

# PALLIMÄNGUD ÜLDISED VÕISTLUSMÄÄRUSED 7. - 12. KLASSILE

## VÕRKPALL

Võrkpall sündis USA - s 1895. aastal. Ala loojaks peetakse ameerika võimlemisõpetajat William G. Morganit. Morgan nimetas seda mängu mintonetteiks

Olümpiamängude kavas oli võrkpall esmakordselt Tokyos 1964. aastal. Võistlesid nii mehed kui naised.

Võrkpall (inglise keeles volleyball 'lendav pall') on sportlik pallimäng, kus kaks võistkonda võistlevad võrguga poolitatud väljakul. Võistlusmängu eesmärgiks on saata pall üle võrgu vastaspoole mängijate väljakule nii, et see maanduks vastase väljakupoolel, läheks vastasmängija puudutusest auti või vastasmängija eksiks reeglite vastu. Samas peab takistama palli maandumist oma väljakupoolel.

Võistlus toimub tavaliselt siseväljakul, mille mõõtmed on 18×9 m. Väljaku eraldab kaheks keskjoon, millel on 9,5 pikkune ja 1 m laiune võrk.

Väljakul on mängu ajal korraga ühest võistkonnast 6 mängijat.

Võrk on tõmmatud kahe posti vahele nii, et ülemine serv on väljakust 2,43 m kõrgusel (naistel 2,24 m). Võrgu ülemises ja alumises servas on valge kant, mille sees on paindub tross (ülemises) ja nõör (alumises). Selle nõõri abil tõmmatakse võrk pingule. Võrgu äärtes on painduvad 1,8 m pikkused vardad (antennid). Kui pall puudutab mängus antenni, siis see loetakse veaks ja vastasvõistkond saab selle eest punkti.

Võistkonnal on õigus registreerida koos 12 mängijaga üks kaitsemängija, nn libero. Libero tohib mängida vaid tagaliinil, ta ei või teha ründelööke, pallida, sulustada ega olla kapten. Libero riietus erineb võistkonnakaaslaste riietusest.

Väljakul on korraga kummalgi võistkonnal 6 mängijat.

### Mängu reeglid

Pall pannakse mängu otsajoon tagant löögiga üle võrgu vastasvõistkonna väljakupoolele (palling ehk serv). Pallingu peab sooritama kaheksa sekundi jooksul, pärast esimese kohtuniku viilet. Enne viilet sooritatud pallingut ei loeta ja see läheb kordamisele. Pallingut ei tohi sooritada otse käest – pall tuleb enne pallimist õhku visata.

Mängijad asetsevad pallinguhetkel väljakul kindlas järjekorras (3 ees, 3 taga), kusjuures iga kord, kui saadakse pallingu õigus, nihkuvad kõik võistlejad päripäeva ühe koha võrra edasi. Vastase pallingut ei või sulustada. Võistkond saab pallinguõiguse juhul, kui ta on saanud punkti. Kui vastasvõistkond saab punkti, läheb pallimise õigus vastasvõistkonnale. Liikumine toimub päripäeva uuesti siis, kui saadakse punkt ja seega ka pallinguõigus.

Tagasi lüües ei tohi mängijad palli üle kolme korra puudutada (vastase ründelöögi sulustamist puuteks ei loeta). Palli mängitakse seni, kuni see puudutab väljakut, läheb väljakult välja (auti) või võistkond eksib reeglite vastu (võrgu puudutamine kehaga, nn soe pall või muu tehniline viga).

Sulustamisel võib vastase poolel palli puudutada vaid siis, kui sellega ei segata vastasmängija mängu ega käsi.

Igas geimis võib võistkond teha kuni kuus vahetust. Korraga võib vahetada nii ühte kui ka mitut mängijat.

Küsimustega ja selgituste saamiseks tohib pöörduda kohtuniku poole vaid võistkonna kapten.

### Punktide arvestamine

Võistluse võitja selgitatakse välja kolme, nelja või viie geimi jooksul. Esimeses neljas geimis peab geimi võitmiseks saavutama vähemalt 25 punkti ja nii, et vahe on vähemalt kahepunktiline. Kui tulemus on nt 24:24, siis mängu jätkatakse kuni kahepunktilise vaheni (nt 27:25 jne).

Kui geimide seis on viigis ehk 2:2, siis mängitakse viies geim. Viendas geimis mängitakse 15 punkti ja vastasvõistkonda peab edastama vähemalt kahe punktiga. Kuni see tingimus pole täidetud, mäng jätkub. Mängu võitmiseks on vaja võita 3 geimi kolmest, neljast või viiest.

