikkumise, kui mängu kell näitab 0,8 sekundit.

Interpretatsioon: Tegemist on rünakuaja määruse rikkumisega. Pall antakse audi sisseviskeks B võistkonnale ja mänguaja kell näitab 0,8 sekundit.

29/50-57 **Näide:** A võistkond saab uue pallivaldamise, kui mängukell näitab 25,2 sekundit 2-l veerandil. Kui pall on A1 käes pealeviskeks, kõlab 24 sekundi sireen. Kohtunik vilistab 24-sekundi määruse rikkumise, kui mängukell näitab 0,8 sekundit.

Interpretatsioon: Tegemist on rünakuaja määruse rikkumisega. Pall antakse audi sisseviskeks B võistkonnale ja mänguaja kellale pannakse 1,2 sekundit.

Punkt 30 Tagaastasse naasnud pall

30-1	Väide: Õhus olev mängija säilitab koha, kust ta ülesse hüppas. Kui mängija hüppab ülesse eesalast ja saavutab õhus olles pallivaldamise, siis on ta esimene mängija, kes selles võistkonnas kontrollib palli. Kui selles olukorras maandub ta tagaastasse, siis see ei ole tagasimängu reegli rikkumine. Seega, kui õhus olev mängija saavutab uue võistkondliku palli valdamise, siis tema asukohta eesalast/tagaastasse ei määratleta enne, kui ta on maandunud kahe jalaga põrandale.
------	---

30-2 **Näide:** A1 söötab tagaalt palli kiirränakusse A2-le, kes on eesalas. B1 hüppab oma eesalast, püüab õhus olles palli ning maandub:

- (a) Mõlema jalaga oma tagaalas;
- (b) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont;
- (c) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont ja siis alustab põrgatust või söötab oma tagaalasse .

Interpretatsioon: Lubatud tegevus. Kuna B1 on õhus olles esimene, kes saavutab B võistkonnas palli valdamise, siis tema asukoht eesala/tagaala suhtes ei ole määratletud enne, kui ta on maandunud väljakule. Kõikidel juhtudel on B1 määrustepäraselt oma tagaalas.

30-3 **Näide:** Mängu alguses on hüppepall A1 ja B1 vahel. Peale palli määrustepärast puudutust hüppab A2 oma eesalast, püüab õhus olles palli ning maandub:

- (a) Mõlema jalaga oma tagaalas;
- (b) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont;
- (c) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont ja siis alustab põrgatust või söötab oma tagaalasse.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus. A2 saavutab õhus olles esimesena A võistkonna palli valdamise. Kõikidel juhtudel on A2 määrustepäraselt oma tagaalas.

30-4 **Näide:** A1 sooritab audi sisseviset eesalast ning üritab sööta A2-le. A2 hüppab eesalast ülesse, püüab palli ning maandub:

- (a) Mõlema jalaga oma tagaalas;
- (b) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont;
- (c) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont ja siis alustab põrgatust või söötab oma tagaalasse.

Interpretatsioon: Tagasimäng A2-e poolt. A1-e audi sisseviskega A võistkond juba valdab palli. Kõikidel juhtudel on A2 rikkunud tagasimängu reeglit.

30-5 **Näide:** A1, alustades teist veerandaega, seisab jalad teine teisel pool keskjoont ja söötab palli A2-le. A2 hüppab eesalast ülesse, püüab palli ning maandub:

- (a) Mõlema jalaga oma tagaalas;
- (b) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont;
- (c) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont ja siis alustab põrgatust või söötab oma taagaalasse.

Interpretatsioon: Tagasimäng A2 poolt. A1-e audi sisseviskega A võistkond juba valdab palli ning A2, hüpanud ülesse eesalast, fikseeris palli valdamise eesalas. Kõikidel juhtudel maandudes tagaalasse on A2 rikkunud tagasimängu reeglit.

30-6 **Näide:** A1, sooritades audi sisseviset tagaalas, proovib palli sööta A2-le eesalasse. B1 hüppab ülesse eesalast, püüab palli ning söötab selle B2-le, kes on tagaalas.

Interpretatsioon: B võistkonna tagasimängu määruse rikkumine.

30-7 Väide. Tagaalasse naasnuks loetakse „elus“ pall, kui A võistkonna mängija, kes on täielikult eesalas, tekitab palli kontakti tagaalaga ning nüüd puudutab palli esimesena A võistkonna mängija, sõltumata sellest, kas ta on eesalas või tagaalas. Määrustepärane on see, kui A võistkonna mängija, kes on tagaalas, põhjustab palli mineku eesalasse, peale mida puudutab palli esimesena A võistkonna mängija kas eesalas või tagaalas.

30-8 **Näide:** A1 seisab keskjoone lähedal, mõlema jalaga eesalas, kui üritab pörkesöötu A2-le, kes samuti seisab mõlema jalaga eesalas, keskjoone läheduses. Söödu ajal pall pörkab tagaalasse, enne kui A2 palli püüab.

Interpretatsioon: Tegemist on tagasimänguga.

30-9 **Näide:** A1 seisab keskjoone lähedal, mõlema jalaga eesalas, kui üritab pörkesöötu A2-le, kes samuti seisab mõlema jalaga eesalas, keskjoone läheduses. Söödu ajal pall pörkab tagaalasse ja seejärel eesalasse, enne kui A2 palli püüab.

Interpretatsioon: Tegemist on tagasimänguga.

30-10 **Näide:** A1 seisab keskjoone lähedal, mõlema jalaga tagaalas, kui üritab pörkesöötu A2-le, kes samuti seisab mõlema jalaga tagaalas, keskjoone läheduses. Söödu ajal pall pörkab eesalasse, enne kui A2 palli püüab.

Interpretatsioon: Selline tegevus on lubatud, kuna ükski A võistkonna mängija ei olnud palliga eesalas. Kuna aga pall puudutas eesala, loetakse see eesalas käinuks ja 8 sekundi lugemine peatus hetkel, kui pall eesala puudutas. Kui A2 puudutab palli, alustab kohtunik uut 8 sekundi lugemist.

30-11 **Näide:** A1 söötab palli tagaalast eesalasse, kui see pörkab kohtunikust, kes seisab keskjoonel, jalad teine-teisel pool keskjoont, tagasi tagaalas seisvale A2-le.

Interpretatsioon: Selline tegevus on lubatud, kuna ükski A võistkonna mängija ei olnud palliga eesalas. Kuna aga pall puudutas kohtunikku, loetakse see eesalas käinuks ja 8 sekundi lugemine peatus hetkel, kui pall kohtunikku puudutas. Kui A2 puudutab palli, alustab kohtunik uut 8 sekundi lugemist.

30-12 **Näide:** A võistkond valdab palli eesalas, kui seda puudutavad samaaegselt A1 ja B1 ning pall läheb A võistkonna tagaalasse, kus esimesena puudutab seda A2.

Interpretatsioon: Tegemist on A võistkonna tagasimänguga.

30-13 **Näide:** A1 pörgatab tagaalast eesalasse, olles mõlema jalaga eesalas, aga palli pörgatab ikka tagaalas. Siis pall pörkab talle vastu jalga ning läheb tagaalasse, kus A2 alustab pörgatamist.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus, kuna A1 ei vullanud palli eesalas.

30-14 **Näide:** A1 söötab palli tagaalast A2-le eesalasse. A2 puudutab palli ning pall läheb tagasi tagaalasse A1-le.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus, kuna A2 ei vullanud palli eesalas.

30-15 **Näide:** A1 söötab palli keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt, peale ebasportlikku viga, A2-le. A2 hüppab üle keskjoone ja püüab palli nii, et vasak jalg on eesalas maas ning parem jalg on veel õhus. Nüüd paneb ta parema jala tagaalasse.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus. Alles peale seda, kui A2 on mõlemad jalad pannud maha eesalas, tekib A võistkonna pallivaldamine eesalas.

30-16 **Näide:** Audi sisseviske ajal eesalast, söötab A1 palli A2-le. A2 hüppab üle keskjoone, püüab palli nii, et vasak jalg on eesalas ja parem jalg on ikka veel õhus. Siis paneb ta parema jala tagaalasse.

Interpretatsioon: A2 põhjustas tagasimängu, kuna A1 sööt oli juba A võistkonna pallivaldamine eesalas.

30-17 **Näide:** A1 pörgatab palli eesalas, keskjoone läheduses, kui B1 lükkab palli A võistkonna tagaalasse. A1, olles mõlema jalaga ise veel eesalas, hakkab palli pörgatama tagaalas, peale seda kui see oli korra seal pörganud.

Interpretatsioon: Lubatud tegevus, kuna A võistkond ei olnud viimane, kes puudutas palli eesalas. A1 võib isegi jätkata palli põrgatamist tagaalas koos uue 8 sekundiga eesalasse minekuks.

30-18 **Näide:** A1, olles tagaalas, söötab palli A2-le. A2 hüppab ülesse eesalast, püüab palli ja maandub:

- (a) Mõlema jalaga oma tagaalas;
- (b) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont;
- (c) Keskjoonele, jalad erineval pool keskjoont ja siis alustab põrgatust või söötab oma tagaalasse.

Interpretatsioon: A võistkond eksis tagasimängu reegli vastu. A võistkonna palli valdamine eesalas algas hetkel, kui A2 püüdis õhus palli.

Punkt 31 Palli sulustamine, palli tõkestamine

31-1 **Väide.** Palli tõkestamine on see, kui mängija, sirutades käe altpoolt läbi korvirõnga, puudutab palli, mis on pealeviskest või vabaviskest korvirõngast kõrgemal.

31-2 **Näide:** A1-e ainsa või viimase vabaviske ajal:

- (a) Enne, kui pall puudutab rõngast;
- (b) Peale seda, kui pall on puudutanud rõngast ja omab veel võimalust sisse minna.

B1 sirutab käe altpoolt läbi korvirõnga ja puudutab palli.

Interpretatsioon: B1 eksib määruste vastu, puudutades palli.

