



INTERNATIONAL INDIACA ASSOCIATION (IIA)
RAHVUSVAHELINE *INDIACA*-LIIT

AMETLIKUD *INDIACA*-REEGLID

(eesti keelde tõlkinud: Einar Piir; toimetanud: Reet Alas ja Maarika Jaguson)

**Kinnitatud Rahvusvahelise *Indiaca*-Liidu 4. kongressil
19.08.2008 Luksemburgis Ettelbrücki linnas**

Jõustunud 01.09.2008

Rohkem infot IIA kohta võib leida veebilehelt www.indiaca-iaa.com

või saada meiliaadressilt info@indiaca-iaa.net

SISUKORD

MÄNGU ISELOOMUSTUS	6
ESIMENE PEATÜKK: RAJATISED JA VARUSTUS	7
1. MÄNGUALA.....	7
1.1 VÄLJAKU MÕÕTMED.....	7
1.2 MÄNGUALA KATE.....	7
1.3 VÄLJAKU JOONED.....	7
1.4 ALAD	7
1.5 TEMPERATUUR	8
1.6 VALGUSTUS.....	8
2. VÕRK JA POSTID	8
2.1 STANDARDID.....	8
2.2 VÕRGU KÕRGUS.....	8
2.3 VÕRGU STRUKTUUR	9
2.4 PIIRDELINDID	9
2.5 ANTENNID	9
2.6 POSTID.....	9
2.7 TÄIENDAV VARUSTUS.....	9
3. PALLID	9
3.1 STANDARDID.....	9
3.2 KOLME PALLI NÕUE.....	9
TEINE PEATÜKK: OSAVÕTJAD	10
4. VÕISTKONNAD	10
4.1 VÕISTKONNA KOOSSEIS	10
4.2 VÕISTKONNA PAIKNEMINE	10
4.3 VARUSTUS.....	10
4.4 MUUDATUSED VARUSTUSES.....	11
4.5 KEELATUD ESEMED	11
5. VÕISTKONNA JUHID	11
5.1 KAPTEN.....	11
5.2 TREENER	12
5.3 ABITREENER.....	12
KOLMAS PEATÜKK: MÄNGU KULG	13
6. PUNKTI SAAMINE, GEIMI JA KOHTUMISE VÕITMINE	13
6.1 PUNKTI SAAMINE.....	13
6.2 GEIMI VÕITMINE.....	13
6.3 KOHTUMISE VÕITMINE.....	13
6.4 MITTEILMUMINE JA MITTETÄIELIK VÕISTKOND	13
7. MÄNGU KÄIK.....	14
7.1 LOOSIMINE	14
7.2 VÕISTKONNA ALGKOOSSEIS JA ALGASETUS	14
7.3 ASETUSED	14
7.4 ASETUSVIGA	15
7.5 KOHAVAHEATUS.....	15
7.6 VEAD KOHAVAHETUSEL	15
NELJAS PEATÜKK: TEGEVUS MÄNGUS.....	16
8. MÄNGUOLUKORRAD	16

8.1	PALL MÄNGUS.....	16
8.2	PALL MÄNGUST VÄLJAS.....	16
8.3	PALL „SEES“	16
8.4	PALL „VÄLJAS“	16
9.	PALLI MÄNGIMINE.....	16
9.1	VÕISTKONNA PALLILÖÖGID	16
9.2	LÖÖGI ISELOOMUSTUS	17
9.3	VEAD PALLI MÄNGIMISEL	17
10.	PALL VÕRGU JUURES	17
10.1	VÕRKU ÜLETAV PALL	17
10.2	PALLI VÕRGUPUUDE	17
10.3	PALL VÕRGUS	18
11.	MÄNGIJA VÕRGU JUURES.....	18
11.1	KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU.....	18
11.2	LÄBIMINEK VÕRGU ALT	18
11.3	MÄNGIJA VÕRGUPUUDE.....	18
11.4	MÄNGIJA VEAD VÕRGU JUURES	18
12.	PALLING	18
12.1	ESIMENE PALLING GEIMIS	18
12.2	PALLIMISE JÄRJEKORD.....	18
12.3	LUBA PALLINGUKS	18
12.4	PALLINGU SOORITAMINE	18
12.5	PALLINGU KATE	19
12.6	PALLINGUL TEHTUD VEAD.....	19
12.7	PALLINGU- JA ASETUSVEAD.....	19
13.	RÜNNAK	19
13.1	RÜNDELÖÖK	19
13.2	PIIRANGUD RÜNDELÖÖGIL	20
13.3	VEAD RÜNDELÖÖGIL.....	20
14.	SULUSTAMINE	20
14.1	SULUSTAMINE	20
14.2	PALLIPUUDE SULUSTAMISEL	20
14.3	SULUSTAMINE VASTASVÕISTKONNA MÄNGURUUMIS	21
14.4	SULUSTAMINE JA VÕISTKONNA PALLILÖÖKIDE ARV.....	21
14.5	PALLINGU SULUSTAMINE	21
14.6	VEAD SULUSTAMISEL	21
VIIES PEATÜKK: VAHEAJAD JA VIIVITUSED		22
15.	REEGLIPÄRASED VAHEAJAD MÄNGUS	22
15.1	REEGLIPÄRASTE VAHEAEGADE HULK	22
15.2	REEGLIPÄRASTE MÄNGUVAHEAEGADE PALUMINE	22
15.3	VAHEAEGADE JÄRGNEVUS	22
15.4	PUHKEVAHEAJAD	22
15.5	MÄNGIJATE VAHETUS	22
15.6	PIIRANGUD VAHETUSTEL	22
15.7	ERAKORRALINE VAHETUS.....	22
15.8	MÄNGIJA VAHETUS EEMALDAMISEL VÕI DISKVALIFITSEERIMISEL	23
15.9	KEELATUD VAHETUS.....	23
15.10	MÄNGIJATE VAHETUSE LÄBIVIIMINE	23
15.11	ALUSETUD PALVED	23
16.	MÄNGU VIIVITAMINE	24
16.1	VIIVITAMISE VIISID	24

16.2	KARISTUSED VIIVITAMISE EEST	24
17.	ERAKORRALISED VAHEAJAD MÄNGUS	24
17.1	VIGASTUS	24
17.2	VÄLINE VAHELESEGAMINE	24
18.	GEIMIDE VAHEAJAD JA VÄLJAKUPOOLTE VAHETUSED.....	25
18.1	VAHEAJAD GEIMIDE VAHEL	25
18.2	VÄLJAKUPOOLTE VAHETUS.....	25
KUUES PEATÜKK: OSAVÕTJATE KÄITUMINE.....		26
19.	KÄITUMISNÕUDED	26
19.1	SPORTLIK KÄITUMINE	26
19.2	AUS MÄNG	26
20.	VÄÄRKÄITUMINE JA KARISTUSED	26
20.1	KERGEMAD VÄÄRKÄITUMISED	26
20.2	KARISTUSENI VIIV VÄÄRKÄITUMINE	26
20.3	KARISTUSTE SKAALA	26
20.4	KARISTUSTE RAKENDAMINE	27
20.5	VÄÄRKÄITUMINE ENNE GEIMI ALGUST JA GEIMIDE VAHEAJAL.....	27
20.6	KARISTUSTE KAARDID	28
SEITSMES PEATÜKK: KOHTUNIKUD		29
21.	KOHTUNIKE KOGU JA TEGEVUSED	29
21.1	KOHTUNIKE KOGU KOOSSEIS.....	29
21.2	KOHTUNIKE KOGU TEGEVUSED.....	29
22.	ESIMENE KOHTUNIK	30
22.1	ESIMESE KOHTUNIKU ASUKOHT.....	30
22.2	ESIMESE KOHTUNIKU ÕIGUSED	30
22.3	ESIMESE KOHTUNIKU KOHUSTUSED	30
23.	TEINE KOHTUNIK	31
23.1	TEISE KOHTUNIKU ASUKOHT	31
23.2	TEISE KOHTUNIKU ÕIGUSED	31
23.3	TEISE KOHTUNIKU KOHUSTUSED	31
24.	KOHTUNIK-SEKRETÄR	32
24.1	KOHTUNIK-SEKRETÄRI ASUKOHT.....	32
24.2	KOHTUNIK-SEKRETÄRI KOHUSTUSED	32
25.	PIIRIKOHTUNIKUD	33
25.1	PIIRIKOHTUNIKE ASUKOHT.....	33
25.2	PIIRIKOHTUNIKE KOHUSTUSED	33
26.	AMETLIKUD SIGNAALID	33
26.1	KOHTUNIKE KÄESIGNAALID	33
26.2	PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID	33
KAHEKSAS PEATÜKK: JOONISED.....		34
1.	MÄNGUALA	34
2.	MÄNGUVÄLJAK.....	35
3.	VÕRK.....	36
4.	MÄNGIJATE ASETUSED VÄLJAKUL.....	37
5.	PALLI LIIKUMINE ÜLE VÕRGU VERTIKAALTASAPINNA.....	38
6.	KOLLEKTIIVNE KATE.....	39
7.	TAGALIINIMÄNGIJA RÜNDELÖÖK	40

8.	KARISTUSTE SKAALA	41
9.	KOHTUNIKE KOGU JA NENDE ABILISTE ASUKOHAD.....	42
10.	KOHTUNIKE KÄESIGNAALID	43
11.	PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID	49

MÄNGU ISELOOMUSTUS

Indiaca on sportmäng, mida mängivad kaks võistkonda võrguga kaheks jaotatud mänguväljakul.

Mängitakse spetsiaalse *indiaca*-palliga. Lööke sooritatakse ühe käega, väljaarvatud sulustamisel ja ründelööki vastu võttes. Mäng on väga dünaamiline ja emotsionaalne, sobides hästi erinevas vanuses ja erinevate füüsiliste võimetega mängijatele.

Mängu eesmärgiks on saata pall määrustepäraselt üle võrgu nii, et see maanduks vastase väljakupoolele, ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele. Palli saatmiseks vastase väljakupoolele tohib võistkond palli lüüa kolm korda (lisaks puutele sulustamisel).

Pall pannakse mängu pallinguga; pallija lööb palli üle võrgu vastase väljakupoolele. Palli mängitakse seni, kuni see puudutab väljakut, läheb „välja“ või võistkond ei saada palli määrustepäraselt üle võrgu.

Punkti saab võistkond, kes võidab pallimängimise (*Rally Point System*). Kui pallingut vastuvõttev võistkond võidab pallimängimise, saab ta punkti ja pallimisõiguse ning selle võistkonna mängijad liiguvad kellaosuti liikumise suunas ühe koha võrra edasi.

ESIMENE PEATÜKK: RAJATISED JA VARUSTUS

1. MÄNGUALA

Mänguala koosneb mänguväljakust ja vabaalast. Mänguala on riskülikukujuline ja sümmeetriline.

1.1 VÄLJAKU MÕÕTMED

Mänguväljak kujutab endast riskülikut mõõtmetega 16 x 6,1 m, mis on ümbritsetud igast küljest vähemalt 3 m laiuse riskülikukujulise sümmeetrilise vabaalaga.

Vaba mänguruum on mänguväljaku kohal olev ruum, kus ei asu ühtegi kõrvalist takistust. Mänguväljaku kohal peab olema vähemalt 6 m kõrgune vaba ruum.

1.2 MÄNGUALA KATE

Mänguala kate peab olema tasane, horisontaalne ja ühetaoline ega tohi mängijatele kujutada mingit ohtu. Keelatud on mängida ebatasastel või libedatel pindadel.

1.3 VÄLJAKU JOONED

1.3.1 Kõik jooned peavad olema 4–5 cm laiused, heledad, hästi märgatavad ning väljakust ja teistest joontest erinevat värvi.

1.3.2 Piirjooned

Mänguväljakut piiravad kaks külje- ja kaks otsajoont. Külje- ja otsajooned kuuluvad mänguväljaku mõõtmetesse.

1.3.3 Keskjoon

Keskjoone telg jaotab mänguväljaku kaheks võrdseks 8 x 6,1 m suuruseks väljakupooleks, kusjuures joone kogulaius kuulub täies ulatuses võrdselt mõlemale väljakupoolele. See joon kulgeb võrgu all ühest küljejoonest teiseni.

1.3.4 Ründejoon

Ründeala ulatuse märgib ründejoon, mis on mõlemale väljakupoolele märgitud nii, et selle välisserv on 3 m kaugusel keskjoone teljest. Ründejoon pikeneb mõtteliselt kogu vabaala ulatuses.

1.4 ALAD

1.4.1 Eesliini väljakuosa

Eesliini ala (kutsutakse ka „ründealaks“) ulatub mõlemal väljakupoolel keskjoonest kuni ründejoone välisservani. Ründeala pikeneb mõtteliselt vabaalasse.

1.4.2 Pallimisala

Pallimisala on 6,1 m laiune ala kummagi otsajoone taga. Laiuses on pallimisala piiratud küljejoonte mõtteliste pikendustega ja sügavuti vabaalaga.

1.4.3 Vahetusala

Vahetusalaks loetakse vabaala osa, mis on piiratud mõlema ründejoone mõtteliste pikenduste ja kohtunik-sekretäri laua äärega.

1.4.4 Treeneriala

Treenerialaks loetakse vabaala osa, mis on piiratud ründejoone mõttelise pikenduse ja mänguväljaku otsajoonega.

1.4.5 Vabaala

Vabaala on vähemalt 3 m laiune mänguväljakut ümbritsev ala.

1.4.6 Soojendusala

Soojendusala loetakse väljaspool vabaala olevat ala.

1.5 TEMPERATUUR

Saali õhutemperatuur peab olema vahemikus 16 °C (60,8 °F) kuni 35 °C (95 °F).

1.6 VALGUSTUS

Mänguala valgustus peab olema vähemalt 750 lx mõõdetuna 1 m kõrgusel mänguala pinnast.