Võrkpall (inglise keeles volleyball 'lendav pall') on sportlik pallimäng, kus kaks võistkonda võistlevad võrguga poolitatud väljakul. Võistlusmängu eesmärgiks on saata pall üle võrgu vastaspoole mängijate väljakule nii, et see maanduks vastase väljakupoolel, läheks vastasmängija puudutusest auti või vastasmängija eksiks reeglite vastu. Samas peab takistama palli maandumist oma väljakupoolel.

Võistlus toimub tavaliselt siseväljakul, mille mõõtmed on 18×9 m. Väljaku eraldab kaheks keskjoon, millel on 9,5 pikkune ja 1 m laiune võrk.

Väljakul on mängu ajal korraga ühest võistkonnast 6 mängijat.

Võrk on tõmmatud kahe posti vahele nii, et ülemine serv on väljakust 2,43 m kõrgusel (naistel 2,24 m). Võrgu ülemises ja alumises servas on valge kant, mille sees on paindub tross (ülemises) ja nõör (alumises). Selle nõõri abil tõmmatakse võrk pingule. Võrgu äärtes on painduvad 1,8 m pikkused vardad (antennid). Kui pall puudutab mängus antenni, siis see loetakse

veaks ja vastasvõistkond saab selle eest punkti.

Võrkpalli pall kaalub 260-280 grammi ja ümbermõõt on 65-67 cm.

Võistkonnal on õigus registreerida koos 12 mängijaga üks kaitsemängija, nn libero. Libero tohib mängida vaid tagaliinil, ta ei või teha ründelööke, pallida, sulustada ega olla kapten. Libero riietus erineb võistkonnakaaslaste riietusest.

Väljakul on korraga kummalgi võistkonnal 6 mängijat.

### Mängu reeglid

Pall pannakse mängu otsajoonest tagant löögiga üle võrgu vastasvõistkonna väljakupoolele (palling ehk serv). Pallingu peab sooritama kaheksa sekundi jooksul, pärast esimese kohtuniku vilet. Enne vilet sooritatud pallingut ei loeta ja see läheb kordamisele.

Mängijad asetsevad pallinguhetkel väljakul kindlas järjekorras (3 ees, 3 taga), kusjuures iga kord, kui saadakse pallingu õigus, nihkuvad kõik võistlejad päripäeva ühe koha võrra edasi. Vastase pallingut ei või sulustada.

Tagasi lüües ei tohi mängijad palli üle kolme korra puudutada (vastase ründelöögi sulustamist puutuks ei loeta). Palli mängitakse seni, kuni see puudutab väljakut, läheb väljakult välja (auti) või võistkond eksib reeglite vastu (võrgu puudutamine kehaga, nn soe pall või muu tehniline viga).

Sulustamisel võib vastase poolele palli puudutada vaid siis, kui sellega ei segata vastasmängija mängu ega käsi.

Igas geimis võib võistkond teha kuni kuus vahetust. Korraga võib vahetada nii ühte kui ka mitut mängijat.

Küsimustega ja selgitustega saamiseks tohib pöörduda kohtuniku poole vaid võistkonna kapteni.

### Punktide arvestamine

Võistluse võitja selgitatakse välja kolme, nelja või viie geimi jooksul. Esimeses neljas geimis peab geimi võitmiseks saavutama vähemalt 25 punkti ja nii, et vahe on vähemalt kahepunktiline. Kui tulemus on nt 24:24, siis mängu jätkatakse kuni kahepunktilise vaheni (nt 27:25 jne).

Kui geimide seis on viigis ehk 2:2, siis mängitakse viies geim. Viendas geimis mängitakse 15 punktini ja vastasvõistkonda peab edastama vähemalt kahe punktiga. Kuni see tingimus pole täidetud, mäng jätkub. Mängu võitmiseks on vaja võita 3 geimi kolmest, neljast või viiest.

## KORVPALL

Korvpall on spordiala, mida harilikult mängitakse saalis kahe võistkonna vahel ning kus eesmärgiks on saada pall määruste päraselt vastase korvi ning takistada vastasel visata pall enda korvi.

Olümpiamängudel oli meeste korvpall esimest korda ametlikult kavas 1936. ja naiste korvpall 1976. aastal. Näitliku alana oli korvpall kavas juba 1904. aastal Saint Louisis.

Korvpalli leiutas 1891 Springfieldis (USA) kohaliku ülikooli kehalise kasvatuse õpetaja James Naismith. Aastal 1892 peeti seal ka esimene ametlik võistlus.

Korvpalli mängitakse tasasel kindlate mõõtmetega 15 x 28 m suurusel väljakul. Väljak on märgistatud selgelt nähtavate 5 cm laiuste joontega. **Korvi rõnga ülalrerv on väljaku pinnast 3.05 m kõrgusel.**

Väljaku keskel on 3,6 meetrise läbimõõduga keskering.