- (a) A1-le loetakse üks punkt ning B1-le tuleb määrata tehniline viga.
- (b) A1-le loetakse üks punkt kuid B1-le tehnilist viga ei määrata.

31-3 **Väide.** Kui pall on korvirõnga kohal söödust või pärast seda, kui ta on puudutanud rõngast, siis on palli tõkestamine, kui mängija sirutab käe läbi korvirõnga altpoolt ja puudutab palli.

31-4 **Näide:** Pall on A1-e söödust korvirõnga kohal, kui B1 sirutab käe altpoolt läbi korvirõnga ja puudutab palli.

Interpretatsioon: B1 sooritab palli tõkestamise. A1-le tuleb lugeda 2 või 3 punkti.

31-5 **Väide.** Viimase või ainsa vabaviske sooritamise järel, kui pall on puudutanud rõngast ja peale seda keegi mängijatest puudutab palli enne, kui see korvi läheb, siis loetakse vabaviset sooritanud võistkonnale 2 punkti.

31-6 **Näide:** A1 sooritab viimast või ainsat vabavisekt, kui pall põrkub rõngalt ning B1 üritab palli minema lüüa. Pall läheb aga korvi.

Interpretatsioon: Palli puudutati määrustepäraselt. Pall muutis oma staatust peale rõngalt põrkamist ning A võistkonna kaptenile väljakul tuleb arvestada 2 punkti.

31-7 **Väide.** Kui pall puudutab rõngast pealeviskest väljakult, viimase või ainsa vabaviske puhul, ning vilistatakse viga või kõlab mängukella sireen perioodi lõpu puhul, ja pall omab veel võimalust korvi minna, siis ei tohi seda puudutada ükski mängija.

31-8 **Näide:** A1-e viimane või ainus vabavise tabab rõngast ja pörkab selle kohale, kui lauavõitluses teeb B2 vea A2-le (3-s võistkondlik viga). Pall omab veel võimalust korvi minna, kui seda puudutab:

(a) A3;

(b) B3.

Interpretatsioon: Tegemist on palli tõkestamisega.

(a) Korvi ei loeta. Mõlemad eksimused taandavad teineteist. Mäng peab jätkuma palli vaheldumisi valdamise õiguse järgi lähimast kohast otsajoone tagant, kus viga toimus, v.a otse korvilaua tagant.

(b) A1-le loetakse 1 punkt. Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega vea toimumisele lähimast kohast, v.a. otse korvilaua tagant.

31-9 **Näide:** A1 viimane või ainus vabavise tabab rõngast ja pörkab selle kohale, kui lauavõitluses teeb B2 vea A2-le (5-s võistkondlik viga). Pall omab veel võimalust korvi minna, kui seda puudutab:

(a) A3;

(b) B3.

Interpretatsioon: Tegemist on palli tõkestamisega.

(a) Korvi ei loeta. A2-le antakse 2 vabaviset, ilma mängijateta 3-sekundi ala ümber. Mäng peab jätkuma B võistkonna audi sisseviskega vabavisejoone pikenduselt.

(b) A1-le loetakse 1 punkt. A2-le antakse 2 vabaviset. Mäng jätkub tavapäraselt nagu peale vabaviseid.

31-10 **Näide:** A1-e pealevise mängust tabab rõngast ja pörkab selle kohale, kui kõlab veerandaja lõpusireen. Pall omab veel võimalust korvi minna, kui seda puudutab:

(c) A2;

(d) B2.

Interpretatsioon: Tegemist on palli tõkestamisega.

(a) Korvi ei loeta.

(b) A1-le loetakse 2 või 3 punkti.

31-11 Väide. Kui mängija puudutab pealeviskest tõusval trajektoorigil olevat palli, siis kehtivad kõik sulustamise ja tõkestamise piirangud.

31-12 **Näide:** A1 sooritab pealeviske, kui tõusvat palli puudutab A2 või B2. Peale seda puudutab korvi suunas langevat palli:

(a) A3;

(b) B3.

Interpretatsioon: A2-e või B2-e puudutus on määrustepärane ning ei muuda pealeviske staatust (2 või 3 punkti), kuid langeva palli puudutamine A3-e või B3-e poolt on määrusterikkumine.

(a) Pall antakse B võistkonnale vabavisejoone pikenduselt audi sisseviskeks.

(b) 2 või 3 punkti loetakse A1-le.

31-13 **Väide.** Tegemist on palli tõkestamisega, kui kohtuniku hinnangul pani mängija tagalaua või rõnga vibreerima nii, et see takistas või aitab pallil korvi minna.

31-14 **Näide:** A1 sooritab 3-e punkti viske mängu lõpus. Kui pall on õhus, kõlab mängu lõpu sireen. Peale sireeni paneb B1 tagalaua või rõnga nii vibreerima, et kohtunike hinnangul takistas see pallil korvi minemast.

Interpretatsioon: Kuigi B1 tegevus oli peale mänguaja lõppu, on pall pealeviskest siiski veel „elus“. 3 punkti tuleb lugeda A1-le.

31-15 **Väide.** Kui pall on pealeviskest kontaktis rõngaga ja omab veel võimalust korvi minna, ning kaitsemängija või ründemängija puudutab tagalauda või korvi, siis on tegemist palli tõkestamisega.



Pall on kontaktis rõngaga

31-16 **Näide:** A1 sooritab pealeviske, pall põrkub rõngalt ning maandub siis uuesti rõngale. B1 puudutab tagalauda või korvi hetkel, kui pall on kontaktis rõngaga.

Interpretatsioon: B1-e määrusterikkumine. Tõkestamise reegel kehtib selle hetkeni, kuni pall omab võimalust korvi minna.

31-17 **Väide.** Kui kohtunike otsused lahknevad või samaaegselt vilistati kahes erinevas kohas määrusterikkumine, millest ühe puhul korvi ei loeta, siis see otsus on „tugevam“ ning punkte ei loeta.

31-18 **Näide:** A1-e pealeviskest langevat palli, mis on tervenisti korvirõngast kõrgemal, puudutavad samaaegselt A2 ja B2. Pall:

- (a) Läheb korvi;
- (b) Ei lähe korvi.

Interpretatsioon: Mõlemal juhul korvi ei loeta ning tegemist on hüppepalli olukorraga.

31-19 **Väide.** Kui mängija haarab korvist, et palli mängida, siis on tegemist palli tõkestamisega.

31-20 **Näide:** A1 viskab korvile 3-punkti alast. Pall põrkub rõngalt, kui:

- (a) A2 haarab rõngast ja lükkab palli korvi;
- (b) B1 haarab rõngast ja lükkab palli korvist eemale.

Interpretatsioon: Nii A2 kui B1 sooritasid palli tõkestamise.

- (a) Korvi ei loeta. Mäng jätkub B võistkonna audi sisseviskega vabaviskejoone pikenduselt.
- (b) A võistkonnale loetakse 3 punkti.

31-21 **Väide.** Kui kaitsemängija puudutab korvis olevat palli, siis on tegemist palli tõkestamisega.



Pall on korvis

31-22 **Näide:** A1 sooritab viske korvile. Pall keerleb rõngal ja väike osa pallist on korvis ja allpool rõnga tasapinda. Samal ajal B1 puudutab palli.

Interpretatsioon: B1 on määrustevastaselts palli tõestanud, sest väike osa pallist oli korvis ja allpool rõnga tasapinda.

Punkt 33 Kontakt: Põhiprintsiibid

33.1 Otsatormamisveata poolkaarealad

33.1.1 **Väide.** Otsatormamisveata poolkaareala reegli mõte on, et mitte anda eelist kaitsemängijale, kes võtab oma positsiooni sisse otse oma korvi all, ründevea saamiseks palli valdavalt, läbimurdel olevalt ründemängijalt.

Otsatormamisveata poolkaareala reegel rakendub, kui:

- (a) Kaitsemängija on ühe või mõlema jalaga kontaktis poolringi alaga (Diagramm 4). Poolkaare ala joon kuulub poolkaare alasse;
- (b) Ründemängija peab murdma korvile üle poolkaare joone ning olema õhus, kui sooritab pealeviske või söödu.

Otsatormamisveata poolkaareala reegel ei rakendu ja iga kontakt hinnatakse vastavalt tavapärasele reeglile, nagu näiteks „silindri“ printsiip, ründaja/kaitsja viga:

- (a) Kõikides olukordades, mis toimuvad väljaspool otsatormamisveata poolkaareala. Samuti ka siis, kui ründemängija tuleb alast, mis jääb otsajoone ja otsatormamisveata poolkaare ala vahele;
- (b) Kõikides lauapalli võitluse olukordades, kus peale pealeviset toimub kontakt;
- (c) Igasugune määrustevastane käte, jalgade ja/või keha kasutamine ründemängija või kaitsemängija poolt.

33-2 **Näide:** A1 alustab hüppeviset väljaspool otsatormamisveata poolkaare ala ja kukub otsa B1-le, kes on kontaktis otsatormamisveata poolkaare alaga.

Interpretatsioon: A1-e tegevus on lubatud vastavalt otsatormamisveata poolkaareala reeglile.

33-3 **Näide:** A1 pörgatab pikki otsajoont ning hüppab korvilaua tagant diagonaalselt või tagasihüppel poolkaare alasse ja kukub otsa B1-le, kes on õiges kaitseasendis poolkaare sees.

Interpretatsioon: A1-le ründaja viga. Otsatormamisveata poolkaare reegel ei rakendu, kuna A1 sisenes poolkaarde otse korvilaua tagant, kus on ainult kujutletav joon.

33-4 **Näide:** A1-e pealevise tabab rõngast ja pörkab sellelt. A2 hüppab õhku, püüab palli, ning siis kukub otsa B1-le, kes on õiges kaitseasendis kontaktis poolkaarega.

Interpretatsioon: A2-le ründaja viga. Otsatormamisveata poolkaare reegel ei kehti.