2. VÕRK JA POSTID

2.1 STANDARDID

IIA võistlustel mängitakse IIA poolt heakskiidetud võrguga.

2.2 VÕRGU KÕRGUS

2.2.1 Võrk paigutatakse vertikaalselt keskjoone telje kohale.

2.2.2 IIA võistlustel peavad võrgukõrgused olema:

noorteklassis (11–14aastased)

poisid: 215 cm

tüdrukud: 205 cm

segavõistkond : 210 cm

juuniorklassis (15–19aastased)

poisid: 225 cm

tüdrukud: 215 cm

segavõistkond: 220 cm

tavaklassis (ealise piiranguta)

mehed: 235 cm

naised: 220 cm

segavõistkond: 225 cm

seniorklassis (40+)

mehed: 225 cm

naised: 210 cm

segavõistkond: 215 cm

2.2.3 Võrgu kõrgust mõõdetakse väljaku keskel. Võrgu otstes (küljejoonte kohal) peab võrgu kõrgus olema täiesti võrdne, ületamata reeglipärast kõrgust rohkem kui 2 cm võrra.

2.3 VÕRGU STRUKTUUR

Võrk peab olema vähemalt 610 cm pikkune ning 80 cm kõrgune, kuid mitte kõrgem kui 120 cm, koosnedes 3–5 cm küljepikkusega ruudukujulistest võrgusilmadest.

Võrgu ülemises servas on valge horisontaalne lint, mis on valmistatud üle võrgu serva keeratud valgest materjalist ja õmmeldud kogu pikkuses võrgu külge. Selle lindi kummaski otsas olevast avast on läbi tõmmatud nõör, mis kinnitab lindi postide külge, hoides nõnda võrgu ülemist serva paigal.

Selle lindi sisse on tõmmatud painduv tross, millega võrk kinnitatakse postide külge ja mis tagab võrgu ülemise ääre pingutatuse.

Võrgu alumisest servast on läbi põimitud nõör, mille abil kinnitatakse ning tõmmatakse pingule võrgu alumine serv.

2.4 PIIRDELINDID

Mõlema küljejoone kohale kinnitatakse üks vertikaalne 3–5 cm laiune ja 80–120 cm pikkune valge lint. Neid linte loetakse võrgu osaks.

2.5 ANTENNID

2.5.1 IIA võistlustel peab kasutama 2 antenni.

2.5.2 Antenn on 1,8 m pikkune ja 10 mm läbimõõduga painduv varras, mis on valmistatud klaaskiust või sarnasest materjalist.

Antennid kinnitatakse kummagi piirdelindi välimisele servale, üks ühele ja teine teisele poole võrku. Antennid loetakse võrgu osaks ja nad piiravad külgedelt üleminekuala.

Kummagi antenni ülemine, 80 cm pikkune osa ulatub üle võrgu ääre ning on märgistatud 10 cm laiuste kontrastset värvi (soovitavalt vaheldumisi punaste ja valgete) triipudega.

2.6 POSTID

Võrku hoidvad postid paigutatakse vähemalt 0,5 m kaugusele küljejoontest nii, et need ei segaks kohtunike tööd.

2.7 TÄIENDAV VARUSTUS

Kogu täiendav varustus määratletakse IIA juhendites.

3. PALLID

3.1 STANDARDID

Indica-pallid peavad olema välise vigastusteta ja nelja terve sulega. IIA võistlustel peab mängima IIA poolt heakskiidetud pallidega.

3.2 KOLME PALLI NÕUE

IIA võistlustel peab esimese kohtuniku käsutuses olema 3 lisapalli. Pallid peavad olema ühesuguste omadustega übermõõdu, kaalu, tüübi, värvi jms osas.

TEINE PEATÜKK: OSAVÕTJAD

4. VÕISTKONNAD

4.1 VÕISTKONNA KOOSSEIS

- 4.1.1. Võistkond koosneb treeneritest, mängijatest ja vahetusmängijatest.
- 4.1.2. Võistkonda kuulub maksimaalselt 10 mängijat, üks treener ja üks abitreener. Võistkonnal võib olla abilisi (delegatsiooni juht, arst, massöör jne), kes aga ei kuulu võistkonda.
- 4.1.3. Kohtumisel võivad väljakule tulla ja mängida ainult need mängijad, kelle nimed on kantud võistlusprotokollis. Pärast seda, kui treener ja/või kapten on võistlusprotokollis mängijate nimed allkirja(de)ga kinnitanud, ei tohi ülesantud mängijaid enam muuta.
- 4.1.4. Ametlikel võistlustel peab pallingu hetkel olema väljakul 5 mängijat. Neljakesi ei kvalifitseeru võistkond mängima, v.a reeglis 17.1.2 nimetatud juhtumi korral.
- 4.1.5. Segavõistkonnas peab vähemalt 2 väljakumängijat olema meessoost ja 2 naissoost.
- 4.1.6. Mängija ei tohi turniiril mängida rohkem kui ühe võistkonna eest.
- 4.1.7. Mängija võib turniiri jooksul mängida rohkem kui ühes võistlusklassis, vastavalt soole kas mees- või naiskondade ning lisaks segavõistkondade arvestuses.
- 4.1.8. Mängija ei tohi mängida samal võistlusel erinevates vanuseklassides.
- 4.1.9. Mängijal on õigus vanuseklassis osaleda, kui nõutav vanus saabub turniiri toimumisega samal aastal.

4.2 VÕISTKONNA PAIKNEMINE

- 4.2.1 Kohtumises mitteosalevad mängijad istuvad kas varumängijate pingil või viibivad soojendusala. Treener ja teised võistkonnaliikmed istuvad reeglina varumängijate pingil, kuid võivad sealt ajutiselt lahkuda. Võistkondade pingid asuvad kohtuniksekretäri lauaga samal väljaku küljel.
- 4.2.2 Ainult võistkonnaliikmed tohivad istuda kohtumise ajal võistkonna pingil ja võtta osa mängueelsest soojendusest.
- 4.2.3 Mängijad tohivad lisaks mängueelsele soojendusele sooja teha järgmiselt:
 - 4.2.3.1 kohtumises mitteosalevad mängijad mängu ajal: soojendusala ilma pallita,
 - 4.2.3.2 kohtumises mitteosalevad mängijad *time-out*'i ajal: oma väljakupoole vabaalal ilma pallita,
 - 4.2.3.3 geimide vaheajal: oma väljakupoole vabaalal palliga.

4.3 VARUSTUS

Mängijate varustus koosneb spordisärgist, -pükstest ja -jalatsitest. Põlvekaitsmed on lubatud.

- 4.3.1 Särkide ning pükste värv ja disain peavad olema ühesugused.
- 4.3.2 Särgid peavad olema nummerdatud numbritega 1–99 (k.a).
 - 4.3.2.1 Number peab asuma särgil nii ees kui taga. Numbrilise värv ja heledus peavad vastanduma särgi värvile ja heledusele.
 - 4.3.2.2 Number peab olema vähemalt 10 cm kõrgune särgi rinnaosal ja 15 cm kõrgune seljaosal, numbrijoon peab olema vähemalt 2 cm laiune.
 - 4.3.3.3 Kui number on ka pükstel, ei tohi see erineda särginumbrist.
- 4.3.3 Vahetusmängijal peab pingil istudes olema seljas teist värvi särk või dressipluus.

4.4 MUUDATUSED VARUSTUSES

Esimene kohtunik võib lubada ühel või mitmel mängijal teha varustuse osas järgmisi muudatusi:

- 4.4.1 on lubatud mängida paljajalu;
- 4.4.2 geimide vaheajal või pärast mängija vahetust võib vahetada märga või kahjustatud spordisärki tingimusel, et uus särk on sama värvi, sama tegumoe ja numbriga;
- 4.4.3 kui särk/särgid on kahjustatud või määrdunud, võib geimide vahel vahetada esimese kohtuniku loal välja kogu võistkonna särgid, mis võivad erineda esialgsest disainist ja värvist, tingimusel, et mängijate numbrid jäävad samaks ja mängu ei viivitata.

4.5 KEELATUD ESEMED

- 4.5.1 Keelatud on kanda esemeid, mis võivad tekitada vigastusi või anda nende kandjale mingeid tehislikke eeliseid. Mängijad võivad omal vastutusel kanda prille või läätsi.

5. VÕISTKONNA JUHID

Võistkonna kapten ja treener vastutavad mõlemad oma võistkonna liikmete käitumise ja distsipliini eest.

5.1 KAPTEN

- 5.1.1 Kapten peab kandma õlavarrel linti, mis on vähemalt 2 cm laiune ja särgist erinevat värvi.
- 5.1.2 ENNE KOHTUMISE ALGUST kirjutab kapten alla võistlusprotokollile ja esindab oma võistkonda loosimisel.
- 5.1.3 KOHTUMISE AJAL väljakul olles tegutseb võistkonna kapten nagu mängiv kapten. Kui võistkonna kapten ei mängi väljakul, peab treener või kapten määrama teise väljakul mängiva mängija mängiva kapteni kohustusi täitma. Mängiv kapten säilitab oma kohustused kuni vahetuseni, võistkonna kapteni naasmiseni väljakule või geimi lõpuni. Kui pall on mängust väljas, on kõigi võistkonna liikmete seas ainult mängival kaptenil lubatud pöörduda kohtuniku poole:
 - 5.1.3.1 et küsida luba

- selgituse saamiseks mängureeglite rakendamise või tõlgendamise kohta ning anda edasi oma võistkonnakaaslaste palveid ja küsimusi; kui selgitus ei rahulda mängivat kaptenit, võib ta selle otsuse kohta esitada protesti ning peab viivitamatult esimesele kohtunikule teatama, et ta reserveerib õiguse kanda ametlik protest kohtumise lõpul võistlusprotokollile;

- võistlusvarustuse osaliseks või täielikuks vahetamiseks;
- et kohtunikud kontrolliksid võistkondade asetusi;
- et kohtunikud kontrolliksid põrandat, võrku, palli jms;

5.1.3.2 et paluda *time-out*'i või vahetust.

5.1.4 PÄRAST KOHTUMISE LÕPPU:

- võib kapten mängu ajal tekkinud lahkavumuse kanda võistlusprotokollile ametliku protestina,
- tänab kapten kohtunikke,
- kirjutab kapten alla võistlusprotokollile, kinnitades sellega mängu tulemuse.

5.2 TREENER

5.2.1 Treener juhib kohtumise jooksul oma võistkonna mängu, asudes väljaspool mänguväljakut. Ta määrab algkoosseisud, asetused ja mängijate vahetused ning võtab vaheaegu puhkamiseks. Nendes küsimustes pöördub ta teise kohtuniku poole.

5.2.2 ENNE KOHTUMIST kannab treener protokollile või kontrollib selles oma võistkonna mängijate nimed ja numbrid ning kinnitab need seejärel oma allkirjaga.

5.2.3 KOHTUMISE AJAL:

- annab treener enne iga geimi algust kohtunik-sekretärile või teisele kohtunikule nõuetekohaselt täidetud ja allkirjastatud asetuskardi mängijate asetusega;
- istub treener varumängijate pingil kohtunik-sekretäri laua poolses otsas, kuid võib sealt ajutiselt lahkuda, paluda vaheaegu puhkamiseks ja mängijate vahetusi;
- võib treener (nagu ka teised võistkonnaliikmed) anda juhiseid väljaku-mängijatele, aga seda ainult pingil istudes, seistes või treenerialas liikudes, ilma et ta segaks või viivitaks mängu.

5.3 ABITREENER

5.3.1 Abitreener istub varumängijate pingil, omamata õigust mängu käiku sekkuda.

5.3.2 Kui treener peab mingil põhjusel võistkonna juurest lahkuma, võib abitreener täita esimese kohtuniku loal treeneri funktsioone.

KOLMAS PEATÜKK: MÄNGU KULG

6. PUNKTI SAAMINE, GEIMI JA KOHTUMISE VÕITMINE

6.1 PUNKTI SAAMINE

6.1.1 Võistkond saab punkti:

- kui pall on puudutanud vastasvõistkonna väljakut,
- kui vastasvõistkond teeb vea,
- kui vastasvõistkond saab karistuse.

6.1.2 Võistkond sooritab vea, kui tema mängutegevus on reeglitega vastuolus (või rikub neid mõnel muul viisil). Kohtunikud fikseerivad vea ja otsustavad järgnevad sanktsioonid vastavalt reeglitele:

6.1.2.1 kui kaks või enam viga on tehtud järjestikku, võetakse arvesse vaid esimesena tehtud viga;

6.1.2.2 kui kaks või enam viga on vastaspooltel tehtud üheaegselt, loetakse seda MÕLEMAPOOLSEKS VEAKS ja pallimängimine läheb kordamisele.

6.1.3 Pallimängimine on mängutegevuse järgnevus alates pallija poolt sooritatud pallingust kuni hetkeni, mil pall on mängust „väljas“.

6.1.3.1 Kui palliv võistkond võidab pallimängimise, saab ta punkti ja jätkab pallimist.

6.1.3.2 Kui palli vastuvõttev võistkond võidab pallimängimise, saab ta punkti ja peab pärast seda, kui on liikunud vastavalt reeglile 7.5.1 koha võrra edasi, järgmisena pallima.

6.2 GEIMI VÕITMINE

6.2.1 Geimi võidab võistkond, mis kogub esimesena 25 punkti. Geim peab lõppema vähemalt 2-punktilise vahega (nt 26:24; 29:27; 25:23 jne).

6.3 KOHTUMISE VÕITMINE

6.3.1 Kohtumise võidab võistkond, mis vastavalt võistluste reeglistikule:

- võidab 2 geimi kohtumises, milles selgitatakse parem 3 geimi põhjal („kolmest parem“),
- võidab 3 geimi kohtumises, milles selgitatakse parem 5 geimi põhjal („viiest parem“).