Korvpalli mängitakse kahe võistkonna vahel. Võistkond koosneb kuni 10 mängijast, kellest 5 on korraga platsil. Teised mängijad on vajalikul hetkel vahetamiseks. Igal meeskonnal on treener, kes vastutab:

- \* meeskonna taktika eest
- \* vajalike andmete (mängijate nimed ja numbrid) kohtunikule esitamise eest
- \* vahetusest kohtunikule teatamise eest

Mängu alustatakse keskeringis hüppepalliga. Mäng algab, kui kohtunik viskab palli kahe vastase vahel platsi keskpunktis üles. Kui pall on mängus, siis võib seda sööta, visata, veeretada ja põrgatada igas suunas.

Väljaku jagab pooleks keskjoon. Seda poolt, mis jääb vastase korvi poole, nimetatakse ründetsooniks, teist poolt kaitsetsooniks.

Mäng jaguneb kaheks 20-minutiliseks poolajaks ning need omakorda kaheks kümne minutiliseks veerandajaks. Poolaegadevaheline paus on 15 minutit ja veerandaegade vaheaeg on kaks minutit. Kell peatatakse kohe, kui kõlab vile. Mäng ei saa lõppeda viigiga. Sel juhul mängitakse viieminutilise lisa-aega. Kui seis jääb ikka viiki, siis mängitakse täiendavaid lisa-aegu ühe võistkonna võiduni.

## Ajareeglid ja vead

24 sekundi reegel. Rünnaku aeg on 24 sekundit.

8 sekundi reegel. Kaitsetsoonist peab ründemeeskond jõudma ründetsooni 8 sekundiga. Pärast ründetsooni jõudmist ei tohi mängija enam palli kaitsetsooni toimetada. See reegel kehtib kehtib igas olukorras, nii audist sisseviskel kui ka lauapallide hankimisel.

5 sekundi reegel. Audist sisseviske ja vabaviske peab tegema mängija 5 sekundi jooksul pärast palli saamist. Vastasel juhul on see määruste rikkumine ning pall läheb vastastele.

3 sekundi reegel. Ründaja ei tohi viibida rohkem kui kolm sekundit vastaste vabaviskealal.

Isiklikuks veaks loetakse mängija otsest kontakti vastasega. Tehniline viga on reeglite rikkumine või ebasportlike võtete kasutamine. Diskvalifitseeriv viga on ilmne ebasportlik viga, näiteks rusikahoop. Mängija, kes on teinud 5 viga (kas isikliku või tehnilist), peab väljakult lahkuma. Diskvalifitseeriva vea korral peab vea teinud mängija kohe lahkuma nii väljakult kui ka saalist.

\* Tavalise isikliku vea korral paneb ründevõistkond palli mängu audist.

Kui võistkond on teinud 4 viga veerandajal, siis järgnevate vigade korral visatakse kaks vabaviset.

\* Kui viga tehakse mängijale viskel ja see tabab, siis korv loeb ning lisaks antakse veel üks vabavise. Kui aga visatakse mööda, siis saab kaks või kolm vabaviset sõltuvalt sellest, kui palju punkte oleks võistkond saanud, kui vise oleks tabanud.

\* Ebasportliku vea korral antakse vastasvõistkonnale kaks vabaviset ja veel lisaks paneb võistkond palli mängu keskväljaku küljejoonelt.

## Mänguolukorrad

Vahetused tehakse treeneri käsul. Treener peab saatma mänguks valmis mängija lauakohtuniku juurde. Enne ei tohi mängija platsile minna, kui kohtunik on loa andnud.

Minutiline vaheaeg. Kumbki võistkond võib võtta ühe minutilise vaheaja igal veerandajal ning kaks minutilist vaheaega viimasel veerandajal. Lisaajal võib võtta ühe minutilise vaheaja.

Aut. Pall on audis, kui:

\* see puudutab mängijat, kes on audis, näiteks mängijat, kelle jalg on joonel või väljaspool joont audis.

\* see puudutab väljaspool mängu olevat isikut, põrandat või mingit muud objekti joonel või väljaspool joont, konstruktsioone või laua tagumist osa. Vastutab see, kes mängijatest viimasena palli puudutab.

Kui pall läheb auti, siis pannakse see mängu lähimast kohast, kust pall auti läks, välja arvatud otse korvilaua alt.

Pooleks palli võib välja kuulutada,

\* kui vastasmängija(te)l on üks või kaks kätt tugevalt palli küljes ning ilma "vägivaldsete" võteteta ei saa seda kätte,

\* kui pall jääb korvi konstruktsioonidesse kinni.