33-5 **Näide:** A1 murrab korvile ning on pealeviskel. Selle asemel, et lõpetada pealevise, söödab A1 palli A2-le, kes tuleb otse tema taga. Nüüd A1 kukub otsa B1-le, kes on kontaktis poolkaare alaga. Samal ajal A2, kellel on pall käes, liigub otse korvile, et visata korv.

Interpretatsioon: A1-le ründaja viga. Otsatormamisveata poolkaare reegel ei kehti, kuna A1 kasutas määrustevastaselt oma keha, et puhastada tee A2-le korvini minekuks.

33-6 **Näide:** A1 murrab korvile ning on pealeviskel. Selle asemel, et lõpetada pealevise, söödab A1 palli A2-le, kes on väljaku nurgas. Nüüd A1 kukub otsa B1-le, kes on kontaktis poolkaare alaga.

Interpretatsioon: A1-e tegevus on määrustepärane. Otsatormamisveata poolkaare reegel kehtib.



Diagramm 4. Mängija asetsemine otsatormamisveata poolkaare ala suhtes: sees/väljas.

Punkt 35 Topeltviga

35-1 **Väide.** Kui kohtunike otsused lahknevad või samaaegselt vilistati erinevad määrusterikkumised, millest ühe puhul korvi ei loeta, siis see otsus on „tugevam“ ning punkte ei loeta.

35-2 **Näide:** A1 on pealeviskel, kui toimub kontakt A1-e ja B1-e vahel. Pall läheb viskest korvi. Alumine kohtunik vilistab ründaja vea A1-le ning korvi ei tohiks lugeda. Tagumine kohtunik vilistab vea kaitsjale, B1-le, ja sellisel juhul korv peaks lugema.

Interpretatsioon: Kohtunikud lepivad kokku topeltveas ning korv ei loe. Mäng jätkub A võistkonna audi sisseviskega vabaviskejoone pikenduselt. A võistkonnale jääb rünnakuks aega ainult see aeg, mis oli vea hetkel rünnakuaja kellal.

35-3 **Väide.** Kõik järgnevad tingimused peavad olema täidetud kahe vea puhul, et neid saaks käsitleda topeltveana:

- (a) Mõlemad vead on mängija vead;
- (b) Mõlemad vead on kontaktised vead;
- (c) Mõlemad vead tehakse kahe mängija poolt teineteisele;
- (d) Mõlemad vead on sooritatud peaaegu samaaegselt.

35-4 **Näide:**

- (a) Positsioonivõitluses korvi all A1 ja B1 lükkavad teineteist;
- (b) Lauavõitluses lükkavad A1 ja B1 teineteist;

(c) Saades sõõdu A2-lt , A1 ja B1 lükkavad teineteist.

Interpretatsioon: Kõigil kolmel juhul tuleb vilistada topeltviga. Audi sisseviskel on A võistkonnal rünnakuaja kellal aeg, mis oli topeltvea vilistamise hetkel.

Punkt 36 Tehniline viga

36-1 **Väide.** Ametlik hoiatus antakse mängijale käitumise või tegevuse eest, mis võib viia tehnilise veani. Hoiatus tuleb kommu­ni­keerida selle võistkonna treenerile ning laieneb kogu võistkonnale edasises mängus sarnase olukorra puhul. Ametlik hoiatus antakse hetkel, kui pall on „surnud“ ning mängukell seisab.

36-2 **Näide:** A võistkonna liikmele antakse hoiatus:

- (a) Audi sisseviske takistamise eest;
- (b) Käitumise eest;
- (c) Mõni muu tegevus, mille kordamine võib viia tehnilise veani.

Interpretatsioon: Hoiatus tuleb kommu­ni­keerida ka A võistkonna treenerile ning kehtib kõigile võistkonna liikmetele kogu edasise mängu jooksul sarnase olukorra puhul.

36-3 **Väide.** Kui mängija on pealeviskel, siis vastasmängijatel ei ole lubatud teda häirida selliste tegevustega nagu: asetada kätt (käsi) silmade lähedusse, kõvasti karjuda, trampida jalgadega või plaksutada. Kui sellise tegevuse tulemusel pannakse viskaja ebasoodsasse olukorda, võib kaitsjat karistada tehnilise veaga. Kui viskajat ei panda sellise tegevusega ebavõrdsesse olukorda, tuleks anda mängijale hoiatus.

36-4 **Näide:** A1 on pealeviskel, kui B1 üritab teda häirida kõvasti hõigates või trampides jalgadega põrandal. Pealevise:

- (a) Tabab;
- (b) Ei taba.

Interpretatsioon:

- (a) B1-le antakse hoiatus, mis kommu­ni­keeritakse ka treenerile. Kui B võistkonnale on juba antud hoiatus sarnase tegevuse eest, tuleb B1-le määrata tehniline viga.
- (b) B1-le tuleb määrata tehniline viga.

36-5 **Väide.** Kui kohtunik avastab, et ühest võistkonnast osaleb väljakul mängus rohkem kui 5 mängijat samaaegselt, peab ta olukorra parandama esimesel võimalusel, ilma, et paneks vastasvõistkonda ebasoodsasse olukorda. Eeldades, et kohtunikud ning lauakohtunikud on teinud oma tööd korrektselt, on üks mängija tulnud või jäänud väljakule määrustevastasel. Seepärast peavad kohtunikud andma korralduse ühel mängijal väljakult koheselt lahkuda ning määrama tehnilise vea selle võistkonna treenerile, mis märgitakse protokollis „B“ tähega. Treener on vastutav selle eest, et vahetus oleks tehtud õigesti ning pingile vahetatud mängija lahkub väljakult koheselt.

36-6 **Näide:** Kui mäng käib, avastatakse, et A võistkonnal on väljakul rohkem kui 5 mängijat.

- (a) Kui see avastatakse, on pall B võistkonna (5 mängijat) valduses;
- (b) Kui see avastatakse, on pall A võistkonna (rohkem kui 5 mängijat) valduses.

Interpretatsioon:

- (a) Mäng tuleb peatada koheselt, kui just B võistkonda ei panda ebasoodsasse olukorda;
- (b) Mäng tuleb peatada koheselt.

Mõlemal juhul tuleb mängija, kes tuli või jäi mängu reeglitevastaselt, väljakult ära saata ja tehniline viga määrata A võistkonna treenerile (B).

36-7 **Väide.** Peale seda, kui avastatakse, et võistkond mängib enam kui 5 mängijaga, ja selgub, et see mängija on ka visanud punkte või teinud isikliku vea sellel ajal, siis kõik punktid jäävad jõesse ning tema poolt või tema vastu tehtud vead loetakse mängija veaks.

36-8 **Näide:** Kohtunikud avastavad, kui mängukell käib, et A võistkonnal on 6 mängijat väljakul ja peatavad mängu peale seda kui:

- (a) A1 teeb ründaja vea;
- (b) A1 viskab korvi;
- (c) B1 teeb vea A1-le, kes on pealeviskel;
- (d) 6-s mängija on väljakult lahkunud.

Interpretatsioon:

- (a) A1-e viga on mängija viga;
 - (b) A1-e korv loetakse;
 - (c) A1-le antakse 2 või 3 vabaviset.
- (a), (b) ja (c) puhul peab 6-s mängija väljakult lahkuma ning kõigi olukordade puhul tuleb A võistkonna treenerile määrata tehniline viga (B).
- (d) A võistkonna treenerile tuleb määrata tehniline viga (B).

36-9 **Väide.** Peale seda, kui mängijat on teavitatud, et tal on 5 viga ning ta ei saa enam mängus osaleda, tuleb ta uuesti mängu. Määrustevastane osalemine tuleb karistada koheselt, kui seda märgatakse, ilma et vastasvõitkonda pandaks ebasoodsasse olukorda.

36-10 **Näide:** Peale seda, kui B1 teeb 5-nda vea, teavitatakse teda sellest. B1 tuleb hiljem uuesti mängu, kui vahetusmängija. B1-e määrustevastane osalemine avastatakse enne kui:

- (a) Pall muutub „elusaks“ mängu jätkamisel.
- Või peale seda kui:
- (b) Pall muutub „elusaks“ ja seda valdab A võistkond;
 - (c) Pall muutub „elusaks“ ja seda valdab B võistkond;
 - (d) Pall muutub jälle „surnuks“ peale seda, kui B1 on tulnud mängu.

Interpretatsioon:

- (a) B1 tuleb mängust eemaldada koheselt;
- (b) Mäng tuleb peatada koheselt, ilma, et A võistkonda pandaks ebasoodsasse olukorda. B1 tuleb mängust eemaldada;
- (c), (d) Mäng tuleb peatada koheselt, B1 tuleb mängust eemaldada.

Kõikide olukordade puhul tuleb B võistkonna treenerile määrata tehniline viga (B).

36-11 **Väide.** Peale seda, kui mängijat on teavitatud, et tal on 5 viga ning ta ei saa enam mängus osaleda, tuleb ta uuesti mängu ja viskab korvi, teeb vea või vastane teeb talle vea enne, kui tema määrustevastane osalemine avastatakse. Kõikides sellistes olukordades visatud punktid loetakse ning mängija poolt tehtud ning tema vastu tehtud vead on mängija vead.

36-12 **Näide:** Peale seda, kui B1 teeb 5-nda vea, teavitatakse teda sellest. B1 tuleb hiljem uuesti mängu, kui vahetusmängija. B1-e määrustevastane osalemine avastatakse pärast seda, kui:

- (a) B1 viskab korvi;
- (b) B1 teeb vea;
- (c) B1 põrgatab palli, kui A1 teeb talle vea (võistkonna 5-s viga).

Interpretatsioon:

- (a) B1-e visatud korv loeb;
- (b) B1-e viga on mängija viga ning kirjutatakse protokollis 5-nda vea järele;
- (c) 2 vabaviset antakse B1-e vahetusmängijale.

Kõikidel juhtudel määratakse tehniline viga B võitkonna treenerile (B).