6.4 MITTEILMUMINE JA MITTETÄIELIK VÕISTKOND

6.4.1 Võistkond, mis keeldub mängimast pärast nõuet seda teha, loetakse mitteilmunuks ning võistkond kaotab kohtumise tulemusega:

- 0:2 kolmest geimist parema puhul, punktidega 0:25 mõlemas geimis,
- 0:3 viiest geimist parema puhul, punktidega 0:25 igas geimis.

6.4.2 Võistkond, mis ei ilmu kaaluka põhjusega õigel ajal tervikliku võistkonnana (reeglid 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5) väljakule, kuulutatakse samuti „mitteilmunuks“ ja seda sama tulemusega nagu määratletud reeglis 6.4.1.

- 6.4.3 Võistkond, mis on kuulutatud geimis või kohtumises MITTETÄIELIKUS KOOSSEISUS OLEVAKS (punktid 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5), kaotab geimi või kohtumise. Vastavõistkonnale lisatakse geimi või kohtumise võiduks vajalikud punktid või punktid ja geimid. Mittetäielik võistkond säilitab võidetud punktid ja geimid.

7. MÄNGU KÄIK

7.1 LOOSIMINE

Enne kohtumise algust viib esimene kohtunik läbi loosimise, et määrata esimese pallingu ja väljakupoole valik esimeses geimis. Enne otsustava geimi mängimist korraldatakse uus loosimine.

7.1.1 Loosimine toimub mõlema võistkonna kapteni juuresolekul.

7.1.2 Loosimise võitja valib
KAS pallingu või pallingu vastuvõtu
VÕI väljakupoole.

7.1.3 Loosimise kaotanule jääb võitjast ülejäänud valik.

7.2 VÕISTKONNA ALGKOOSSEIS JA ALGASETUS

7.2.1 Algasetus määrab mängijate kohavahetuse korra väljakul. See kord peab säilima kogu geimi ajal.

7.2.2 Enne iga geimi algust peab treener esitama asetuskaardi oma võistkonna mängijate algasetusega. Nõuetele vastavalt täidetud ja allkirjastatud asetuskaart esitatakse teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile.

7.2.3 Mängijad, kes ei kuulu geimi algkoosseisu, loetakse selles geimis vahetusmängijateks.

7.2.4 Kui asetuskaart mängijate algasetusega on teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile ära antud, pole algasetuse muutmine ilma tavalise vahetuseta enam lubatud.

7.2.5 Kui mängijate tegelik asetus väljakul ei lähe kokku asetuskaardil märgitud asetusega, tegutsetakse järgmiselt:

- kui selline olukord avastatakse enne geimi algust, taastatakse mängijate asetus vastavalt asetuskaardil märgitule ning see ei too kaasa karistust;
- kui väljakule tulnud mängija ei ole kantud asetuskaardile, tuleb asetus väljakul viia vastavusse asetuskaardil märgitud algasetusega ning see ei too kaasa karistust;
- kui aga treener soovib jätta asetuskaardile kandmata mängija(d) väljakule, peab ta tegema tavalise(d) vahetuse(d), mis fikseeritakse võistlusprotokollis.

7.3 ASETUSED

Hetkel, kui pallija lööb palli, peavad mõlema võistkonna mängijad asuma oma väljaku piirides õiges kohavahetuse korras (v.a arvatud pallija).

7.3.1 Mängijate asetus on nummerdatud järgmiselt:

7.3.1.1 kolme võrgu all asuvat mängijat nimetatakse eesliinimängijateks ja nad võtavad enda alla väljakualad 4 (ees-vasakpoolne), 3 (ees-keskmine) ja 2 (ees-parempoolne);

7.3.1.2 ülejäänud kaks mängijat on tagaliinimängijad ja nad võtavad enda alla väljakualad 5 (taga-vasakpoolne) ja 1 (taga-parempoolne).

7.3.2 Pallingu hetkel peavad tagaliinimängijad asuma eesliinimängijatest taga pool. Ees- ja tagaliinimängijad peavad asetsema õiges järjestuses (nagu on näidatud punktides 7.3.1.1 ja 7.3.1.2).

7.3.3 Asetuskoha fikseerimisel on määrava tähtsusega mängijate jalgade asetus pallingu hetkel väljakul seistes või liikuma hakates.

7.3.4 Pärast pallingut võivad mängijad vabalt liikuda ja hõivata mistahes koha oma väljakupoolel või vabaalas.

7.4 ASETUSVIGA

7.4.1 Kui mõni mängija ei asu pallingu hetkel õiges asetuskohas, teeb võistkond asetusvea.

7.4.2 Kui pallija teeb palli löömise hetkel vea, loetakse pallija viga asetusvea suhtes esmaseks.

7.4.3 Kui pallinguviga tehakse pärast pallingut, siis kuulub karistamisele asetusviga.

7.4.4 Aetusviga toob endaga kaasa järgmised tagajärjed:

- asetusvea teinud võistkond kaotab pallimängimise ja punkt läheb vastasvõistkonnale,
- mängijad peavad asuma oma õigetele kohtadele.

7.5 KOHAVAHETUS

7.5.1 Kui pallingut vastuvõttev võistkond võidab pallinguõiguse, peavad selle võistkonna mängijad liikuma kellaosuti liikumise suunas ühe koha võrra edasi.

7.5.2 Kohavahetuse kord, mis on määratletud võistkonna algasetusega ja mis on kontrollitav pallimisjärjekorra ning mängijate asetusega, säilib kogu geimi vältel.

7.6 VEAD KOHAVAHETUSEL

7.6.1 Veaks kohavahetusel loetakse pallingu järjekorra rikkumist. See toob kaasa järgmised tagajärjed:

7.6.1.1 kohavahetusel vea teinud võistkond kaotab pallimängimise ja punkt läheb vastasvõistkonnale;

7.6.1.2 mängijate kohavahetuse kord parandatakse.

7.6.2 Lisaks eelnevas punktis märgitule peab kohtunik-sekretär määratlema täpselt vea toimumise hetke ja kõik punktid, mis on võistkond saanud pärast vea tegemist, tuleb tühistada. Vastasvõistkonna punktid säilitatakse.

Kui kohavahetuse vea hetke ei ole võimalik määratleda, siis punkte ei tühistata ning ainsaks sanktsiooniks on pallimängimise kaotus ning punkti andmine vastasvõistkonnale, seejuures mängijate kohavahetuse kord parandatakse.

NELJAS PEATÜKK: TEGEVUS MÄNGUS

8. MÄNGUOLUKORRAD

8.1 PALL MÄNGUS

Pall on mängus alates löögi sooritamise hetkest pallingul, milleks annab õiguse esimene kohtunik.

8.2 PALL MÄNGUST VÄLJAS

Pall on mängust väljas alates vea toimumise hetkest, mis fikseeritakse kohtuniku vilega; vea puudumisel kohtuniku vile andmise hetkest.

8.3 PALL „SEES“

Pall on „sees“, kui see puudutab mänguväljaku põrandapinda, kaasa arvatud piirjooni.

8.4 PALL „VÄLJAS“

Pall on „väljas“, kui

- palli osa, mis puudutab põrandat, on täielikult väljaspool piirjooni;
- pall puudutab mõnda eset väljaspool väljakut, lage või mängust mitte osavõtvat isikut;
- pall puudutab antenni, trosse, poste või võrku väljaspool piiridelinte;
- pall ületab võrgu vertikaaltasapinna väljaspool üleminekuala (defineeritud r 10.1), v.a juhul, kui pall mängitakse vastasvõistkonna vabaalast tagasi oma väljakupoolele.

9. PALLI MÄNGIMINE

Iga võistkond peab mängima oma väljakupoole ja vabaala piires. Erandina võib palli vastasvõistkonna vabaalast oma väljakupoolele tagasi mängida väljastpoolt üleminekuala piire.

9.1 VÕISTKONNA PALLILÖÖGID

9.1.1 Löök on igasugune mängus osaleva mängija pallipuude.

Mõlemal võistkonnal on palli tagasimängimiseks õigus kasutada kolme lööki (lisaks sulustamisele). Kui kasutatakse enam kui 3 lööki, teeb võistkond vea „NELI LÖÖKI“.

9.1.2 JÄRJESTIKUSED PUUTED

Mängija ei tohi lüüa palli kaks korda järjest, v.a sulustamisele järgnev puude.

9.1.3 ÜHEAEGSED PUUTED

Kaks või kolm mängijat võivad palli puutada üheaegselt.

9.1.3.1 Kui kaks või kolm ühe võistkonna mängijat puudutavad palli üheaegselt, arvestatakse võistkonnal tehtuks vastavalt kaks või kolm pallipuudet (v.a sulustamisele). Kui mängijad küll püüavad ulatuda pallini, kuid ainult üks nendest puudutab seda, loetakse see võistkonnale üheks puuteks. Mängijate kokkupõrget ei loeta veaks.

9.1.3.2 Kui kaks vastasvõistkondade mängijat puudutavad üheaegselt võrgu kohal palli „HOITULT“ ja isegi kui pall jääb pärast seda mängu, loetakse see „TOPELTVEAKS“ ja pall mängitakse uuesti.

9.1.4 ABISTAMINE LÖÖGIL

Mängija ei tohi palli löömise eesmärgil toetuda kaasmängijale või mistahes esemele või seadeldisele.

Võistkonnakaaslane võib kaasmängija, kes on viga tegemas (puudutamas võrku, minemas võrgu alt läbi vms), peatada või teda abistada.

9.2 LÖÖGI ISELOOMUSTUS

9.2.1 Palli tohib mängida ainult ühe käega, v.a sulustamisel või kaitses ründelööki vastu võttes.

9.2.2 Pall ei tohi puudutada ühtegi muud kehaosa kui kätt labakäest küünarnukini.

9.2.3 Palli ei tohi püüda ega visata. Palli ärapõrge võib toimuda igas suunas.

9.3 VEAD PALLI MÄNGIMISEL

9.3.1. NELI LÖÖKI

Võistkond puudutab palli enne selle tagasisaatmist 4 või enam korda.

9.3.2 ABISTAMINE LÖÖGIL

Mängija toetub palli löömise eesmärgil kaasmängijale või mistahes esemele või seadeldisele.

9.3.3 HOITUD PALL

Mängija ei löö, vaid mängib palli saatvalt, visatult või hoitult.

9.3.4 KAHEKORDNE LÖÖK

Mängija puudutab palli kaks korda järjest või pall puudutab järjest tema mitmesuguseid kehaosi.

9.3.5 PALL PUUDUTAB KEHA

Pall puudutab mängija keha (v.a kätt labakäest küünarnukini).

9.3.6 MÄNGIMINE KAHE KÄEGA

Palli löömine seotud kätega (v.a sulustamisel ja ründelöögi vastuvõtmisel).

10. PALL VÕRGU JUURES

10.1 VÕRKU ÜLETAV PALL

Vastavõistkonna väljakupoolele suunatud pall peab ületama võrgu üleminekuala piires. Üleminekuala on võrgu vertikaaltasapinna osa, mis on piiratud järgmiselt:

- alt – võrgu ülemise servaga,
- külgedelt – antennide ja nende mõtteliste pikendustega,
- ülevalt – laega.

10.2 PALLI VÕRGUPUUDE

Võrku ületav pall võib puudutada võrku (v.a pallingul).

10.3 PALL VÕRGUS

Võrku löödud palli võib edasi mängida, kui võistkond ei ületa lubatud 3 pallipuudet. Kui pall puutub võrku pallingul, loetakse see veaks.

11. MÄNGIJA VÕRGU JUURES

11.1 KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU

Mängija ei tohi käsi üle võrgu viia.

11.2 LÄBIMINEK VÕRGU ALT

Võrgu all keskjoone ületamine mistahes kehaosaga loetakse veaks.

11.3 MÄNGIJA VÕRGUPUUDE

Mängija võrgupuude loetakse veaks.

11.4 MÄNGIJA VEAD VÕRGU JUURES

Mängija teeb vea, kui

- tungib vastasvõistkonna mänguruumi kas võrgu kohal või allpool võrku,
- astub vastasvõistkonna väljakupoolele,
- puudutab võrku, antenni, nööre või poste.

12. PALLING

Palling on tegevus, millega taga-parempoolne mängija paneb palli mängu.

12.1 ESIMENE PALLING GEIMIS

Nii esimeses kui ka otsustavas geimis pallib esimesena võistkond, mis sai loosimise tulemusel õiguse pallida.

Teistes geimides pallib esimesena see võistkond, kes eelmises geimis esimesena ei pallinud.

12.2 PALLIMISE JÄRJEKORD

- Kui palliv võistkond võitis pallimängimise, siis pallinud mängija või teda vahetanud mängija pallib uuesti.
- Kui pallimängimise võitis vastuvõttev võistkond, saab see pallinguõiguse ja teeb kohavahetuse.

12.3 LUBA PALLINGUKS

Loa pallinguks annab esimene kohtunik, kui ta on veendunud, et pall on pallija valduses ning võistkonnad on mänguks valmis.

12.4 PALLINGU SOORITAMINE

12.4.1 Pallingu sooritamise hetkel hoiab mängija ühe käega palli sulgede ja padja ühenduskohast ning lööb teise käega palli tõusva trajektooriga üle võrgu vastasvõistkonna väljakupoolele.

Palli ei tohi õhku visata ega käest lahti lasta enne teise käega löögi sooritamist.

Palling loetakse sooritatuks hetkest, mil pall löögikäelt ära põrkub.

- 12.4.2 Pallingu hetkel ei tohi pallija puutuda mänguväljakut (k.a otsajoont) ega põrandat väljaspool pallinguala. Pärast pallile sooritatud lööki võib pallija astuda või maanduda mistahes kohta väljaspool pallinguala või oma väljakupoolele.
- 12.4.3 Enne kohtuniku vilet sooritatud pallingut ei loeta ja see läheb kordamisele.
- 12.4.4 Pallija peab sooritama löögi pallile 5 sekundi jooksul pärast esimese kohtuniku vilet pallinguks.