Pooleks palli puhul määratakse hüppepall, mis pannakse mängu lähima ringi keskelt.

Visatud korv ja selle väärtus:

Mängu käigus võib teha kahe- ja kolmepunktiviskeid. Kaks punkti antakse tavalise viske eest, kuid viske eest, mis on tehtud väljaspool poolringi (6,25 m korvist), antakse kolm punkti. Üks punkt antakse vabavisetest.

Võistkonnad peavad vahetama korve teise poolaja alustamiseks. Palliga jooksmine, palli sihilikult jala mistahes kohaga löömine või blokeerimine või rusikaga löömine on rikkumine. Samas ei ole rikkumine palli juhuslik kokkupuude jala mistahes kohaga.

## JALGPALL

Võistkonnas mängib korraga 11 mängijat, kaasa arvatud [väravavaht](#), kes ainsana tohib palli kätega puutuda (oma [värava](#) ümber [karistusosal](#)). Mängus on 2 poolaega, kumbki pikkusega 45 minutit ja nende vahel 15-minutiline vaheaeg. Mängu lõpetab kohtuniku vile, seetõttu on poolajad tihti mõne minuti võrra ettenähtud ajast pikemad. Rohkem väravaid teinud võistkond on võitja. Kui juhtub, et väravaid ei lööda ja mängu võitja peab kindlasti selguma, võidakse määrata lisaaeg. Kui ka siis ei ole tulemust, määratakse 11-meetri karistuslöögid ehk penaltid.

Sihilikult vastasvõistkonna mängijat vigastanud või muul viisil vea teinud mängijat võidakse hoiatada ([kollane kaart](#)) või väljakult eemaldada ([punane kaart](#)) asendamise õiguseta. Mängu juhib [väljakukohtunik](#), kes saab mängijatele kollast või punast kaarti näidata, ja 2 [piirikohtunikku](#), kelle peamine ülesanne seisneb suluseisu määramises. Suluseis on selline mängijate asetus, kus ilma pallita mängijast on temale söötmise hetkel eespool (rännaku suunas) vaid väravavaht.

On sätestatud, et väljaku pikkus peab alati ületama laiuse. Samas on rahvusvahelised tähistused alati muutumatud. Väljaku laius varieerub 45 – 90 m ja pikkus 90 – 120 m.

Külgooned on pikemad äärejooned. Kui pall ületab täielikult külgoone, loetakse ta mängust väljas olevaks. Mängu alustatakse uuesti küljesisseviskega.

Väravajooned ehk otsajooned on jooned, mis asuvad väljaku kummaski otsas ja ühinevad täisnurga all küljejoontega. Väravajoon peab olema sama lai kui on väravapost ja põikpuu. Kui pall ületab kas õhus või maas täielikult väravajoone (välja arvatud väravapostide vahelt ja põikpuu alt, mis puhul on tegemist väravaga), loetakse pall mängust väljas olevaks ja mängu alustatakse uuesti:

- \* väravaesise lahtilöögiga (kui palli puudutas viimasena ründava võistkonna mängija);
- \* nurgalöögiga (kui palli puudutas viimasena kaitsva võistkonna mängija).

Keskjoon jagab väljaku kaheks võrdseks pooleks, mida tuleb arvestada:

- \* lahtilöögi tegemisel - kui mängijad peavad paiknema oma väljakupoolel kuni lahtilöögini;
- \* suluseisu korral - mängija ei ole suluseisus, kui ta asub hetkel, mil tema võistkonna liige lööb palli, oma väljakupoolel.

### **Karistusala**

Ristkülikukujuline ala värava ees, mille mõõtmed on koos joonte laiusega 40,3 x 16,5 m (44 x 18 jardi). Karistusala otsarve on järgmine:

- tähistada väljaku seda osa, kus lüüakse penalti, mis määratakse ükskõik millise kümnest kaitsemängija poolt toime pandud penaltiga karistatava rikkumise eest;
- tähistab väljaku seda osa, kus kaitsva võistkonna väravavahil on lubatud palli käega puutuda;
- tähistab ala, millesse sattudes tuleb pall mängu lüüa väravaesise lahtilöögiga või vabalöögiga, mille õigus antakse kaitsvale poolele oma karistusalas;
- tähistab penalti määramisel ala, millest väljaspoole peavad jääma kõik mängijad, välja arvatud väravavaht ja penalti lööja, või millest väljaspoole peavad jääma kõik vastaspoole mängijad, kui kaitsev pool sooritab väravaesist lahtilööki või vabalööki.

**Penaltikoht (penalti märk).** Penalti löömiseks pannakse pall penalti märgile, mis asub karistusalas 11 m kaugusel väravajoone keskpunktist täisnurga all.