36-13 **Väide.** Mängija sai 5 viga, kuid teda ei teavitatud sellest. Hiljem tuleb see mängija uuesti mängu, kui vahetusmängija. See mängija tuleb mängust eemaldada esimesel võimalusel peale seda, kui tema määrustevastane osalemine avastatakse, ilma et vastasvõistkond pannakse ebasoodsasse olukorda. Karistust selle eest ei määrata. Kui see mängija viskab punkte, teeb vea või talle tehakse viga, siis visatud punktid loevad ning viga arvestatakse nagu tavalist mängija viga.

36-14 **Näide:** A6 soovib vahetada A1-te. Järgmisena muutub pall „surnuks“ A1-e vea tulemusel ning A6 tuleb mängu A1-e asemel. Kohtunikud ei teavita A1-te, et see oli tema 5-s viga. A1 tuleb hiljem vahetusest mängu ning see avastatakse pärast:

- (a) Mängu kell on läinud käima, kui A1 on juba väljakul mängijana;
- (b) A1 viskab korvi;
- (c) A1 teeb vea B1-le;
- (d) B1 teeb vea A1-le, kui viimane on pealeviskel.

Interpretatsioon:

A1-e osalemise eest mängus karistust ei määrata.

- (a) Mäng tuleb peatada ilma, et B võistkond pannakse ebasoodsasse olukorda. A1 tuleb eemaldada mängust koheselt ja tema asemel peab tulema vahetusmängija väljakule.
- (b) A1-e visatud korv loeb.
- (c) A1-e viga on nagu tavaline mängija viga ning märgitakse protokollis 5-ndale veale järgnevasse lahtrisse.
- (d) 2 või 3 vabaviset antakse A5 vahetusmängijale.

36-15 **Näide:** 10 minutit enne mängu algust määratakse A1-le tehniline viga. Enne mängu algust määrab B võistkonna treener B1-e vabaviset sooritama, kuid B1 ei ole märgitud algviisikus.

Interpretatsioon: Vabaviske peab sooritama üks algviisikusse määratud mängijatest. Vahetust enne mängu algust ei saa teha.

36-16 **Väide.** Kui mängija üritab teesklyusega viga välja petta, siis tuleb tegutseda järgnevalt:

Ilma mängu peatamata näitama vea väljapetmise signaali;

Kui mäng on peatatud, kommunikeerima hoiatuse mängijale ning samuti võistkonna treenerile. Mõlemal võistkonnal on võimalik saada 1 selline hoiatus;

Kui sama võistkonna mängija teesklyeb veelkord, et viga välja petta, siis tuleb koheselt määrata tehniline viga. See kehtib ka juhul, kui vahepeal ei olnud mänguseisakut, et kommunikeerida eelmist hoiatust;

Väga ilmse teesklyuse puhul, kus ei olnud isegi kontakti, võib tehnilise vea määrata koheselt, ilma eelneva hoiatuseta.

36-17 **Näide:** A1 põrgatab, kui B1 mängib kaitses tema vastu. A1 teeb peaga ootamatu liigutuse nagu B1 oleks talle vea teinud. Hiljem mängus A1 kukub põrandale, jättes mulje, nagu B1 oleks teda lükanud.

Interpretatsioon: Kohtunikud annavad A1-le hoiatuse ametliku signaaliga pealiigutuse eest, millega A1 üritab kohtunikelt viga välja petta. A1-le tuleb kukkumise eest määrata tehniline viga, kuna tegemist on teise katsega viga välja petta, isegi, kui vahepeal ei olnud mängukatkestust, et kommunikeerida esimese olukorra eest hoiatust mängijale ja selle võistkonna treenerile.

36-18 **Näide:** A1 põrgatab, kui B1 mängib kaitses tema vastu. A1 teeb peaga ootamatu liigutuse nagu B1 oleks talle vea teinud. Hiljem mängus B2 kukub põrandale, jättes mulje, nagu A2 oleks teda lükanud.

Interpretatsioon: Kohtunikud annavad hoiatused ametliku signaaliga nii A1-le kui B2-le. Järgmise mänguseisaku ajal kommunikeeritakse hoiatused nii A kui ka B võistkondade treeneritele.

36-19 **Väide.** Ebasportliku käitumisena tuleb tõlgendada olukorda, kus mängija kukub põrandale, et kohtunikelt välja meelitada ebaõiget viga või meeletada pealtvaatajaid kohtunike vastu.

36-20 **Näide:** A1 põrgatab korvile kui B1 kukub põrandale ilma, et nende vahel oleks olnud kontakti, või A1-e väikesele kontaktile järgneb B1-e dramaatiline kukkumine. Eelnevalt on sellise tegevuse eest antud hoiatus ning kommunikeeritud ka B võistkonna treenerile.

Interpretatsioon: Selline käitumine on ilmselgelt ebasportlik ning segab mängu dünaamilist kulgemist. Tehniline viga tuleb vilistada B1-le.

36-21 **Väide.** Küünarnukkidega ülemäärane vehkimine võib põhjustada tõsise vigastuse, eriti lauavõitluses või lähedalt kaetud mängija puhul. Kui sellise olukorra puhul on kontakt, tuleks vilistada isiklik viga. Kui sellise tegevuse puhul ei ole kehalist kontakti, tuleks vilistada tehniline viga.

36-22 **Näide:** A1 püüab lauapalli ja maandub väljakule ning on koheselt lähedalt kaetud B1 poolt. Ilma kontaktita A1 vehib küünarnukkidega, hirmutamaks B1-te, või selleks, et saada ruumi tugijala kasutamiseks, sööduks või põrgatuseks.

Interpretatsioon: A1-e tegevus ei vasta reeglite mõttele ja vaimule ning teda tuleb karistada tehnilise veaga.

36-23 **Väide.** Mängija tuleb diskvalifitseerida, kui ta on saanud 2 tehnilist viga.

36-24 **Näide:** A1 saab esimesel poolajal rõngas rippumise eest tehnilise vea. Teisel poolajal saab ta tehnilise vea ebasportliku käitumise eest.

Interpretatsioon: A1 tuleb koheselt diskvalifitseerida mängust ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus ta peab viibima mängu lõpuni, või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistus määratakse ainult teise tehnilise vea eest, s.t. diskvalifitseerimise eest eraldi karistust ei määrata. Sekretär peab koheselt teavitama kohtunikke, kui mängijal on teine tehniline viga ja ta tuleb diskvalifitseerida.

36-25 **Väide.** Kui mängija on saanud 5-nda vea, siis temast saab eemaldatud mängija. Peale mängija 5-ndat viga saadud tehniline viga märgitakse treenerile (B) tehnilise veana. See kehtib ka olukorras, kus mängija üks 5-st veast oli tehniline- või ebasportlik viga. Mängija võib jääda pingialasse ning ei pea lahkuma riietusruumi.

36-26 **Näide:** B1 saab tehnilise vea 1-1 veerandil. 4-ndal veerandil saab B1 oma 5-nda vea. Liikudes väljakult pingi poole, määratakse B1-le tehniline viga.

Interpretatsioon: 5-nda vea tegemisega muutus B1 eemaldatud mängijaks. Sellel järgnev tehniline viga talle tuleb määrata treenerile (B) tehnilise veana. B1-te ei diskvalifitseerita.

36-27 **Näide:** B1 teeb ebasportliku vea 3-ndal veerandil. 4-ndal veerandil teeb B1 oma 5-nda vea. Liikudes väljakult pingi poole, määratakse B1-le tehniline viga.

Interpretatsioon: 5-nda vea tegemisega muutus B1 eemaldatud mängijaks. Sellel järgnev tehniline viga talle tuleb määrata treenerile (B) tehnilise veana. B1-te ei diskvalifitseerita.

36-28 **Väide.** Mängija tuleb diskvalifitseerida, kui ta saab mängus ühe ebasportliku vea ja ühe tehnilise vea.

36-29 **Näide:** A1 saab mängu 1-sel veerandil tehnilise vea mängu venitamise eest. Teisel poolajal määratakse talle ebasportlik viga B1-e vastu.

Interpretatsioon: A1 tuleb koheselt diskvalifitseerida mängust ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus ta peab viibima mängu lõpuni, või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistus määratakse ainult ebasportliku vea eest, s.t. et diskvalifitseerimise eest eraldi karistust ei määrata. Sekretär peab koheselt teavitama kohtunikke kui mängija on sooritanud tehnilise vea ja ebasportliku vea ning ta tuleb diskvalifitseerida.

36-30 **Näide:** A1 sooritab teisel veerandajal ebasportliku vea kiirrünnaku peatamisel. Kolmandal veerandil määratakse talle tehniline viga vea väljameelitamise ürituse eest.

Interpretatsioon: A1 tuleb koheselt diskvalifitseerida mängust ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus ta peab viibima mängu lõpuni, või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistus määratakse ainult tehnilise vea eest s.t. et diskvalifitseerimise eest eraldi karistust ei määrata. Sekretär peab koheselt teavitama kohtunikke kui mängija on sooritanud tehnilise vea ja ebasportliku vea ning ta tuleb automaatselt diskvalifitseerida.

36-31 **Väide.** Mängiv treener tuleb eemaldada, kui talle on määratud järgmised vead:

- (a) 2 tehnilist viga kui mängijale;
- (b) 2 ebasportlikku viga kui mängijale;
- (c) 1 tehniline viga ja 1 ebasportlik viga kui mängijale;
- (d) 1 tehniline viga kui treenerile (C) ja 1 tehniline viga ja 1 ebasportlik viga kui mängijale;
- (f) 1 tehniline viga kui treenerile (B), 1 tehniline viga kui treenerile (C) ja 1 tehniline viga või 1 ebasportlik viga kui mängijale;
- (g) 2 tehnilist viga kui treenerile (B) ja 1 tehniline viga või 1 ebasportlik viga kui mängijale;
- (h) 2 tehnilist viga kui treenerile (C);
- (i) 1 tehniline viga kui treenerile (C) ja 2 tehnilist viga kui treenerile (B);

(j) 3 tehnilist viga kui treenerile (B).