12.5 PALLINGU KATE

- 12.5.1 Pallingut sooritava võistkonna mängijad ei tohi segada pallingut vastuvõtva võistkonna mängijaid, varjates pallijat või palli lennutrajektoori.
- 12.5.2 Palliva võistkonna mängija või grupi mängijate tegevust või asendit loetakse „katteks“, kui nad vehivad kätega, hüppavad või liiguvad võrgu ees pallingu sooritamise ajal või kui nad seisavad grupis nii, et palli lennutrajektoori on varjatud.

12.6 PALLINGUL TEHTUD VEAD

12.6.1 VEAD PALLINGUL

Järgmiste pallinguvigadega kaasneb pallinguõiguse üleminek vastasvõistkonnale (seda ka siis, kui viimane on teinud asetusvea):

- pallija rikub pallimise järjekorda (reegel 7.6),
- pallija ei soorita pallingut reeglitepäraselt (reeglid 12.4.1; 12.4.2; 12.4.4).

12.6.2 VEAD PALLINGUL PÄRAST LÖÖKI PALLILE

Pärast pallingu õiget sooritamist fikseeritakse pallinguviga, kui pall

- puudutab palliva võistkonna mängijat,
- ei ületa võrku üleminekualas (reegel 10.1),
- puudutab võrku, antenne või platsiväliseid objekte,
- läheb „välja“,
- lendab üle „katte“ (reeglid 12.5.1; 12.5.2).

12.7 PALLINGU- JA ASETUSVEAD

12.7.1 Kui pallija teeb pallimise hetkel vea (ebaõige sooritus, pallimise järjekorra rikkumine vms) ning vastasvõistkond teeb samal ajal asetusvea, loetakse see pallinguveaks ja seda karistatakse reeglitele vastavalt.

12.7.2 Kui palling on õigesti sooritatud, kuid palling osutub seejärel siiski veaks (läheb „välja“, lendab üle „katte“ vms), loetakse esimeseks veaks vastasvõistkonna asetusviga ja seda karistatakse reeglitele vastavalt.

13. RÜNNAK

13.1 RÜNDELÖÖK

13.1.1 Kõiki puuteid, millega pall suunatakse vastasvõistkonna väljakupoolele (v.a palling ja sulustamine), loetakse ründelöögiks.

13.1.2 Ründelöögil on „hanitamine“ lubatud juhul, kui palli lüüakse puhtalt, mitte ei hoita ega visata.

13.2 PIIRANGUD RÜNDELÖÖGIL

13.2.1 Eesliinimängija võib sooritada ründelöögi mistahes kõrguselt ja mistahes kohalt väljakul või vabaalas tingimusel, et löök pallile toimub tema mänguruumis.

13.2.2 Tagaliinimängija võib sooritada ründelöögi mistahes kõrguselt ründeala tagant, seejuures:

- ei tohi tema jalg/jalad üleshüppel puutuda ega ületada ründejoont,
- võib ta pärast ründelöögi sooritamist maanduda ründealas.

13.2.3 Tagaliinimängija võib sooritada ründelöögi ka ründealast, kui pall on löögi hetkel võrgu ülemisest servast madalamal.

13.2.4 Mängijal on keelatud sooritada ründelööki vastasvõistkonna pallingule, kui pall asub ründealas ja on võrgu ülemisest servast kõrgemal.

13.3 VEAD RÜNDELÖÖGIL

13.3.1 Ründelöögil tehakse viga, kui

- mängija puudutab palli vastasvõistkonna mänguruumis (reegel 11.1),
- mängija lööb palli "välja" (reegel 8.4),
- tagaliinimängija sooritab ründelöögi ründealas ja pall asub löögi hetkel võrgu ülemisest servast kõrgemal (reegel 13.2.2),
- mängija sooritab ründelöögi vastasvõistkonna pallingule, kui pall asub ründealas ja on võrgu ülemisest servast kõrgemal (reegel 13.2.4),
- mängija sooritab ründelöögi palli visates või hoitult mängides (reegel 9.3.3).

14. SULUSTAMINE

14.1 SULUSTAMINE

14.1.1 Sulustamine on võrgu juures olevate mängijate tegevus, mille käigus viiakse käed võrgu ülemisest servast kõrgemale eesmärgiga peatada vastaspoolelt tulev pall.

Sulustamise katsel ja toimunud sulustamisel tohivad osaleda ainult eesliinimängijad.

14.1.2 SULUSTAMISE KATSE

Sulustamise katse on käte viimine võrgu ülemisest servast kõrgemale palli puutumata.

14.1.3 TOIMUNUD SULUSTAMINE

Sulustamine on toimunud niipea, kui sulustaja puudutab palli.

14.1.4 KOLLEKTIIVNE SULUSTAMINE

Kollektiivne sulustamine on sulustamine kahe või kolme üksteise lähedal asuva mängija poolt ning see loetakse toimunuks, kui vähemalt üks sulustajatest puudutab palli.

14.2 PALLIPUUDE SULUSTAMISEL

JÄRJESTIKUSED PUUTED

Järjestikused (kiired ja kestvad) puuted võivad toimuda korraga ühel või enamal sulustajal

tingimusel, et need puuted toimuvad ühe sulustamistegevuse käigus.

14.3 SULUSTAMINE VASTASVÕISTKONNA MÄNGURUUMIS

Sulustamisel ei tohi mängija viia oma käsi vastasvõistkonna mänguruumi.

14.4 SULUSTAMINE JA VÕISTKONNA PALLILÖÖKIDE ARV

14.4.1 Sulustamisel toimunud pallipuudet ei loeta võistkonna pallipuudete hulka. Järelikult on pärast sulustamispuudet võistkonnal palli tagasimängimiseks veel 3 lööki.

14.4.2 Pärast sulustamist võib esimese löögi teha mistahes mängija, k.a see, kes puudutas palli sulustamisel.

14.5 PALLINGU SULUSTAMINE

Vastasvõistkonna pallingu sulustamine on keelatud.

14.6 VEAD SULUSTAMISEL

Sulustamiskatsel tehakse viga, kui

- mängija viib oma käed üle võrgu vastasvõistkonna mänguruumi,
- tagaliinimängija osaleb toimunud sulustamisel või sulustamiskatsel,
- mängija sulustab pallingu,
- pall läheb sulustamise tagajärjel „välja“.

VIIES PEATÜKK: VAHEAJAD JA VIIVITUSED

15. REEGLIPÄRASED VAHEAJAD MÄNGUS

Reeglipärased vaheajad on VAHEAJAD PUHKAMISEKS ja MÄNGIJATE VAHETUSEKS.

15.1 REEGLIPÄRASTE VAHEAEGADE HULK

Igas geimis on kummalgi võistkonnal õigus saada 2 puhkevaheaega (*time-out*) ja 4 vaheaega mängijate vahetusteks.

15.2 REEGLIPÄRASTE MÄNGUVAHEAEGADE PALUMINE

15.2.1 Vaheaegu võib paluda ainult treener või mängiv kapten.

Palve esitatakse vastava käesignaaliga, kui pall on mängust väljas, kuid enne pallingut lubavat vilet.

15.2.2 Vahetuse palumine enne geimi algust on lubatud ning see kantakse protokollis kui algava geimi tavaline vahetus.

15.3 VAHEAEGADE JÄRGNEVUS

15.3.1 Palve ühele või kahele puhkevaheajale ja palve mängija vahetamiseks ükskõik kummal võistkonnal võivad üksteisele vahetult järgneda ilma mängu jätkamata.

15.3.2 Võistkonnal ei ole lubatud paluda kahte järjestikust mängijavahetust ühel mänguvaheajal.

Ühel mänguvaheajal võib korraga vahetada kahte platsil olevat mängijat.

15.4 PUHKEVAHEAJAD

15.4.1 Puhkevaheaeg (*time-out*) kestab 30 sekundit.

15.4.2 Kõikidel puhkevaheagadel võivad väljakumängijad tulla vabaalasse oma pingi juurde. Vahetusmängijad ega treenerid ei tohi minna mänguväljakule.

15.5 MÄNGIJATE VAHETUS

Mängijate vahetus on tegevus, mille käigus platsimängija lahkub mänguväljakult ja vahetusmängija asub tema kohale. Mängijate vahetuse tohib läbi viia vaid kohtuniku loal.

15.6 PIIRANGUD VAHETUSTEL

15.6.1 Ühes geimis on lubatud teha kuni 4 mängijate vahetust. Üheaegselt võib vahetada 1 või 2 mängijat.

15.6.2 Algasetuses alustanud mängija võib ainult ühe korra mängust lahkuda ja mängu tagasi tulla. Mängu tagasi tulles peab ta asuma teiste mängijate suhtes samale asetuskohale, kust ta välja vahetati.

15.6.3 Vahetusmängija võib mängu tulla algasetuses alustanud mängija asemele vaid ühe korra geimi jooksul ning teda võib välja vahetada ainult see mängija, kelle asemele ta mängu vahetati.

15.7 ERAKORRALINE VAHETUS

Vigastatud mängija, kes ei saa mängu jätkata, tuleb määrustepäraselt välja vahetada.

Kui see ei ole võimalik, tohib võistkond teha erakorralise vahetuse väljaspool reegli 15.6 piiranguid.

15.8 MÄNGIJA VAHETUS EEMALDAMISEL VÕI DISKVALIFITSEERIMISEL

15.8.1 Eemaldatud või diskvalifitseeritud mängija tuleb välja vahetada määrustepärase vahetuse käigus. Kui see ei ole võimalik, loetakse võistkond mittetäielikus koosseisus olevaks (reeglid 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5).

15.8.2 Diskvalifitseeritud mängija ei tohi samade võistluste raames osaleda enam üheski mängus, ta peab lahkuma võistluste kontrollalalt ega tohi kuni turniiri lõpuni sinna naasta.

15.9 KEELATUD VAHETUS

15.9.1 Mängijate vahetus on reeglitevastane, kui see ületab reeglite 15.6.1, 15.6.2 ja 15.6.3 piiranguid, v.a reeglis 15.7 kirjeldatud olukord.

15.9.2 Kui võistkond on teinud reeglitevastase mängijate vahetuse ja mäng on jätkunud, tuleb tegutseda järgnevalt:

- võistkonda karistatakse pallimängimise kaotusega,
- vahetus parandatakse,
- punktid, mille võistkond sai pärast määrustevastast vahetust, tühistatakse; vastasvõistkonna punktid jäetakse alles.

15.10 MÄNGIJATE VAHETUSE LÄBIVIIMINE

15.10.1 Vahetus tuleb läbi viia vahetusala piirides.

15.10.2 Vahetus võib kesta ainult nii kaua, kui on vajalik vahetuse märkimiseks võistlusprotokolli ning mängijate väljakult lahkumiseks ja väljakule tulekuks.

15.10.3 Vahetusest platsile tulev mängija peab samaaegselt vahetuse küsimisega seisma vahetusala lähedal ja olema valmis platsile minema.

Kui need tingimused ei ole täidetud, vahetuseks luba ei anta ning võistkonda karistatakse viivitamise eest.

15.10.4 Kui võistkond soovib teha mitu vahetust, peavad kõik vahetuses osalevad mängijad tulema korraga vahetusalasse. Vaid sel juhul käsitletakse vahetust üheaegsena. Vahetused tehakse järgemööda, üks mängijatepaar korraga.

15.11 ALUSETUD PALVED

15.11.1 Mängu peatamise palve loetakse alusetuks,

- kui selle esitamise ajal on pall mängus või kui see on esitatud pallingut lubava vile ajal või kohe pärast seda;
- kui see on esitatud selleks õigust mitteomava võistkonna liikme poolt;
- kui see on esitatud mängija vahetuseks, ent pärast sama võistkonna eelmise vahetuse läbiviimist pole mängu jätkatud;
- kui see esitatakse pärast lubatud puhkevaheaegade ja mängijate vahetuste arvu ärakasutamist.

16. MÄNGU VIIVITAMINE

16.1 VIIVITAMISE VIISID

Viivitamine on võistkonna määrustevastane tegevus eesmärgiga viivitada kohtumise jätkamisega. Viivitamiseks loetakse muuhulgas:

- vahetusega viivitamine,
- kõigi teiste mänguvaheaegade viivitamine pärast kohtuniku märguannet kohtumise jätkamiseks,
- palve reeglitevastaseks vahetuseks või vaheajaks,
- alusetu palve kordamine,
- mängijapoolne kohtumise viivitamine.

16.2 KARISTUSED VIIVITAMISE EEST

16.2.1 Karistused „hoiatus viivitamise eest“ ja „märkus viivitamise eest“ on võistkonna karistused.

16.2.2 Viivituskaristused on jõus mängu lõpuni.

16.2.3 Kõik viivituskaristused kantakse võistlusprotokollis.

16.2.4 Esimene viivitamine geimis toob kaasa karistuse „HOIATUS VIIVITAMISE EEST“ (roheline kaart).

16.2.5 Teine ja järgmised viivitamised mistahes mängija või võistkonna liikme poolt samas mängus loetakse veaks ning neid karistatakse „MÄRKUSEGA VIIVITAMISE EEST“ (kollane kaart), mis toob kaasa pallimängimise kaotuse (punkt läheb vastasvõistkonnale).

16.2.6 Viivituskaristused, mis määratakse enne geimi algust või kahe geimi vahel, kantakse üle järgmisse geimi.

17. ERAKORRALISED VAHEAJAD MÄNGUS

17.1 VIGASTUS

17.1.1 Kui mõni mängijatest saab tõsiselt vigastada hetkel, kui pall on mängus, peab kohtunik viivitamata mängu peatama ja lubama meditsiinipersonalil väljakule tulla.