36-32 **Näide:** Mängiv treener A1 saab mängijana 1-sel veerandil tehnilise vea, kuna üritab viga välja petta. 4-ndal veerandil saab ta treeneri isikliku tehnilise vea(C) käitumise eest.

Interpretatsioon: Mängiv treener A1 tuleb koheselt diskvalifitseerida mängust ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus ta peab viibima mängu lõpuni, või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistus määratakse ainult teise tehnilise vea eest, s.t. et diskvalifitseerimise eest eraldi karistust ei määrata. Sekretär peab koheselt teavitama kohtunikke, kui mängiv treener on sooritanud 1 tehnilise vea kui mängija ja 1 isikliku tehnilise vea kui treener (C), ning ta tuleb diskvalifitseerida.

36-33 **Näide:** Mängiv treener A1 saab mängijana 2-sel veerandil ebasportliku vea. 3-ndal veerandil saab ta treeneri pingi tehnilise vea(B) füsioterapeudi käitumise eest ja 4-ndal veerandil saab ta treeneri pingi tehnilise vea (B) vahetusmängija A6 käitumise eest.

Interpretatsioon: Mängiv treener A1 tuleb koheselt diskvalifitseerida mängust ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus ta peab viibima mängu lõpuni, või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistus määratakse ainult teise tehnilise vea eest, s.t. et diskvalifitseerimise eest eraldi karistust ei määrata. Sekretär peab koheselt teavitama kohtunikke, kui mängiv treener on sooritanud 1 ebasportliku vea kui mängija ja 2 pingi tehnilist viga kui treener (B), ning ta tuleb diskvalifitseerida.

36-34 **Näide:** Mängiv treener A1 saab treenerina 2-sel veerandil tehnilise vea isikliku käitumise eest (C). 4-ndal veerandil saab ta ebasportliku vea mängijana B1-e vastu.

Interpretatsioon: Mängiv treener A1 tuleb koheselt diskvalifitseerida mängust ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus ta peab viibima mängu lõpuni või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistus määratakse ainult teise tehnilise vea eest, s.t. et diskvalifitseerimise eest eraldi karistust ei määrata. Sekretär peab koheselt teavitama kohtunikke, kui mängiv treener on sooritanud 1 treeneri isikliku tehnilise vea (C) ja 1 ebasportliku vea kui mängija, ning ta tuleb diskvalifitseerida.

Punkt 37 Ebasportlik viga

37-1 **Väide.** Mängukell näitab 2:00 või vähem viimasel veerandajal või lisaegadel, ning pall on veel kohtuniku käes või juba antud mängijale audi sisseviskeks. Kui sellel hetkel kaitsemängija põhjustab kontakti ründemängijaga ja kohtunik vilistab vea, siis on see ebasportlik viga.

37-2 **Näide:** 0:53 on mängukellal viimasel veerandil ja pall on A1-e käes audi sisseviskeks, kui B2 põhjustab kontakti A2-ga ning kohtunikud vilistavad vea.

Interpretatsioon: B2 ilmselgelt ei üritanud mängida palli ning üritas saada eelist, et mängukell ei käivituks. Ebasportlik viga tuleb vilistada ilma hoiatuseta.

37-3 **Näide:** 0:53 on mängukellal viimasel veerandil ja pall on A1-e käes audi sisseviskeks, kui A2 põhjustab kontakti B2-ga ning kohtunikud vilistavad A2-le vea.

Interpretatsioon: A2 ei saanud viga tehes mingit eelist, seega tavaline viga, v.a. juhul, kui tegemist on tugeva kontaktiga. Siis tuleb määrata ebasportlik viga A2-le. Pall antakse B võistkonnale audi sisseviskeks vea toimumiskohale lähimast punktist.

37-4 **Väide.** Mängu kell näitab 2:00 või vähem viimasel veerandajal või lisaegadel, ning pall on audi sisseviskeks lahkunud mängija käest. Kui nüüd kaitsemängija, takistamaks kella käivitamist või soovist kella uuesti peatada, põhjustab kontakti mängijaga, kes püüab palli või on just palli püüdnud, siis kohtunikud peavad koheselt vilistama isikliku vea, v.a. juhul kui tegemist on ebasportliku või diskvalifitseeriva veaga. Edu/ebaedu põhimõtteid selles olukorras ei rakendata.

37-5 **Näide:** Viimast veerandit on mängida 1:02 ja seis on A 83 – B 80. A1 sooritas audi sisseviske ning pall on tema käest lahkunud, kui B2 põhjustab kontakti A2-ga väljakul, kes on just palli püüdnud. Kohtunikud vilistavad B2-le vea.

Interpretatsioon: Isiklik viga B2-le tuleb määrata koheselt, v.a juhul, kui kohtunike hinnangul B2 kontakt tuleks määratleda ebasportliku veana või diskvalifitseeriva veana.

37-6 **Näide:** Viimast veerandit on mängida 1:02 ja seis on A 83 – B 80. A1 sooritas audi sisseviske ning pall on tema käest lahkunud, kui A2 põhjustab kontakti B2-ga väljakul. Kohtunikud vilistavad A2-le vea.

Interpretatsioon: A2 ei saanud viga tehes mingit eelist, seega tavaline viga, v.a juhul, kui tegemist on tugeva kontaktiga, tuleb määrata A2-le. Pall antakse B võistkonnale audi sisseviskeks vea toimumiskohale lähimast punktist.

37-7 **Näide:** Viimast veerandit on mängida 1:02 ja seis on A 83 – B 80. A1 sooritas audi sisseviske ning pall on tema käest lahkunud, kui B2 põhjustab kontakti A2-ga väljakul, kuid hoopis teises osas, kus toimus audi sisseviske. Kohtunikud vilistavad B2-le vea.

Interpretatsioon: B2 ilmselgelt ei üritanud mängida palli ning üritas saada eelist, et mängukell ei käivituks. Ebasportlik viga tuleb vilistada ilma hoiatuseta.

37-8	Väide. Kaitsemängija poolt tehtud viga küljelt või selja tagant, takistamaks ründemängijat kiirränakul, kellel on vaba tee korvile, tuleb vilistada ebasportlikuks veaks kuni hetkeni, kui ründemängija on alustanud pealeviset. Igal juhul tuleb ka ebasportlikuks veaks vilistada olukorrad, kus ei üritata mängida palli või põhjustatakse tugev kontakt.
------	---

37-9 **Näide:** A1 põrgatab vastase korvile ning tema teel ei ole ühtegi kaitsemängijat, kui B1 teeb talle vea selja tagant.

Interpretatsioon: B1-le tuleb määrata ebasportlik viga.

37-10 **Näide:** A1 lõpetab oma kiirränaku pealeviskega, kui B1 põhjustab kontakti tema käega selja tagant:

(a) Üritades mängida palli;

(b) Tugeva kontaktiga.

Interpretatsioon: See tuleks vilistada:

(a) Tavaliseks veaks;

(b) Ebasportlikuks veaks.

Punkt 38 Diskvalifitseeriv viga

38-1	Väide. Diskvalifitseeritud isik ei ole enam võistkonna liige ja seetõttu ei saa kohtunikud teda rohkem karistada jätkuva ebasportliku käitumise eest.
------	--

38-2 **Näide:** A1 diskvalifitseeritakse ebasportliku käitumise tõttu. Väljakult lahkudes solvab ta verbaalselt kohtunikke.

Interpretatsioon: A1 on juba eemaldatud ning teda ei saa enam karistada. Kohtunikud ja komissar, kui on mängul, peavad kirjutama raporti ja saatma selle mängu korraldavale organisatsioonile.

38-3	Väide. Kui mängija diskvalifitseeritakse mängust ebasportliku käitumise eest (mittekontaktne), siis selle teo karistus on samasugune nagu kontaktse diskvalifitseeriva vea eest.
------	---

38-4 **Näide:** A1-le vilistatakse jooks. Pettunult solvab ta kohtunikku ja talle määratakse diskvalifitseeriv viga.

Interpretatsioon: Karistuseks on 2 vabaviset ja küljeaut B võistkonnale.

38-5 **Väide.** Kui abitreener, vahetusmängija, eemaldatud mängija või võistkonda saatev isik diskvalifitseeritakse ja see märgitakse treenerile pingi tehnilise veana (B), siis karistus on sama nagu iga teise diskvalifitseeriva vea puhul.

38-6 **Näide:** A1 saab 5-nda isikliku vea. Pettunult solvab ta kohtunikku ja talle määratakse diskvalifitseeriv viga.

Interpretatsioon: A1-e diskvalifitseeriv viga märgitakse A võistkonna treenerile pingi veana (B2). Karistuseks 2 vabaviset ja küljeaut B võistkonnale.

38-7 **Väide.** Diskvalifitseeriv viga on igasugune silmatorkav ebasportlik käitumine mängija, treeneri või pingi personali poolt. See võib olla:

- (a) Vastavõistkonna mängija, kohtunike, lauakohtunike või komissari vastu;
- (b) Oma võistkonnakaaslase vastu;
- (c) Ükskõik kelle vastu spordisaalis, kaasa arvatud pealtvaatajad;
- (d) Sihilik mänguinventari lõhkumine.

38-8 **Näide:** Toimub järgmine silmatorkav ebasportlik käitumine:

- (a) 3-nda veerandi lõpus A1 lööb väljakul A3-e;
- (b) A1 lahkub väljakult ja lööb pealtvaatajat;
- (c) A6 lööb pingialas oma võistkonnakaaslast A7-t;
- (d) A6 lööb vastu kohtunike lauda ning lõhub rünnakuaja kella.

Interpretatsioon: (a), (b) puhul A1 ning (c) ja (d) puhul A6 diskvalifitseeritakse ning mängija peab minema riietusruumi, kus tal tuleb olla kuni mängi lõpuni, või soovi korral võib ta lahkuda spordihoonest. Karistuseks antakse B võistkonnale 2 vabaviset ning küljeaut keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

Punkt 39 Kaklus

39-1 **Väide.** Sama võistkond saab audi sisseviske õiguse peale kaklust või olukorda, mis võis viia kakluseni, milline valdas juhtunu hetkel palli. See võistkond saab rünnakuaja kellale samad sekundid, mis olid seal hetkel, kui juhtunu toimus.

39-2 **Näide:** A võistkond on palli vallanud 20 sekundit, kui juhtub olukord, mis võib viia kakluseni. Kohtunikud diskvalifitseerivad mõlemast võistkonnast mängijad, kes lahkusid pingialast.

Interpretatsioon: Võistkond, kes valdas palli hetkel, kui kaklusolukord algas, saab palli audi sisseviskeks keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt. Rünnakuaja kellale jääb neil rünnakuks 4 sekundit.

39-3 Väide. Kui abitreener, vahetusmängija, eemaldatud mängija või võistkonda saatev isik diskvalifitseeritakse kakluse olukorras ja see märgitakse treenerile pingi tehnilise veana (B), siis karistus on sama nagu iga teise diskvalifitseeriva vea puhul.

39-4 Näide: Kaklusolukorras tuleb A6 väljakule ning ta diskvalifitseeritakse selle eest.

Interpretatsioon: A6-e diskvalifitseeriv viga märgitakse A võistkonna treenerile pingi veana (B2). Karistuseks 2 vabaviset ja küljeaut B võistkonnale.

39-5 **Näide:** A1 ja B1 alustavad kaklust väljakul. Sellel hetkel tulevad väljakule A6 ja B6, kuid ei osale kakluses. A7 tuleb samuti väljakule ja lööb rusikaga B1-le näkku.

Interpretatsioon: A1 ja B1 diskvalifitseeritakse ning protokollis märgitakse mõlemale „D2“. Nii A võistkonna treener kui B võistkonna treener saavad pingi tehnilise (B2) vahetusmängijate A6, A7 ja B6 (kes samuti diskvalifitseeritakse) väljakule tulemise eest kaklusolukorras. Samuti märgitakse kõigile kolmele mängijale (A6, A7 ja B6) tühjaks jäänud vigade lahtritesse „F“ täht. Diskvalifitseerivad ja tehnilised vead taandavad teineteist.

Punkt 42 Eriolukorrad

42-1 **Väide.** Eriolukorras, kus on tegemist erinevate karistuste täideviimisega, peavad kohtunikud olema väga tähelepanelikud rikkumiste või vigade toimumise järjekorra suhtes ja otsustamisel, millised karistused tuleb täide viia ning millised karistused taanduvad.

42-2 **Näide:** A1 sooritab hüppeviske. Kui pall on õhus, kõlab rünnakuaja kella sireen. Peale sireeni, kui A1 on veel õhus, teeb B1 talle ebasportliku vea ja:

- (a) Pall ei puuduta rõngast;
- (b) Pall puudutab rõngast, kuid ei taba;
- (c) Pall läheb korvi.

Interpretatsioon: Ühelgi juhul ei saa B1-e ebasportlikku viga ignoreerida.

- (a) B1-e ebasportlik viga oli tehtud A1-le viskel olles. Rünnakuaja määruse rikkumine tuleb jätta tähelepanuta, kuna selle võis põhjustada ebasportlik viga. A1-le antakse 2 või 3 vabaviset ning sellele järgneb A võistkonna audi sissevise keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.
- (b) Rünnakuaja määruse rikkumist ei toimunud. A1-le antakse 2 või 3 vabaviset ning sellele järgneb A võistkonna audi sissevise keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.
- (c) A1-le loetakse 2 või 3 punkti ja talle antakse lisaks 1 vabavise ning sellele järgneb A võistkonna audi sissevise keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

42-3 **Näide:** A1-le, kes on alustanud pealeviset, teeb vea B2. Peale seda, kui A1 on ikka veel pealeviskel, teeb talle vea B1.

Interpretatsioon: B1-e viga tuleb jätta tähelepanuta, kui just tegemist ei ole ebasportliku veaga või diskvalifitseeriva veaga.

42-4 **Näide:** B1 teeb ebasportliku vea A1-le. Peale seda saavad tehnilise vea A võistkonna treener ja B võistkonna treener.

Interpretatsioon: Ainult samaväärsed vead taandatakse toimumise järjekorras. Seega, treenerite tehnilised vead taanduvad ning A1 saab visata 2 vabaviset ning A võistkonnale audi sisseviske õigus.

42-5 **Näide:** B1 teeb A1-le ebasportliku vea pealeviskel, mis tabab. Peale seda teeb A1 tehnilise vea.

Interpretatsioon: A1-e korv loeb. Ebasportliku vea ja tehnilise vea karistused (1 vabavise + küljeaut) taandavad teineteist ning mäng peab jätkuma nagu peale tavalist korvi.

42-6 **Näide:** Positsiooni võtmisel lükkab B1 A1-te ning talle vilistatakse viga. See on võistkonna 3-s viga sellel veerandil. Hetk hiljem (mitte samal ajal) A1 lööb küünarnukiga B1-te, mis vilistatakse ebasportlikuks veaks.

Interpretatsioon: See ei ole topeltviga A1-e ja B1-e vahel, kuna need vead ei toimunud samal ajal. Mäng peab jätkuma B1-le kahe vabaviskega ning B võistkonna audi sisseviskega.

42-7 **Näide:** B1 teeb vea A1-le, kes põrgatab palli. See on B võistkonna 3-s viga sellel veerandil. Peale viga viskab A1 palli vastu B1 keha (käsi, jalg, rindkere).

Interpretatsioon: A1-le antakse tehniline viga. Ükskõik milline B võistkonna mängija viskab ühe vabaviske, ning B võistkonnale antakse audi sissevise keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

42-8 **Näide:** B1 teeb vea A1-le, kes põrgatab palli. See on B võistkonna 5-s viga sellel veerandil. Peale viga viskab A1 palli lähedalt B1-le näkku (pähe).

Interpretatsioon: A1-le määratakse diskvalifitseeriv viga ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus tal tuleb olla mängu lõpuni, või soovi korral võib lahkuda spordihoonest. A1-e vahetusmängija sooritab 2 vabaviset ilma mängijateta vabaviske ala ümber ning peale seda võib ükskõik milline B võistkonna mängija sooritada 2 vabaviset ning pall antakse audi sisseviskeks B võistkonnale keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

42-9 **Näide:** B1 teeb vea A1-le, kes põrgatab palli. See on B võistkonna 3-s viga sellel veerandil. Peale viga viskab A1 palli lähedalt B1-le näkku (pähe).

Interpretatsioon: A1-le määratakse diskvalifitseeriv viga ning ta peab lahkuma riietusruumi, kus tal tuleb olla mängu lõpuni või soovi korral võib lahkuda spordihoonest. Ükskõik milline B võistkonna mängija võib sooritada 2 vabaviset ning pall antakse audi sisseviskeks B võistkonnale keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

42-10 **Näide:** B1 teeb vea A1-le, kes põrgatab palli. See on B võistkonna 5-s viga sellel veerandil. Peale viga viskab A1 palli vastu B1 keha (käsi, jalg, rindkere)

Interpretatsioon: A1-le antakse tehniline viga. A1-le antakse 2 vabaviset ilma et teisi mängijaid oleks vabaviske ala ümber. Peale seda võib ükskõik milline B võistkonna mängija visata ühe vabaviske ning B võistkonnale antakse audi sissevise keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

42-11 Väide: Kui topeltviga või samaväärsete karistustega vead toimuvad vabavisete ajal, siis need pannakse kirja protokollis, kuid karistusi ei rakendata.
--

42-12 **Näide:** A1-le on antud 2 vabaviset. Peale esimest vabaviset:

(a) A2 ja B2 teevad topeltvea;

(b) A2 ja B2 saavad tehnilise vea.

Interpretatsioon: Vead määratakse A2-le ja B2-le, peale mida A1 saab sooritada oma teise vabaviske. Mäng jätkub nagu tavaliselt peale viimast või ainsat vabaviset.

42-13 **Näide:** A1-le anti 2 vabaviset. Mõlemad tabasid. Enne, kui pall muutub „elusaks“ peale teist tabavat vabaviset:

(a) A2 ja B2 teevad topeltvea;

(b) A2 ja B2 saavad tehnilised vead.

Interpretatsioon: Vead määratakse A2-le ja B2-le, peale mida mäng jätkub nagu tavaliselt peale viimast või ainsat tabavat vabaviset, audi sisseviskega otsaaudist.

42-14 **Väide.** Peale topeltviga ja samaväärsete karistuste taandamist, kui ei ole rohkem teisi karistusi, peab mäng jätkuma audi sisseviskega sellele võistkonnale, kes valdas toimunu hetkel palli või omas palli valdamise õigust. Juhul, kui kumbki võistkond ei vullanud palli või ei omanud järgnevat palli valdamise õigust, siis on tegemist hüppepalliga ning mäng jätkub palli vaheldumisi valdamis õiguse reegli järgi.

42-15 **Näide:** 1-e ja 2-e veerandi vaheajal saavad A1 ja B1 diskvalifitseerivad vead või A ja B võistkondade treenerid saavad tehnilised vead.
Palli vaheldumisi valdamise õigus (nool) on:

(a) A võistkonnal;

(b) B võistkonnal.

Interpretatsioon:

(a) Mäng peab jätkuma A võistkonna audi sisseviskega keskjoonelt, kohtunike laua vastaspoolelt. Hetkel, mil pall puudutab mängijat või mängija puudutab palli väljakul, tuleb noole suund pöörata B võistkonna kasuks.

(b) Sama protseduur, ainult B võistkonna poolt tehtuna.