Sellisel juhul pallimängimine korratakse.

17.1.2 Kui vigastatud mängijat ei ole võimalik vahetada ei reeglitepärast ega ka erandkorras, võib võistkond nelja mängijaga turniiri lõpuni mängida.

17.2 VÄLINE VAHELESEGAMINE

17.2.1 Kui pallimängimine katkestatakse välise vahelesegamise tõttu, läheb pallimängimine kordamisele („uus pall“).

18. GEIMIDE VAHEAJAD JA VÄLJAKUPOOLTE VAHETUSED

18.1 VAHEAJAD GEIMIDE VAHEL

Kõik geimidevahelised vaheajad kestavad 3 minutit.

Selle aja jooksul vahetavad võistkonnad väljakupooled ja võistlusprotokolli kantakse mängijate uus asetus.

18.2 VÄLJAKUPOOLTE VAHETUS

18.2.1 Võistkonnad vahetavad väljakupooled pärast iga geimi (v.a enne otsustavat geimi).

18.2.2 Otsustavas geimis (kolmandas või viiendas) vahetavad võistkonnad viivitamata väljakupooled, kui üks võistkondadest on saavutanud 13 punkti. Mängijate asetus jääb endiseks.

18.2.3 Samuti vahetavad väljakupooled treenerid ja vahetusmängijad.

KUUES PEATÜKK: OSAVÕTJATE KÄITUMINE

19. KÄITUMISNÕUDED

19.1 SPORTLIK KÄITUMINE

19.1.1 Osavõtjad peavad tundma ja järgima AMETLIKKE *INDIACA*-REEGLEID.

19.1.2 Osavõtjad peavad kohtunike otsuseid aktsepteerima sportlikult, ilma neid arutamata.

Kahtluse puhul võib selgitusi paluda ainult mängiva kapteni kaudu.

19.1.3 Osavõtjad peavad vältima tegusid ja poose, mille sihiks on kohtunike otsuste mõjutamine või nende võistkonna poolt toimepandud vigade varjamine.

19.2 AUS MÄNG

19.2.1 Osavõtjad peavad käituma lugupidavalt ja viisakalt, *AUSA MÄNGU* („*fair play*“) vaimus mitte ainult kohtunike, vaid ka teiste ametiisikute, vastasvõistkonna, võistkonnakaaslaste ja pealtvaatajate suhtes.

19.2.2 Suhtlemine võistkonna liikmete vahel on lubatud kogu kohtumise vältel.

20. VÄÄRKÄITUMINE JA KARISTUSED

20.1 KERGEMAD VÄÄRKÄITUMISED

Eksijate kergemaid väärkäitumisi ei karistata. Vältimaks karistatavaid väärkäitumisi, peab esimene kohtunik võistkondi kergemate väärkäitumiste korral ennetavalt hoiatama, teatades rikkumisest suuliselt või käesignaali väärt käitunud mängijale või kapteni kaudu kogu võistkonnale.

See hoiatus ei ole karistus, sellele ei järgne koheseid tagajärgi ning seda ei kanta võistlusprotokollile.

20.2 KARISTUSENI VIIV VÄÄRKÄITUMINE

Võistkonna liikme väärkäitumist ametiisikute, vastasvõistkonna, võistkonnakaaslaste või pealtvaatajate suhtes karistab kohtunik hoiatuse, karistuse, eemaldamise või diskvalifitseerimisega.

20.2.1 EBAVIISAKAS KÄITUMINE

Hea tooni või moraalireeglite vastu eksimine või igasugune tegevus, millega väljendatakse põlgust.

20.2.2 SOLVAV KÄITUMINE

Laimavad või solvavad sõnad või žestid.

20.2.3 AGRESSIIVNE KÄITUMINE

Füüsiline kallaletung või ähvardav käitumine.

20.3 KARISTUSTE SKAALA

Ühe ja sama mängija korduvat väärkäitumist käimasolevas kohtumises karistatakse progresseeruvalt.

Võimalikud karistused (sõltuvalt eksimuse raskusest ja esimese kohtuniku hinnangust) on:

20.3.1 HOIATUS

Mistahes võistkonnaliikme esimene ebaviisakas käitumine kohtumises toob kaasa HOIATUSE (roheline kaart).

Hoiatus märgitakse ära võistlusprotokollis.

20.3.2 KARISTUS

Mistahes võistkonnaliikme teine ebaviisakas käitumine kohtumises on KARISTATAV (kollane kaart) punkti ja pallimängimise kaotusega vastasvõistkonnale.

Karistus märgitakse ära võistlusprotokollis.

20.3.3 EEMALDAMINE

Ühe ja sama võistkonnaliikme korduv ebaviisakas käitumine kohtumises on karistatav EEMALDAMISEGA (punane kaart).

Mängust eemaldatud võistkonnaliige ei tohi enam käimasoleva kohtumise käiku sekkuda ning peab mängualalt, pingilt ja soojendusalt lahkuma ega tohi sinna enne mängu lõppu naasta.

Eemaldamine märgitakse ära võistlusprotokollis.

20.3.4 DISKVALIFITSEERIMINE

DISKVALIFITSEERIMISEGA karistatakse ähvardavat käitumist või füüsilist rünnakut (punane ja kollane kaart). Diskvalifitseerimine solvava või agressiivse käitumise eest ei eelda eelnevat väärkäitumist.

Kahes järjestikuses kohtumises eemaldamisega karistatud mängija loetakse diskvalifitseerituks.

Diskvalifitseeritud võistkonnaliige peab lahkuma võistluste kontrollalalt ja jääma sellest kuni turniiri lõpuni eemale.

Diskvalifitseerimine märgitakse ära võistlusprotokollis.

20.4 KARISTUSTE RAKENDAMINE

20.4.1 Kõik karistused on individuaalsed, jäävad kehtima kogu mängu ajaks ning kantakse võistlusprotokollis.

20.4.2 Ühe ja sama võistkonnaliikme korduvat väärkäitumist sama mängu jooksul karistatakse progresseeruvalt (iga järgnev rikkumine toob süüdlasele kaasa rangema karistuse).

20.4.3 Eemaldamine või diskvalifitseerimine solvava või agressiivse käitumise tõttu ei nõua mingeid eelnevaid sanktsioone.

20.5 VÄÄRKÄITUMINE ENNE GEIMI ALGUST JA GEIMIDE VAHEAJAL

Mistahes väär käitumist enne geimi algust ning geimide vaheajal karistatakse vastavalt reeglitele 20.3 ja 20.4 ning karistus lisatakse järgmisesse geimi.

20.6 KARISTUSTE KAARDID

- HOIATUS: roheline kaart
- KARISTUS: kollane kaart
- EEMALDAMINE: punane kaart
- DISKVALIFITSEERIMINE: kollane ja punane kaart koos

SEITSMES PEATÜKK: KOHTUNIKUD

21. KOHTUNIKE KOGU JA TEGEVUSED

21.1 KOHTUNIKE KOGU KOOSSEIS

Iga kohtumise kohtunike kogu koosneb järgmistest ametiisikutest:

- esimene kohtunik
- teine kohtunik
- kohtunik-sekretär
- 2 piirikohtunikku

21.2 KOHTUNIKE KOGU TEGEVUSED

21.2.1 Kohtumise ajal on vile andmine lubatud ainult esimesel ja teisel kohtunikul.

21.2.2 Esimene kohtunik annab vile pallinguks, millega algab pallimängimine.

21.2.3 Esimene ja teine kohtunik annavad vile pallimängimise lõpetamiseks tingimusel, et nad on veendunud vea toimumises ning on teinud kindlaks selle liigi.

21.2.4 Esimene ja teine kohtunik võivad anda vile, kui pall on mängust väljas, näidates sellega võistkonna palve rahuldamist või tagasilükkamist.

21.2.5 Viivitamatult pärast pallimängimist lõpetavat vilet peavad esimene ja teine kohtunik väljendama ametlike käesignaalidega järgnevat:

21.2.5.1 Kui vea vilistas esimene kohtunik, peab ta näitama:

- a) pallimisõiguse saanud võistkonda,
- b) vea liiki,
- c) vea teinud mängijat/mängijaid (vajadusel).

Teine kohtunik järgib esimest kohtunikku tema käesignaale korrates.

21.2.5.2 Kui vea vilistas teine kohtunik, peab ta näitama:

- a) vea liiki,
- b) vea teinud mängijat/mängijaid (vajadusel),
- c) pallimisõiguse saanud võistkonda, järgides esimest kohtunikku tema käesignaalide kordamisega.

Teise kohtuniku vilistatud vea korral ei näita esimene kohtunik ei vea liiki ega vea sooritanud mängijat/mängijaid, vaid ainult pallimisõiguse saanud võistkonda.

21.2.5.3 Samaaegse vea korral näitavad mõlemad kohtunikud:

- a) vea liiki,
- b) vea teinud mängijaid (vajadusel),
- c) pallimisõiguse saanud võistkonda (vastavalt esimese kohtuniku otsusele).

22. ESIMENE KOHTUNIK

22.1 ESIMESE KOHTUNIKU ASUKOHT

Esimene kohtunik täidab oma kohustusi võrgu ühes otsas, kohtuniku laua vastas asuval kohtunikupukil istudes või püsti seistes.

22.2 ESIMESE KOHTUNIKU ÕIGUSED

22.2.1 Esimene kohtunik juhib kohtumist algusest lõpuni. Tema juhib kohtunike kogu ning kõiki võistkondade liikmeid.

Kohtumise ajal on esimese kohtuniku otsused lõplikud. Ta võib ära muuta teiste kohtunike kogu liikmete otsuseid, kui ta leiab, et need on eksinud.

Ta võib isegi asendada kohtunike kogu liikme, kui see ei täida oma kohustusi.

22.2.2 Esimesel kohtunikul on õigus otsustada kõigi mängu puudutavate küsimuste üle, ka nende, mis ei ole kirjas AMETLIKES *INDIACA*-REEGLITES.

22.2.3 Esimene kohtunik ei luba oma otsuste vaidlustamist.

Mängiva kapteni palvel ta siiski selgitab AMETLIKE *INDIACA*-REEGLITE rakendamist või tõlgendamist, mille alusel ta oma otsuse tegi.

Kui mängiv kapten väljendab oma mittenõustumist selle selgitusega ja soovib avaldada protesti sellise otsuse vastu, peab ta koheselt reserveerima endale õiguse esitada ametlik protest pärast kohtumise lõppu. Esimene kohtunik peab seda lubama.

22.2.4 Esimene kohtunik vastutab mänguväljaku, varustuse ja tingimuste nõuetele vastavuse eest nii enne kohtumist kui kohtumise ajal.

22.3 ESIMESE KOHTUNIKU KOHUSTUSED

22.3.1 Enne kohtumist:

- kontrollib esimene kohtunik väljaku, palli ja muu inventari korrasolekut,
- viib esimene kohtunik võistkondade kaptenite juuresolekul läbi loosimise.

22.3.2 Kohtumise ajal on esimese kohtuniku vastutusallas:

- määrata võistkondadele hoiatusi,
- karistada väära käitumise ja viivitamise eest,
- fikseerida
 - a) pallija vigu ning palliva võistkonna asetusvigu, k.a vead katete tegemisel,
 - b) vigu pallimängimisel,
 - c) vigu võrgu kohal ja selle ülemises osas,
 - d) tagaliinimängija vigu rünnakul,
 - e) vigu, mille puhul pall läbib võrgu vertikaaltasapinna altpoolt.

22.3.3 Kohtumise lõppedes kontrollib esimene kohtunik võistlusprotokolli ja allkirjastab selle.

23. TEINE KOHTUNIK

23.1 TEISE KOHTUNIKU ASUKOHT

Teine kohtunik täidab oma kohustusi, seistes väljaspool väljakut võrgu kinnitusposti juures esimese kohtuniku vastaspoolel, näoga tema poole.

23.2 TEISE KOHTUNIKU ÕIGUSED

23.2.1 Teine kohtunik abistab esimest kohtunikku, kuid tal on ka iseseisvad kohustused.

Kui esimene kohtunik ei saa oma kohustusi täita, peab teine kohtunik teda asendama.

23.2.2 Teine kohtunik võib ilma vilet andmata näidata vigu, mis ei kuulu tema vastutusalasse, kuid ta ei tohi oma arvamust esimesele kohtunikule peale suruda.

23.2.3 Teine kohtunik kontrollib kohtunik-sekretäri tööd.

23.2.4 Teine kohtunik jälgib varumängijate pingil istuvate võistkonnaliikmete käitumist ja annab esimesele kohtunikule teada aset leidnud väärkäitumise juhtudest.

23.2.5 Teine kohtunik lubab mängukatkestusi, kontrollib nende kestvust ja lükkab tagasi alusetud palved

23.2.6 Teine kohtunik kontrollib kasutatud puhkevaheaegade ja vahetuste arvu ning teatab esimesele kohtunikule ja vastava võistkonna treenerile teisest puhkevaheajast ning kolmandast ja neljandast vahetusest.

23.2.7 Mängija vigastadasaamisel lubab teine kohtunik teha erandkorras vahetuse või annab 3 minutit aega vigastadasaanud mängija toibumiseks (nn meditsiiniline *time-out*).

23.3 TEISE KOHTUNIKU KOHUSTUSED

23.3.1 Iga geimi algul, pärast väljakupoolte vahetust otsustavas geimis ning vastavalt vajadusele kontrollib teine kohtunik, et mängijate asetus väljakul vastaks asetuskaardil märgitule.