Punkt 44 Parandatavad eksitused

44-1 **Väide.** Parandatav eksitus peab olema avastatud kohtunike, lauakohtunike või komissari, kui on esindatud mängul, poolt enne, kui pall muutub „elusaks“ peale esimest „surnud „palli ja kui mängukell oli käinud eksituse järgselt. See on:

Juhtub eksitus ja pall on „surnud“ Eksitus on parandatav

Pall on „elus“ Eksitus on parandatav

Mängukell läheb käima Eksitus on parandatav

Pall muutub „surnuks“ Eksitus on parandatav

Pall on „elus“ Eksitus ei ole parandatav.

Peale eksituse parandamist peab mäng jätkuma võistkonna poolt, kelle käes oli pall või kellel oli õigus mängu jätkata, kui mäng peatati eksituse parandamiseks.

44-2 **Näide:** B1 teeb vea A1-le ja see on B võistkonna 4-s viga. Kohtunikud eksivad, andes A1-le 2 vabaviset. Peale viimast tabavat vabaviset mäng jätkub ning mängu kell läheb käima. B2 saab palli, pörgatab ja tabab korvi.
Eksitus avastatakse:

(a) Enne;

(b) Pärast,

seda, kui pall on A võistkonna mängija käes audi sisseviskeks otsajoone taga.

Interpretatsioon:

B2-e korv loeb.

(a) Eksitus on veel parandatav. Vabavisked, mis visati, tuleb tühistada ja A võistkonnale tuleb anda audi sissevise otsajoonelt, kus mäng peatati, et eksitust parandada.

(b) Eksitus ei ole enam parandatav ja mäng jätkub.

44-3 **Näide:** B1 teeb vea A1-le ning antakse 2 vabaviset. Peale esimest tabavat vabaviset võtab B2 ekslikult palli ning söötab väljakule. Kui B3 põrgatab palli oma eesalas ning rünnakuaja kellal on 18 sekundit, avastatakse, et A1-l jäi teine vabavise viskamata.

Interpretatsioon: Mäng tuleb peatada kohe. A1-le antakse teine vabavise, ilma mängijateta vabaviske ala ääres. Mäng jätkub B võistkonna audi sisseviskega lähimast kohast, kus mäng peatati ning rünnakuaja kellal on 18 sekundit.

44-4 **Väide.** Kui vabaviskeid viskab vale mängija, siis tuleb need vabavisked tühistada. Pall antakse vastasvõistkonnale audi sisseviskeks vabaviskejoone pikenduselt, v.a juhul, kui mäng on juba vahepeal alanud. Sel juhul tuleb audi sissevise anda lähimast kohast, kus mäng peatati, kui just ei ole rohkem karistusi täide viimiseks. Kui kohtunikud avastavad enne, kui pall on lahkunud vabaviskaja käest esimeseks või ainsaks vabaviskeks, et tegemist on vale mängijaga, siis tuleb ta välja vahetada õige vabaviskaja vastu kohe, ilma igasuguse karistusega.

44-5 **Näide:** B1 teeb vea A1-le ning see on 6-s võistkondlik viga sellel veerandil. A1-le antakse 2 vabaviset. A1-e asemel läheb vabaviskeid viskama A2. Eksitus avastatakse:

- (a) Enne, kui pall lahku A2 käest esimeseks vabaviskeks;
- (b) Peale seda, kui pall lahku A2 käest esimeseks vabaviskeks;
- (c) Peale teist tabavat vabaviset.

Interpretatsioon:

(a) Eksitus parandatakse kohe ja A1 peab sooritama 2 vabaviset ilma igasuguse karistusega.

(b) ja (c) Vabavisked tühistatakse ning mäng jätkub B võistkonna audi sisseviskega vabaviskejoone pikenduselt.

Sama protseduur kehtib ka juhul, kui B1-e viga oleks olnud ebasportlik viga. Sellisel juhul ka audi sisseviske õigus, kui osa ebasportliku vea karistusest, kuulub tühistamisele ning mäng jätkub B võistkonna audi sisseviskega keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

44-6 **Näide:** B1 teeb viskel olevale A1-le vea, peale mida saab tehnilise vea B võistkonna treener. A1-e asemel (2 vabaviset viskel vea eest) viskab A2 kõik 3 vabaviset. Eksitus avastatakse enne, kui A3 söötab palli väljakule audi sisseviskeks keskjoone pikenduselt, kui B võistkonna treeneri karistuse osa.

Interpretatsioon: 2 vabaviset, mille sooritas A2 A1-e asemel, tühistatakse. A2-e poolt sooritatud vabavise tehnilise vea eest on määrustepärane ning seepärast mäng jätkub audi sisseviskega A võistkonna poolt keskjoone pikenduselt, kohtunike laua vastaspoolelt.

44-7 **Väide.** Peale eksituse parandamist peab mäng jätkuma kohast, kus see eksituse parandamiseks peatati, v.a juhul, kui eksituse parandamine sisaldab vabavisete andmist ja:

- (a) Kui peale eksituse juhtumist ei ole vahetunud palli valdaja, siis mäng jätkub nagu peale tavalisi vabaviskeid;
- (b) Kui peale eksituse juhtumist ei ole vahetunud palli valdaja ja sama võistkond viskab korvi, siis eksitust ignoreeritakse, ja mäng jätkub nagu peale tavalist korvi.

44-8 **Näide:** B1 teeb vea A1-le ja see on A võistkonna 5-s viga sellel veerandil. A1-le antakse ekslikult audi sissevise 2-e vabaviske asemel. A2 põrgatab palli väljakul ja B2 lükkab palli auti. A võistkonna treener

palub minutilist vaheaega. Minutilisel vaheajal kohtunikud avastavad või juhitakse nende tähelepanu sellele, et A1-le oleks tulnud anda 2 vabaviset.

Interpretatsioon: A1-le antakse 2 vabaviset ning mäng jätkub nagu peale tavalisi vabaviskeid.

44-9 **Näide:** B1 teeb vea A1-le ja see on B võistkonna 5-s viga sellel veerandil. A1-le antakse ekslikult audi sissevise 2-e vabaviske asemel. Peale audi sissevise teeb B1 vea viskel olevale A2-le, kelle vise ei taba ning kellele antakse 2 vabaviset. A võistkonna treener palub minutilist vaheaega. Minutilisel vaheajal kohtunikud avastavad või juhitakse nende tähelepanu sellele, et A1-le oleks tulnud anda 2 vabaviset.

Interpretatsioon: A1-le antakse 2 vabaviset ilma, et mängijad oleksid vabaviskeala ümber. Peale seda viskab A2 2 vabaviset ja mäng jätkub nagu peale tavalisi vabaviskeid.

44-10 **Näide:** B1 teeb vea A1-le ja see on B võistkonna 5-s viga sellel veerandil. A1-le antakse ekslikult audi sissevise 2-e vabaviske asemel. Peale audi sissevise viskab A2 korvi. Enne, kui pall muutub „elusaks“, avastavad kohtunikud eksituse.

Interpretatsioon: Eksitus jäetakse tähelepanuta ja mäng jätkub nagu peale tavalist korvi.

Punkt 46 Vanemkohtunik: kohustused ja õigused

46-1 **Väide.** IRS vaatamise protseduur

1. IRS vaatamine teostatakse kohtunike poolt.
2. Kui kohtunike otsus on vaadatav IRS-ga, siis peavad kohtunikud kõigepealt näitama väljakul esialgse otsuse.
3. Enne IRS-i vaatamist võivad kohtunikud koguda võimalikult palju informatsiooni – lauakohtunikelt, komissarilt, kui on esindatud.
4. Vanemkohtunik teeb otsuse, kas IRS-i on vaja kasutada või mitte. Kui ta otsustab IRS-i mitte kasutada, jääb esialgne otsus jõusse.
5. Peale IRS-i vaatamist saab esialgset otsust muuta ainult juhul, kui IRS näitab kohtunikele selgelt olukorda ja annab lõpliku tõenduse esialgse otsuse muutmiseks.
6. Kui kasutatakse IRS-i, siis tuleb seda teha hiljemalt enne järgmise veerandi algust või enne, kui vanemkohtunik on allkirjastanud protokoll, kui just ei ole teisiti sätestatud.
7. Kohtunikud peavad hoidma mõlemad võistkonnad väljakul teise veerandi lõpus, kui nad kasutavad IRS-i, et vaadata, kas enne teise veerandi lõppu toimus viga, viskaja astus auti, toimus rünnakuaja määruse rikkumine või 8-sekundi määruse rikkumine, või kui palju tuleb panna aega mängukellale.
8. Kohtunikud peavad võistkonnad hoidma väljakul alati, kui kasutatakse IRS-i 4-nda veerandi või lisaegade lõpus.
9. IRS-i tuleb kasutada nii kiiresti kui võimalik. Kohtunikud võivad pikendada IRS-i kasutamise aega, kui esineb tehnilisi probleeme.
10. Kui IRS lakkab töötamast ja seal ei ole ühtegi teist eelnevalt heaks kiidetud varuseadet, siis IRS-i ei kasutata.
11. IRS-i vaatamise ajal peavad kohtunikud kindlustama, et ükski IRS-ga mitteseotud isik ei pääseks monitori vaatama.
12. Kui IRS-i vaatamine on lõppenud, peab vanemkohtunik selgelt näitama lõpliku otsuse kohtunike laua ees, ja vajadusel kommunikeerima otsuse mõlema võistkonna treenerile.

46-2 **Näide:** A1 sooritab tabava pealevise, kui mängukella sireen kõlab veerandaja või mängu lõpuks. 2 või 3 punkti loetakse kohtunike poolt. Kohtunikud ei ole kindlad, kas A1-e pealevise lahkus käest peale lõpusireeni või mitte.

Interpretatsioon: Kui IRS näitab selgelt, et pall lahkus peale lõpusireeni A1-e käest, siis korvi ei loeta. Kui IRS tuvastab, et pall lahkus käest enne lõpusireeni, siis vanemkohtunik kinnitab visatud 2 või 3 punkti A võistkonnale.

46-3 **Näide:** B võistkond juhib 2-e punktiga. Mängukella sireen kõlab veerandi või mängu lõpus, kui A1 sooritab pealeviske ning kohtunikud loevad 2 punkti. Kohtunikud kahtlevad, kas A1-e pealevise ei peaks olema 3 punkti.

Interpretatsioon: IRS-i võib kasutada igal hetkel tuvastamiseks, kas vise oli 2 või 3 punkti.

46-4 A1 viskab tabava 3-punkti viske ja peaaegu samal ajal kõlab mängukella sireen veerandaja lõpus. Kohtunikud kahtlevad, kas A1 mitte ei astunud audijoonele, kui ta sooritas pealeviset.

Interpretatsioon: Veerandaja lõpus tohib IRS-i kasutada, et otsustada, kas viimane pealevise oli sooritatud enne või pärast mängu lõpusireeni. Kui seda vaadatakse, siis võib ka vaadata, kas ja kui palju tuleb mängukellale panna aega, kui viskaja eksis audi reegli vastu.

46-5 **Näide:** 1:37 jääb mängida 4-ndat veerandaega, kui kõlab rünnakuaja kella sireen. Samal ajal viskab A1 korvi ning A2 teeb vea B1-le. Kohtunikud ei ole kindlad, kas pall oli veel A1-e käes, kui rünnakuaja sireen kõlas.

Interpretatsioon: IRS-i saab kasutada vaatamiseks, kas pall oli pealeviskeks lahkunud mängija käest, kui kõlas rünnakuaja sireen. Kui IRS näitab, et pall oli pealeviskeks lahkunud A1-e käest, siis korv loeb ning tuleb määrata A2-le viga. Kui IRS näitab, et pall oli sireeni kõlamisele A1-e käes, siis korv ei loe ning A2-e viga tuleb ignoreerida.

46-6 **Näide:** : 1:37 jääb mängida 4-ndat veerandaega, kui kõlab rünnakuaja kella sireen. Samal ajal viskab A1 korvi ning B1 teeb korvi all vea A2-le. Kohtunikud ei ole kindlad, kas pall oli veel A1-e käes, kui rünnakuaja sireen kõlas.

Interpretatsioon: IRS-i saab kasutada vaatamiseks, kas pall oli pealeviskeks lahkunud mängija käest, kui kõlas rünnakuaja sireen. Kui IRS näitab, et pall oli pealeviskeks lahkunud A1-e käest, siis korv loeb ning tuleb määrata B1-le viga. Kui IRS näitab, et pall oli sireeni kõlamisele A1-e käes, siis korv ei loe ning B1-e viga tuleb ignoreerida.

46-7 **Näide:** A1 sooritab tabava pealeviske ja peaaegu samal ajal kõlab mänguaja kella sireen veerandaja lõpus. Kohtunikud kahtlevad, kes enne rünnakuaja määruse rikkumist ei toimunud.

Interpretatsioon: Veerandaja lõpus tohib IRS-i kasutada, et otsustada, kas viimane pealevise oli sooritatud enne või pärast mängu lõpusireeni. Kui seda vaadatakse, siis võib ka vaadata, kas ja kui palju tuleb mängukellale panna aega, kui eksiti rünnakuaja reegli vastu.

46-8 A1 sooritab tabava pealeviske ja peaaegu samal ajal kõlab mänguaja kella sireen veerandaja lõpus. Kohtunikud kahtlevad, kas enne 8-sekundi määruserikkumist ei toimunud.

Interpretatsioon: Veerandaja lõpus tohib IRS-i kasutada, et otsustada, kas viimane pealevise oli sooritatud enne või pärast mängu lõpusireeni. Kui seda vaadatakse, siis võib ka vaadata, kas ja kui palju tuleb mängukellale panna aega, kui eksiti 8-sekundi reegli vastu.

46-9 **Näide:** B võistkond juhib 2-e punktiga. Mängukella sireeni kõlab veerandi või mängu lõpuks, kui B1 teeb isikliku vea põrgatavale A1-le. See on B võistkonna 5-s viga sellel veerandil.

Interpretatsioon: Veerandaja lõpus tohib IRS-i kasutada, et otsustada, kas viga oli sooritatud enne või pärast mängu lõpusireeni. Kui enne, siis 2 vabaviset antakse A1-le ja mänguaja kellale tuleb panna aeg, kui palju jääb veel mängida.

46-10 **Näide:** A1 sooritab pealeviset kui B1 teeb talle vea. Peaaegu samal ajal kõlab mängu veerandaja või mängu lõpu sireen. Pealevise ei taba.

Interpretatsioon: Veerandaja lõpus tohib IRS-i kasutada, et otsustada, kas viga oli sooritatud enne või pärast mängu lõpusireeni. Kui IRS tõendab, et viga toimus enne, siis antakse vabavisked ning mängukellale pannakse allesjäänud aeg mänguks.

Kui IRS näitab, et viga juhtus peale sireeni, siis B1-e viga tuleb ignoreerida ja vabaviskeid A1-le ei anta, v.a. juhul kui B1 viga oli ebasportlik või diskvalifitseeriv, ning mäng veel jätkub.

46-11 **Näide:** 5:53 on mängida esimest veerandit ning pall veereb küljejoone lähedal väljakul, kui A1 ja B1 üritavad saada palli oma valdusse. Pall läheb auti ning audi sisseviske õigus antakse A võistkonnale. Nüüd kohtunikud pole kindlad, kellest pall auti läks.

Interpretatsioon: Kohtunikud ei saa kasutada IRS-i seekord. Selleks, et kasutada IRS-i määramaks, millisest mängijast läks pall auti, peab mängida olema 4-ndal veerandil või lisaajal 2:00 või vähem.

46-12 **Näide:** A1 sooritab tabava pealeviske ja kohtunikud loevad 3 punkti. Kohtunikud kahtlevad, kas vise oli ikka sooritatud 3 punkti alast.

Interpretatsioon: IRS-i võib kasutada igal hetkel mängus otsustamiseks, kas vise oli 2 või 3 punkti. IRS-i tuleb kasutada esimesel võimalusel kui pall on „surnud“ ja mängukell peatunud. Lisaks:

(a) Kui mängukell näitab 2:00 või vähem 4-ndal veerandil või lisaajal, võib IRS-i vaadata kohe, kui pall korvi läheb ja mängukell peatub.

(b) Minutilise vaheaja või vahetuse palve võib tühistada, kui IRS-i on kasutatud ja otsus on selge ning kommuniqueeritud võistkondade treeneritele.

46-13 **Näide:** B1 tegi vea A1-le ning talle antakse 2 vabaviset. Kohtunikud kahtlevad, kas ikka õige mängija sooritab vabaviskeid.

Interpretatsioon: IRS-i võib kasutada igal hetkel mängus otsustamiseks, kes peab sooritama vabavisked, enne, kui pall on antud vabaviskajale esimeseks vabaviskeks. IRS-i võib kasutada ka peale seda, kui pall on vabaviskaja käes, kuid sellisel juhul, kui vabaviskeid sooritas vale mängija, on parandatav eksitus juba toimunud ning vabavisked tühistatakse. Samuti tühistatakse audi sissevise, kui see on karistuse osa, ning pall antakse vastasvõistkonnale vabaviskejoone pikenduselt audi sisseviskeks.

46-14 **Näide:** A1 ja B1 alustavad kaklust, millega liituvad veel teised mängijad. Pärast paari minutit suudavad kohtunikud korra taastada.

Interpretatsioon: Kui kord on taastatud, võivad kohtunikud kasutada IRS-i tuvastamiseks kakluses osalenud mängijaid ning pingi alast tulnud isikuid. Peale seda, kui IRS on andnud selge info kakluse kohta, peab vanemkohtunik kohtunike laua ees selgelt raporteerima lõpliku otsuse ja kommuniqueerima selle mõlemale treenerile.

46-15 **Näide:** 1:45 jääb mängida lisaaega, kui A1 söötab küljejoone lähedal A2-le. Söödu ajal B1 lükkab palli auti. Kohtunikud pole kindlad, kas A1, andes söötu, ei olnud juba audis.

Interpretatsioon: IRS-i ei saa kasutada vaatamiseks, kas mängija või pall oli audis.

46-16 **Näide:** 1:37 on 4-ndat veerandit mängida, kui pall läheb auti. Pall antakse A võistkonnale audi sisseviskeks ning A võistkond võtab minutilise vaheaja. Kohtunikud ei ole kindlad, kellest pall auti läks.

Interpretatsioon: IRS-i võib kasutada vaatamiseks, kellest pall auti läks. Minutilise vaheaeg algab alles peale seda, kui IRS on vaadatud.

46-17 **Väide.** Enne mängu peab vanemkohtunik kinnitama IRS süsteemi ning teavitab selle olemasolust treenereid. Ainult juhul, kui vanemkohtunik on IRS-i kinnitanud, võib seda kasutada.

46-18 **Näide:** A1 sooritab pealeviske, kui kõlab mängu veerandi või mängu lõpu sireen. Pealevise tabab. Mängus ei ole kinnitatud IRS-i. B võistkonna mänedžer teavitab, et ta filmis olukorda heast positsioonist ning pakub seda materjali kohtunikele vaatamiseks.

Interpretatsioon: Vaatamise võimalus tuleb tagasi lükata.

46-19 **Väide.** Peale mängukella või rünnakuaja kella eksimust/riket võib vanemkohtunik IRS kasutada, et vaadata, kui palju kella(de)le tuleb aega panna.

46-20 **Näide:** 42,2 sekundit jääb teist veerandit mängida, kui A võistkond pörgatab palli eesala suunas. Sellel hetkel kohtunikud avastavad, et mängukell ja rünnakuaja kell on väljalülitatud, ilma nähtava tabloota.

Interpretatsioon: Mäng tuleb koheselt peatada. IRS-i võib kasutada vaatamiseks, kui palju peab olema aega kummalgi kellal. Mäng peab jätkuma A võistkonna audisiseviskega lähimast kohast, kus mäng katkestati.