23.3.2 Kohtumise ajal otsustab teine kohtunik vilet andes ja osutades järgmisi veaolukordi:

- tungimine vastasvõistkonna väljakupoolele ja mänguruumi võrgu alt,
- vead pallingut vastuvõtva võistkonna asetuses,
- mängija võrgu alumise osa või antenni puuted oma väljakupoolel,
- tagaliinimängija vead toimunud sulustamisel või sulustamiskatsel,
- palli puude mänguvälise esemega,
- palli puude pörandaga, kui esimesel kohtunikul ei ole oma asukohast seda puudet võimalik näha,
- kui vastasvõistkonna väljakupoolele suunatud pall ületab võrgu tasapinna osaliselt või täielikult väljastpoolt üleminekuala või puudutab teise kohtuniku poolset antenni,
- kui pall puudutab mängijat mujalt kui labakäest küünarnukini ja esimesel kohtunikul ei ole oma asukohast seda puudet võimalik näha.

23.3.3 Pärast mängu lõppu allkirjastab teine kohtunik võistlusprotokoll.

24. KOHTUNIK-SEKRETÄR

24.1 KOHTUNIK-SEKRETÄRI ASUKOHT

Kohtunik-sekretär täidab oma kohustusi, istudes laua taga, mis asub esimese kohtuniku vastaspoolel, näoga esimese kohtuniku poole.

24.2 KOHTUNIK-SEKRETÄRI KOHUSTUSED

24.2.1 Kohtunik-sekretär täidab võistlusprotokolli vastavalt reeglitele ja koostöös teise kohtunikuga. Enda vastutusalas tehtud vigadest annab ta märku teisele kohtunikule.

24.2.2 Enne kohtumise ja geimi algust:

- kirjutab kohtunik-sekretär vastavalt kehtivale korrale võistlusprotokolli andmed kohtumise ja võistkondade kohta ning võtab allkirjad kaptenitelt ja treeneritelt;
- kirjutab kohtunik-sekretär võistlusprotokolli mõlema võistkonna algasetused asetuskaartidelt; kui asetuskaarte ei esitatud õigeaegselt, teatab kohtunik-sekretär sellest viivitamata teisele kohtunikule.

24.2.3 Kohtumise ajal:

- peab kohtunik-sekretär arvestust mõlema võistkonna poolt kogutud punktide üle;
- jälgib kohtunik-sekretär mõlema võistkonna pallimisjärjekorda ning vea puhul teavitab kohtunikke sellest vahetult pärast pallingut;
- märgib kohtunik-sekretär üles vahetused ja puhkevaheajad, andes teisele kohtunikule infot nende hulga kohta;
- teatab kohtunik-sekretär kohtunikele, kui vaheaja palve on alusetu;
- teavitab kohtunik-sekretär kohtunikke geimi lõppemisest ja 13nda punkti saamisest otsustavas geimis;
- märgib kohtunik-sekretär üles kõik karistused;
- märgib kohtunik-sekretär üles kõik muud teise kohtuniku poolt osutatud sündmused, st erakorralised vahetused, toibumisaeg, kestvad vaheajad, väline vahelesegamine jms.

24.2.4 Kohtumise lõppedes;

- märgib kohtunik-sekretär üles kohtumise lõpptulemuse;
- protesti esitamise korral kirjutab või lubab kohtunik-sekretär võistkonna kaptenil kirjutada esimese kohtuniku eelneval nõusolekul võistlusprotokolli vastava avalduse;
- pärast võistlusprotokolli allkirjastamist küsib kohtunik-sekretär ka kaptenite ja seejärel kohtunike allkirjad.

25. PIIRIKOHTUNIKUD

25.1 PIIRIKOHTUNIKE ASUKOHT

Kaks piirikohtunikku asuvad mänguväljaku nurkades vabaalas, kohtunikest paremal, 1–2 m kaugusel mänguväljaku nurgast.

Mõlemad piirikohtunikud jälgivad nii otsajoont kui ka endapoolset küljejoont.

25.2 PIIRIKOHTUNIKE KOHUSTUSED

25.2.1 Piirikohtunik täidab oma kohustusi, signaliseerides 40 x 40 cm suuruse lipuga, osutamaks järgmistele mänguolukordadele:

- kas pall on „sees“ või „väljas“, kui see maandub tema kontrollitava(te) piiri(de) lähedal;
- palli vastuvõtva võistkonna poolele „välja“ läinud pallile tehtud puuted;
- kui pall puudutab antenne; kui pall ületab pärast pallingut võrgu väljaspool üleminekuala jne;
- mängijate (v.a pallija) asumine väljaspool oma väljakupoolt pallija löögi hetkel pallile;
- vead pallingul, kui pallija astub otsajoonele;
- kui piirikohtuniku väljakupoolel asuvad mängijad puudutavad antenne palli mängimise ajal või kui see segab mängu;
- palli suundumine vastasvõistkonna väljakupoolle täielikult või osaliselt väljastpoolt üleminekuala või antenni puudutamine piirikohtuniku vastutusallas oleval väljakupoolel.

Esimese kohtuniku palvel peab piirikohtunik oma signaali kordama.

26. AMETLIKUD SIGNAALID

26.1 KOHTUNIKE KÄESIGNAALID

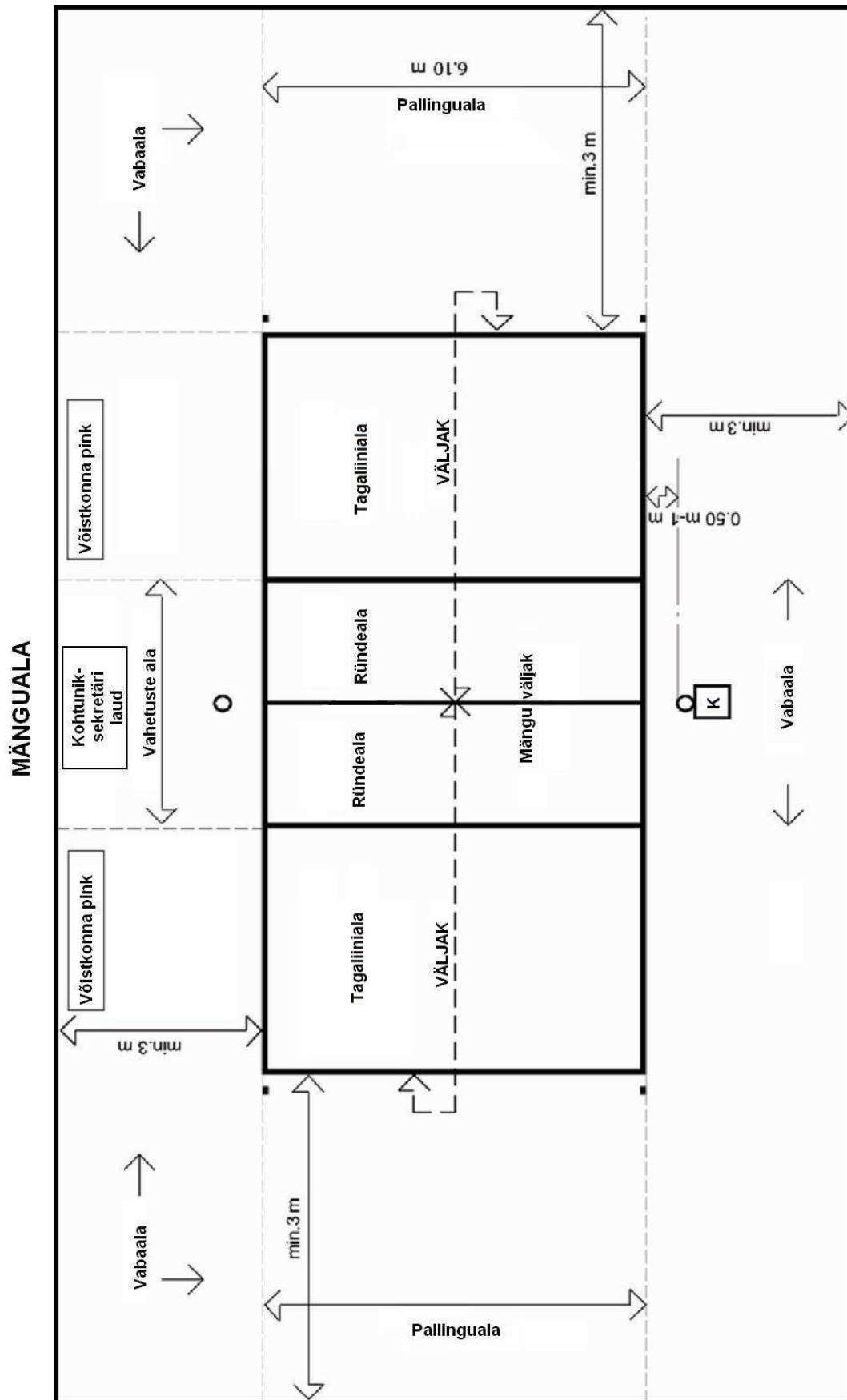
Kohtunikud peavad ametlike käesignaalide abil näitama vileandmise põhjust (sooritatud vea liiki või lubatud katkestuse eesmärki). Signaali näidatakse mõne aja jooksul. Kui käesignaali näidatakse ühe käega, tuleb kasutada seda kätt, mis asub vea teinud või palve esitanud võistkonna poolel (vt peatükk 8, joonis 10).

26.2 PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID

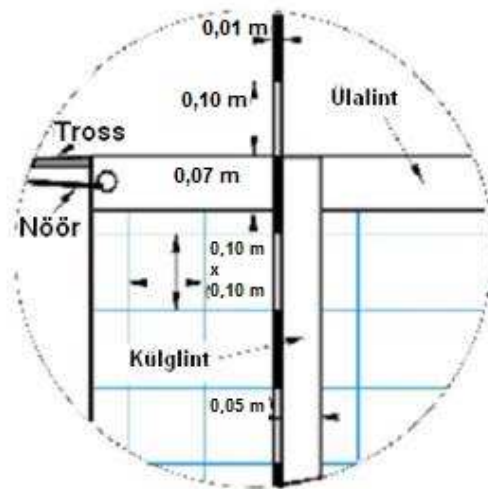
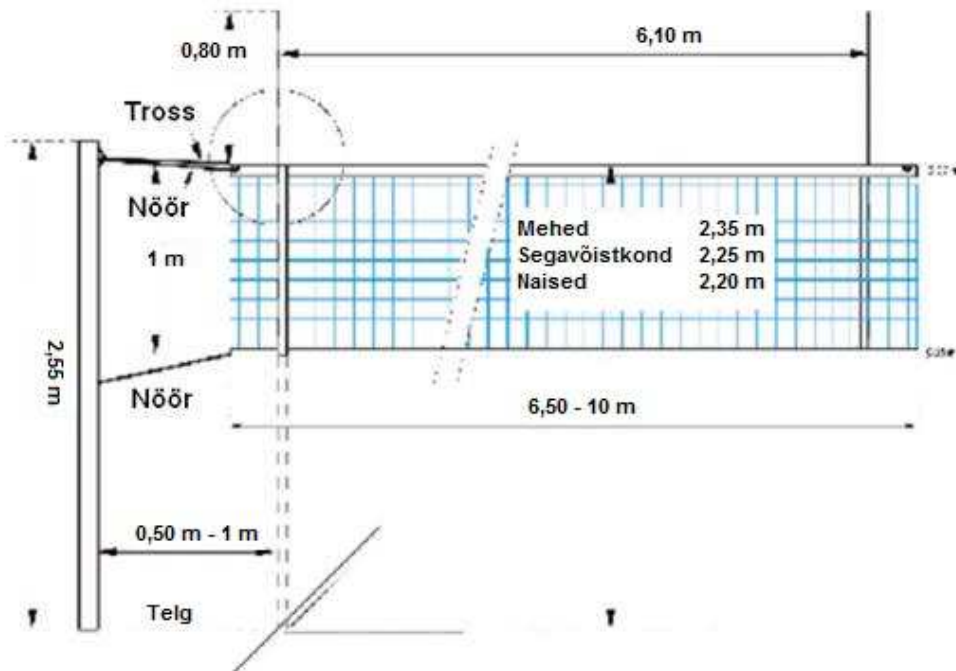
Piirikohtunikud peavad ametlike lipusignaalidega näitama vea liiki. Lipusignaali tuleb näidata mõne aja jooksul (vt peatükk 8, joonis 11).

KAHEKSAS PEATÜKK: JOONISED

1. MÄNGUALA

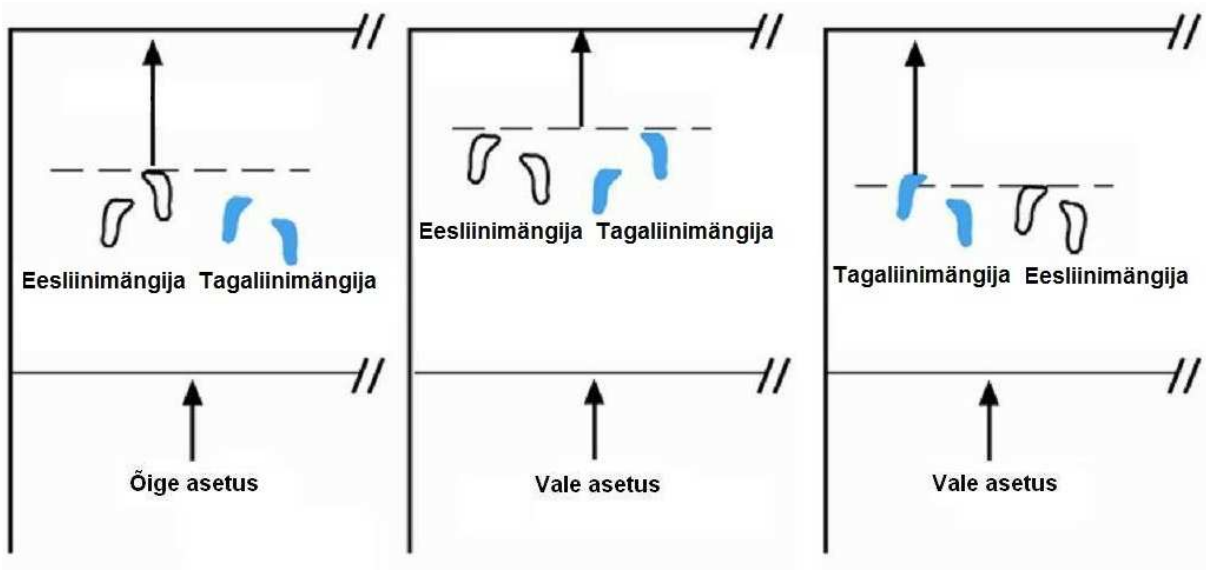


3. VÕRK

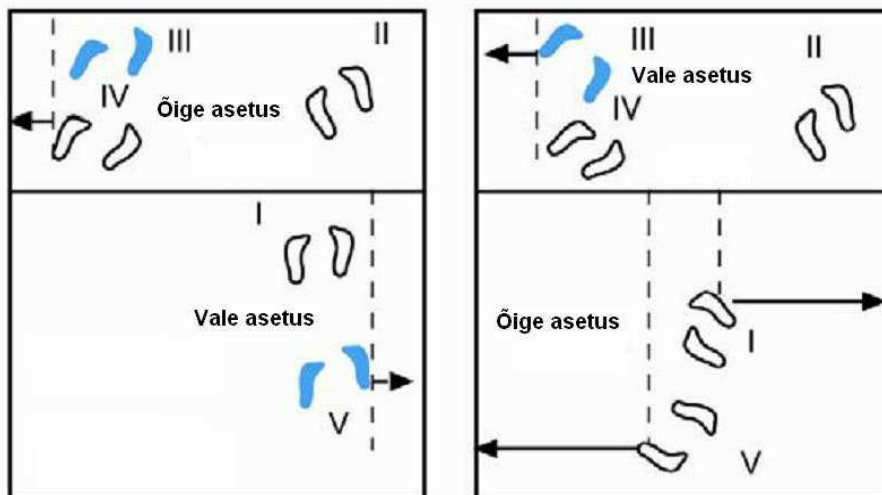


4. MÄNGIJATE ASETUSED VÄLJAKUL

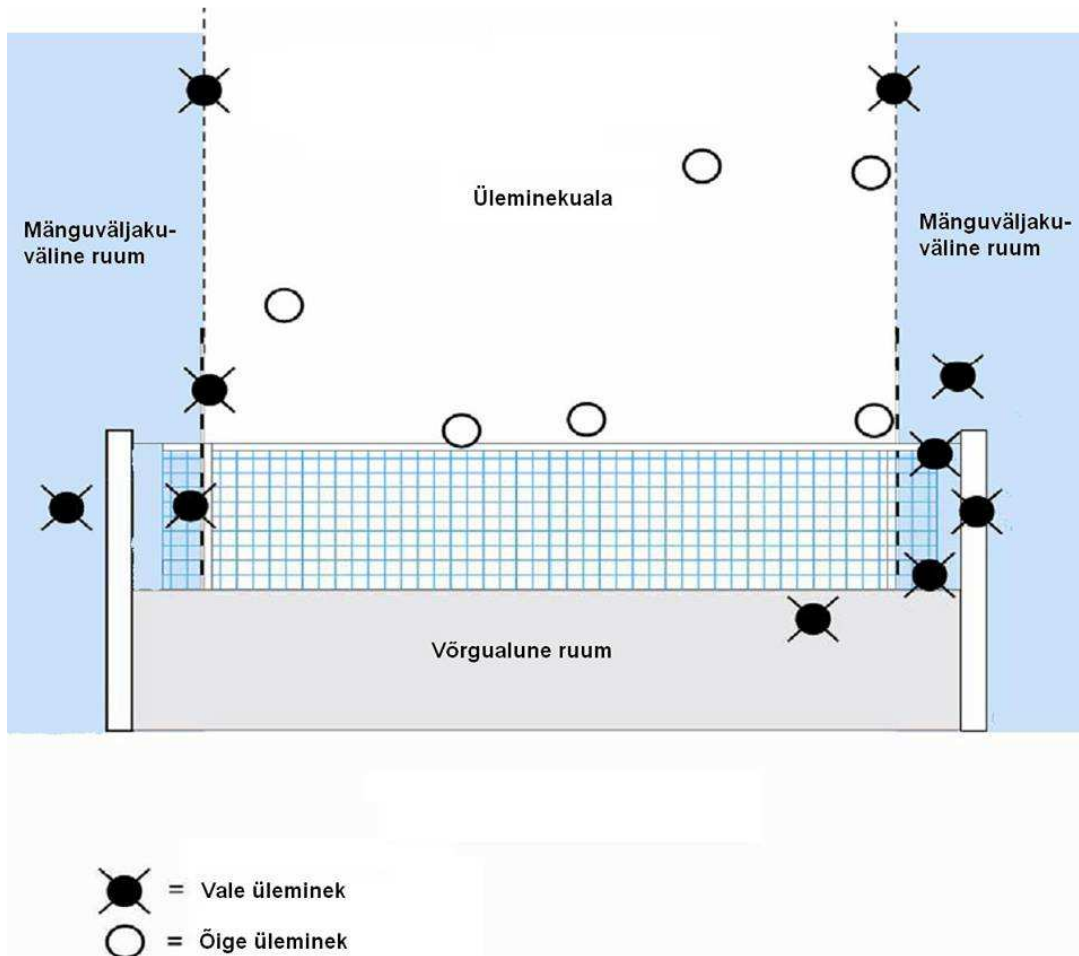
Näide A: Jalgade asendid ees- ja tagaliinimängijatel.



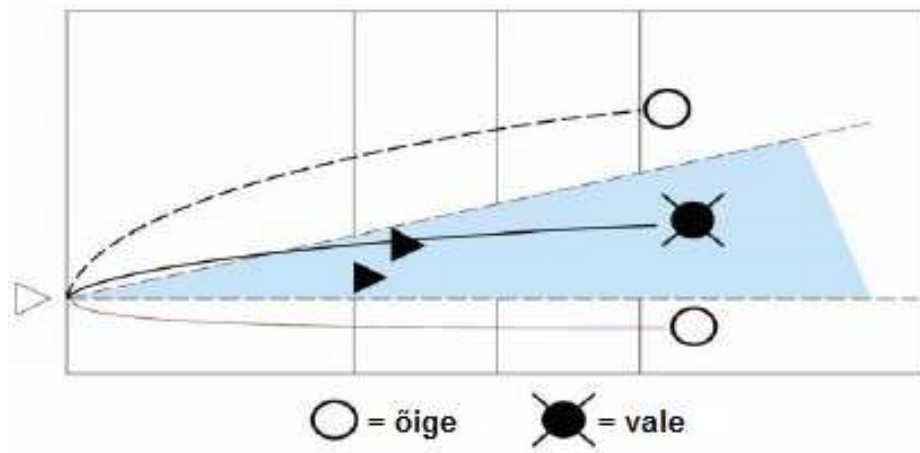
Näide B: Jalgade asendid liinidesiseselt.



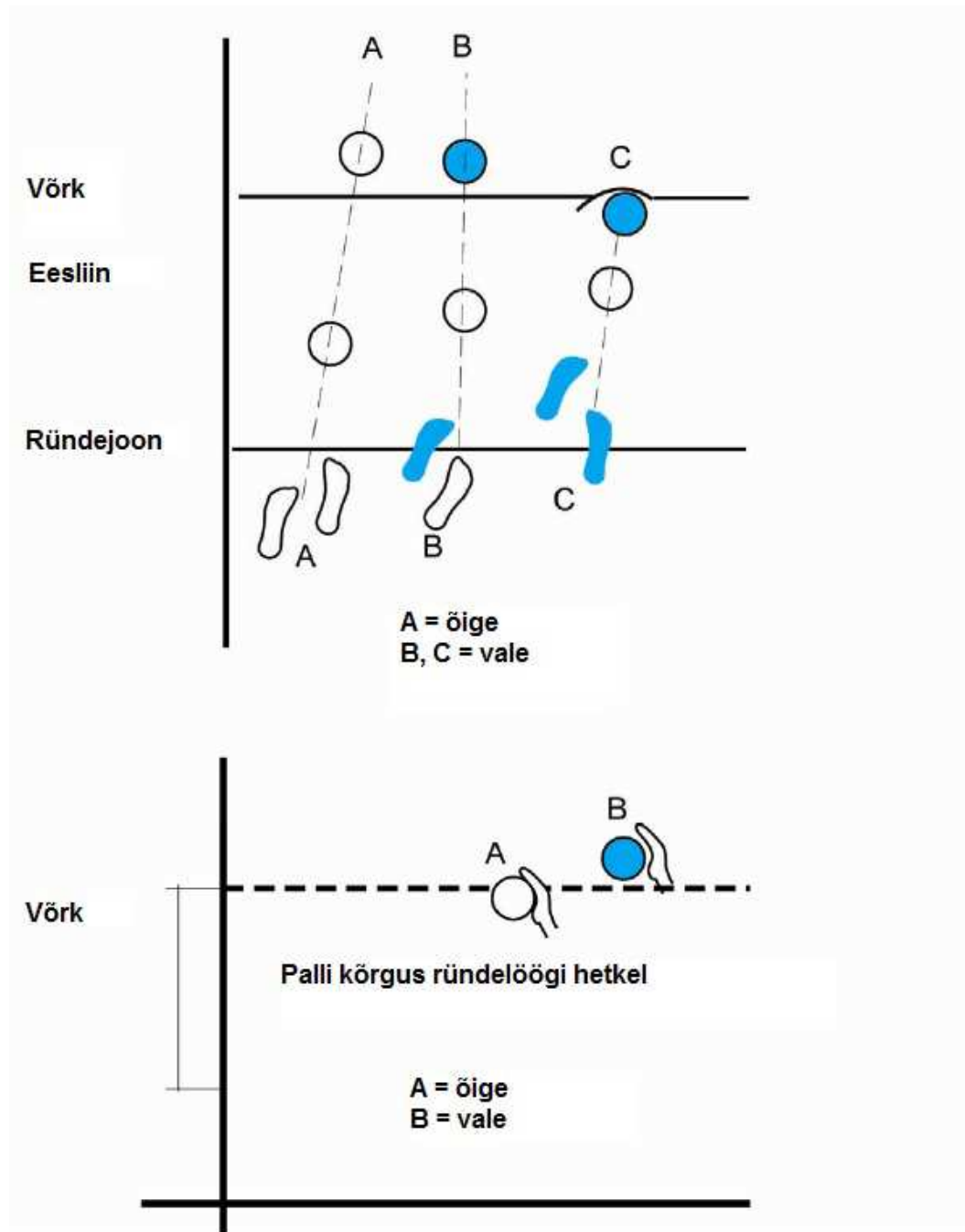
5. PALLI LIIKUMINE ÜLE VÕRGU VERTIKAALTASAPINNA



6. KOLLEKTIIVNE KATE



7. TAGALIINIMÄNGIJA RÜNDELÖÖK



8. KARISTUSTE SKAALA

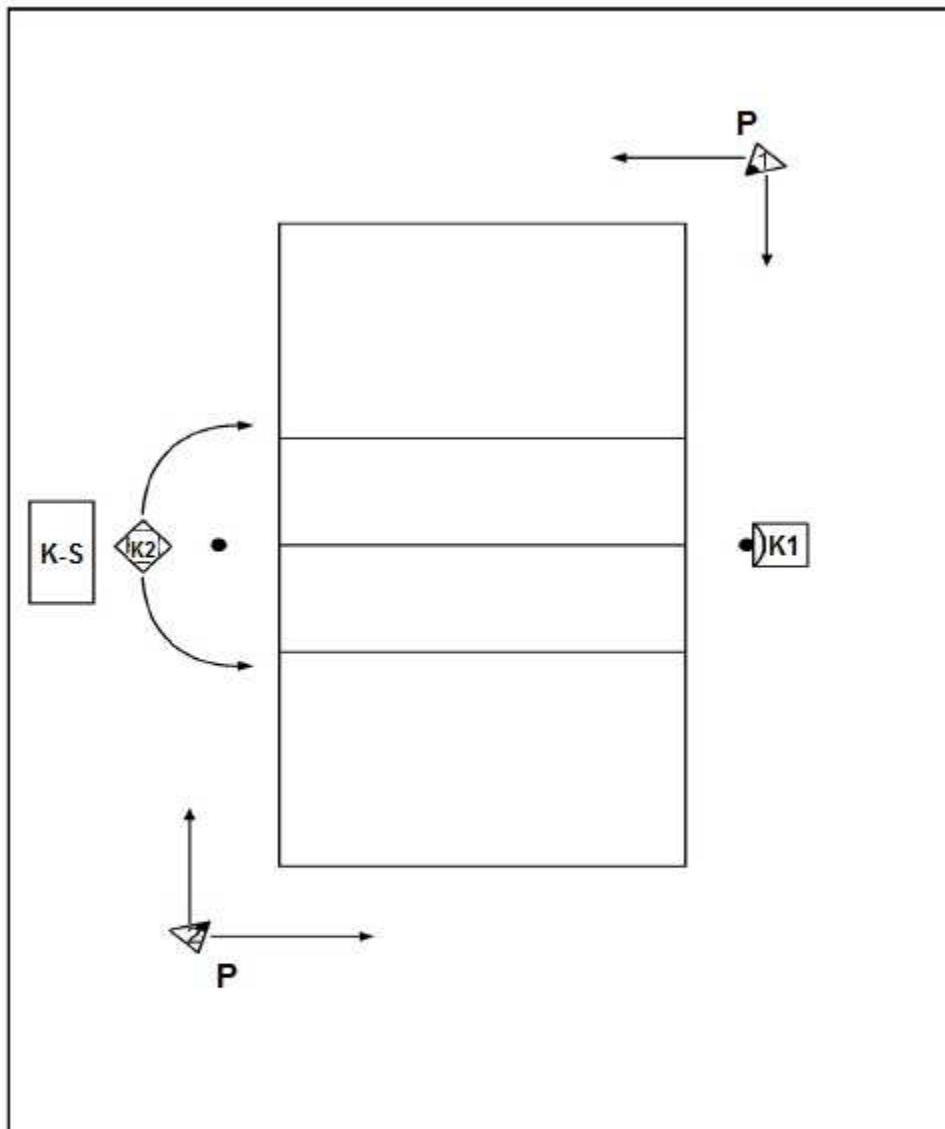
8.1 VÄÄRKÄITUMISTE KARISTUSASTMED

Kategooria	Juhtum	Eksinu	Karistused	Kaardid	Tagajärjed
Ebaviisakas käitumine	Esimene	Mistahes võistkonnaliige	Karistus	Kollane	Punkti kaotus
	Teine	Sama osaleja	Eemaldamine	Punane	Punkti kaotus ja mängija mängualalt lahkumine kuni mängu lõpuni
	Kolmas	Sama osaleja	Diskvalifitseerimine	Punane + kollane	Punkti kaotus ja mängija lahkumine turniirilt
Solvav või ähvardav käitumine	Esimene	Mistahes võistkonnaliige	Eemaldamine	Punane	Punkti kaotus ja mängija lahkumine mängualalt kuni mängu lõpuni
	Teine	Sama osaleja	Diskvalifitseerimine	Punane + kollane	Punkti kaotus ja mängija lahkumine turniirilt
Agressioon	Esimene	Mistahes võistkonnaliige	Diskvalifitseerimine	Punane + kollane	Punkti kaotus ja mängija lahkumine turniirilt

8.2 KARISTUSASTMED MÄNGU VIIVITAMISEL

Kategooria	Juhtum	Eksinu	Karistus	Kaardid	Tagajärjed
Viivitamine	Esimene	Mistahes võistkonnaliige	Hoiatus	Käesignaal nr 25 + roheline kaart	Karistust ei järgne
	Kõik järgnevad	Mistahes võistkonnaliige	Karistus	Käesignaal nr 25 + kollane kaart	Punkti kaotus

9. KOHTUNIKE KOGU JA NENDE ABILISTE ASUKOHAD

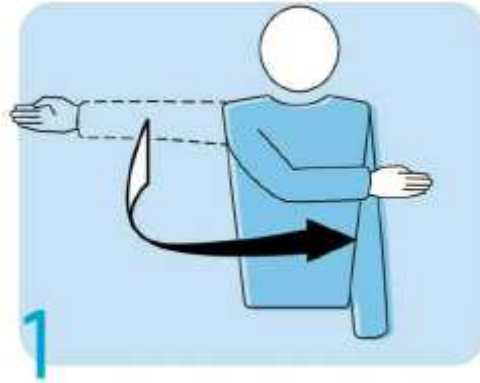


- ▣K1 = Esimene kohtunik
- ◊K2 = Teine kohtunik
- K-S = Kohtunik-sekretär
- ▴P = Piirikohtunikud (nr 1 ja nr 2)

10. KOHTUNIKE KÄESIGNAALID

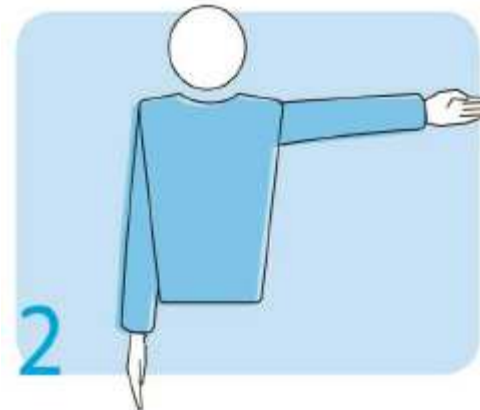
1. LUBA PALLINGUKS

Viipa käega, näitamaks pallingu suunda.



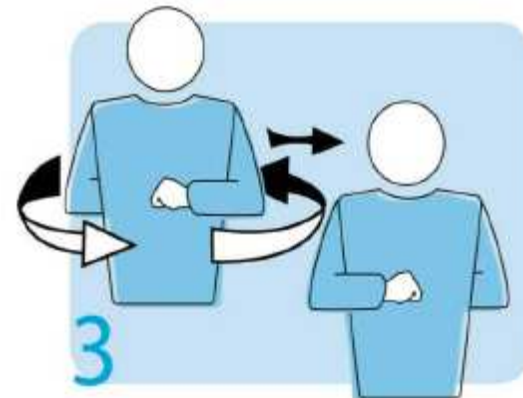
2. PALLIV VÕISTKOND

Tõsta käsi, näitamaks järgmisena pallivat võistkonda.



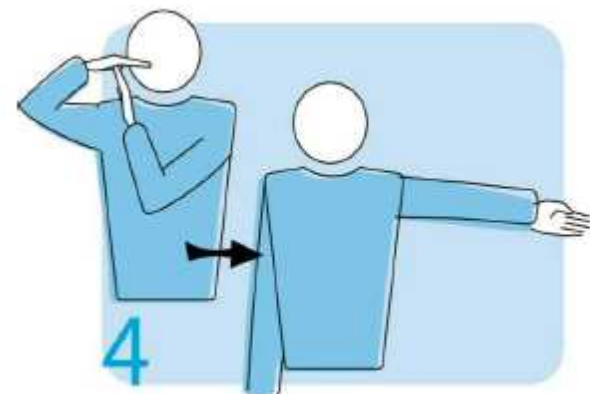
3. VÄLJAKUPOOLTE VAHETUS

Liiguta küünarnukist kõverdatud käsi ümber keha.



4. TIME-OUT

Aseta käelaba teise kae püstistele sõrmedele (moodusta T-täht) ja osuta seejärel *time-out*'i palunud võistkonna suunas.



5. MÄNGIJATE VAHETUS

Keeruta küünarnukist kõverdatud käsi ümber üksteise.



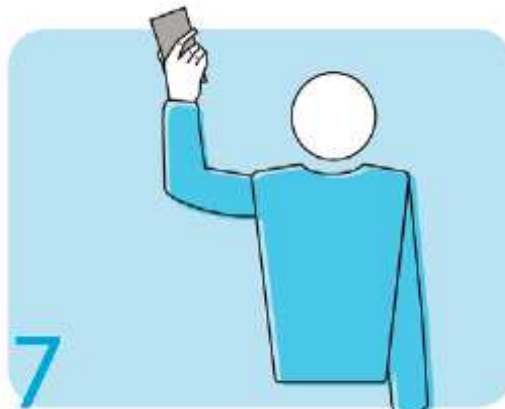
6. KARISTUS

Näita kollast kaarti.



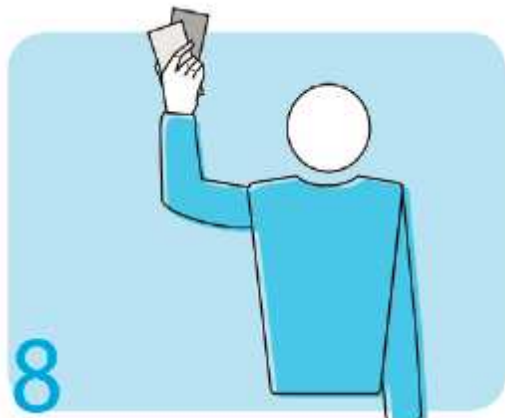
7. EEMALDAMINE

Näita punast kaarti.



8. DISKVALIFITSEERIMINE

Näita kollast ja punast kaarti koos.



9. GEIMI VÕI MÄNGU LÕPP

Aseta ristatud käsivarred rinnale.



10. VIGA PALLINGUL

Tõsta väljasirutatud käsivars ülespoole suunatud peopesaga üles.



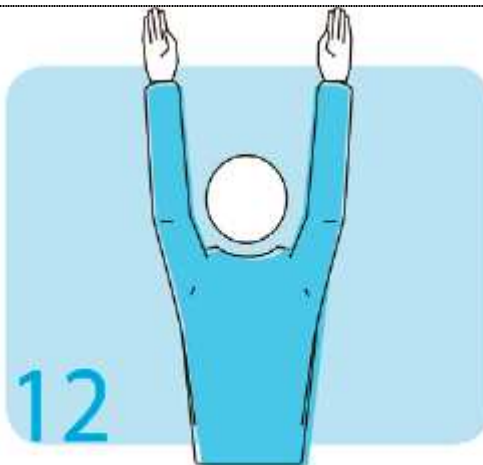
11. VIIVITUS PALLINGUL

Tõsta viis harali sõrme üles.



12. VIGA SULUSTAMISEL

Tõsta mõlemad käed üles.



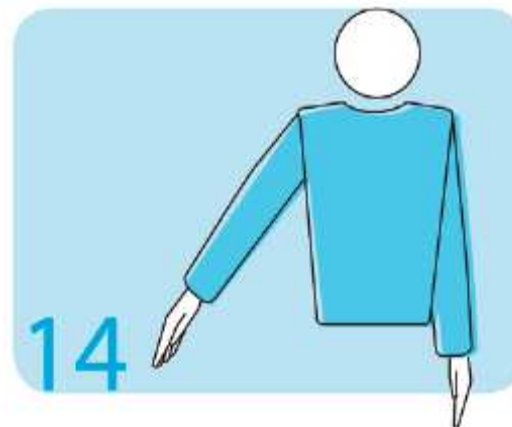
13. ASETUSVIGA

Tee nimetissõrmega kellaosuti liikumise suunas ringe.



14. PALL „SEES“

Osuta käega mänguväljaku põrandale.



15. PALL „VÄLJAS“

Tõsta käed üles, küünarnukist kõverdatult ja peopesad enda poole.



16. HOITUD PALL

Tõsta aeglaselt ülessuunatud peopesaga küünarvart.



17. TOPELTPUUDE

Tõsta kaks harali sõrme üles.



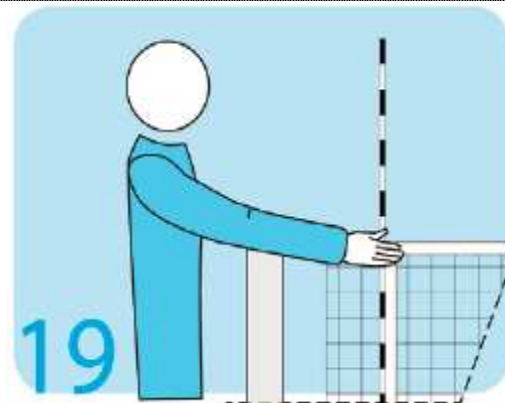
18. NELI PUUDET

Tõsta neli harali sõrme üles.



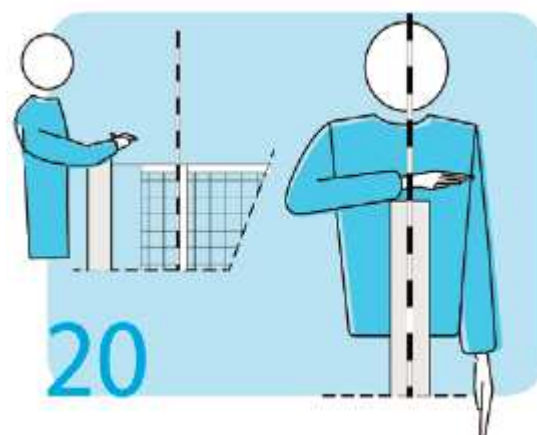
19. MÄNGIJA VÕRGUPUUDE / VÕRKU
VÕI SELLE ALT SOORITATUD
PALLING

Näita vastavat võrgupoolt.



20. KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU

Aseta allasuunatud peopesaga käsi üle võrgu.



21. VIGA RÜNDELÖÖGIL

Liiguta avatud peopesaga küünarvart allapoole.



22. MÄNGJA VÕI PALLI TUNGIMINE VASTASVÕISTKONNA VÄLJAKUPOOLELE VÕRGU ALT

Osuta keskjoonele.



23. TOPELTVIGA

Tõsta mõlemad põidlad üles.



24. PALLIPUUDE

Libista peopesa üle teise käe püstiste sõrmede.



25. HOIATUS/KARISTUS VIIVITUSE EEST

Osuta roheline (hoiatus) või kollane (karistus) kaardiga peopesaga enda poole suunatud käe randmele.



11. **PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID**

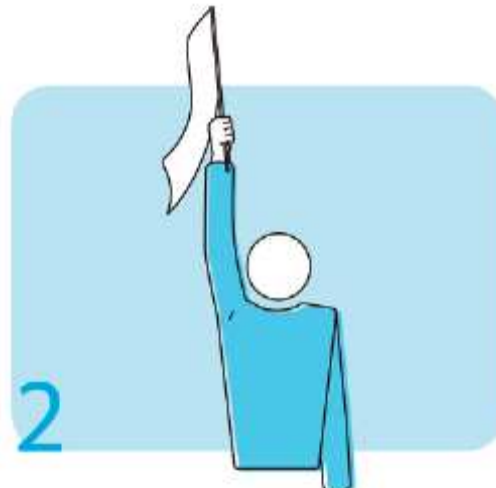
1. PALL „SEES“

Näita lipuga alla.



2. PALL „VÄLJAS“

Tõsta lipp püsti.



3. PALLIPUUDE

Aseta vaba käsi ülestõstetud lipule.



4. „VÄLJAS“ PALL /

JALALABA VALE ASETUS PALLINGU
HETKEL

Vehi lipuga pea kohal, osutades samas kas antennile või vastavale otsajoonele.



5. OTSUSE TEGEMINE VÕIMATU

Aseta küünarnukist kõverdatud käed risti rinnale.

