



Rahvusvaheline Käsipalliföderatsioon

IX. Võistlusmäärustik

b) Rannakäsipall

Versioon: 8. juuli 2014

Sisukord

	Lehekülg
Võistlusmäärused	
Eessõna	4
1 Mänguväljak	5
2 Mängu algus, mänguaeg, lõpusignaali, mänguaja peatamine ja võistkonna <i>time-out</i>	11
3 Pall	17
4 Võistkond, varumängijad, varustus	18
5 Väravavaht	23
6 Väravaala	25
7 Mäng palliga, passiivne mäng	27
8 Määrustevastane ja ebasportlik käitumine	30
9 Punktiarvestus ja mängu tulemuse otsustamine	34
10 Kohtunikuvise	38
11 Küljesissevise	39
12 Väravavahivise	40
13 Vabavise	42
14 6 meetri karistusvise	45
15 Üldised juhendid visete läbiviimiseks (sissevise, väravavahivise, vabavise ja 6 meetrine karistusvise)	47
16 Karistused	49
17 Kohtunikud	55
18 Ajamõõtja ja sekretär	58
Lisad	
Kohtuniku käežestid	60
Võistlusreeglite selgitused	72
Vahetusala reeglid	86
Sportlase vormirõivastuse reeglid	90
Liiva kvaliteet ja valgustuse reeglid	96
Sõnaseletused	99



Rahvusvaheline Käsipalliföderatsioon

Võistlusmäärused

Eessõna

Need võistlusmäärused jõustuvad 8. juulil 2014.

Lihtsuse huvides kasutab see võistlusmäärustik mängijatest, ametiisikutest, kohtunikest ja teistest isikutest rääkides meessoost vorme (kehtib inglise keele puhul).

Need võistlusmäärused kehtivad aga nii mees- kui ka naisosalejatele, välja arvatud reegel 3 (palli suurus).

Rannakäsipalli filosoofia põhineb ausa mängu printsiibil. Kõik otsused peavad olema kooskõlas nende põhimõtetega.

Aus mäng tähendab:

mängijate tervise, terviklikkuse ja keha austamist;

mängu hinge ja filosoofia austamist;

mängu kulu austamist, kuid mitte kunagi mängureegleid rikkuva võistkonna eelise saavutamise talumist;

tõelise sportlasliku vaimu edendamist ning ürituse kultuurilise ja sportliku missiooni jätkatamist.

Vastavalt rannakäsipalli filosoofiale (mängu atraktiivsus – kaks võistkonda peavad võimalikult kaua täisjõuga mängima) karistatakse mängu ajal rikkumiste korral mängijat individuaalselt, mitte kogu meeskonda.

Reegel 1

Mänguväljak

1:1 Mänguväljak (joonis 1) on ristkülik, mis on 27 meetrit pikk ja 12 meetrit lai ning koosneb mängualast ning kahest väravaalast. Väljaku mõõdud mõõdetakse äärejoonte välimisest servast.

Mänguala peab olema võimalikult ühtlase ja lameda tasapinnaga liivaga, see ei tohi sisaldada kive, teokarpe ega muud sellist, mis võiks mängijatele löikehaavu või vigastusi tekitada.

Liivapind peab olema vähemalt 40 cm paksune ja koosnema peenest, kergelt kokkusurutud liivast.

Väljak peaks kulgema põhja-lõuna suunas.

Mänguväljaku konditsiooni ei tohi mängu jooksul muuta nii, et üks meeskond saavutaks eelise.

Mänguväljaku ümber peab olema 3-meetrine ohutsoon.

Ilmastikutingimused ei tohi mängijatele vigastusohtu tekitada.

Võistlused, mis toimuvad õhtul, peavad olema valgustatusega vähemalt 400 lx (miinimum).

1:2 Mänguala tähistatakse joontega (joonis 1a). Need jooned kuuluvad nende alade juurde, mille piirideks nad on. Kahte pikemat piirjoont nimetatakse külgjoonteks. Kahte lühemat piirjoont nimetatakse väravajoonteks, kuigi väravapostide vahel ei ole joont. Väravaalajooned on 6 meetri kaugusel väravajoonest ja sellega paralleelsed.

Väljak on jagatud kujuteldava keskjoonega kaheks pooleks. Keset seda mõttelist joont on täpne kohtunikuviske koht.

1:3 Kõik jooned on 5 kuni 8 sentimeetrit laiad ja on valmistatud ühtlase värviga lindist, mis on liivaga kontrastset värvi (sinine, kollane või punane). Lint peab olema painduv ja kulumiskindel, kuid ei tohi kahjustada mängijate ja ametnike jalgu, ning see peab olema igast nurgast ja iga väravaalajoone/külgjoone ristumiskohast kindlalt ankurvaiadega liiva sisse kinnitatud.

Elastne nöör tuleks kinnitada igasse nurka ja ühendada liiva alla maetud puust või plastmassist kinnituskettaga (ilma teravate servadeta). Elastne nöör tagab pingsuse, mida on vaja piiride paigas hoidmiseks, samas ka paindlikkuse, et vähendada vigastusohtu, kui mängija või võistkonna ametlik esindaja kogemata jalaga joone külge takerdub. Väravad on kinnitatud joonte külge postide küljes olevate kummirõngastega. Kinnitused ei tohi mängijaid ja võistkonna ametlikke esindajaid ohtu seada.

Värav

- 1:4** a) Ristkülikukujuline värav peab asetsema mõlema väravajoone keskel. See peab koosnema kahest püstpostist, mis on mõlemast nurgast ühekaugusel ja ülaosas ühendatud horisontaalse põiklatiga.
- b) Väravapostid peavad vertikaalselt välja sirutama ja kõrgus peab olema 2 meetrit liivapinna alaosast põiklati alumise küljeni ning sisemine kaugus vertikaalsete väravapostide vahel peab olema 3 meetrit.
- c) Torukujulise alumiiniumraami moodustavate väravapostide ja horisontaalse põiklati välisläbimõõt peab olema 8 cm ning need peavad olema värvitud ühtlase kontrastse värviga, mis liivast ja taustast selgelt eristuks (kollane, sinine või punane). Mõlemad väravad peavad olema sama värvi.
- d) Väravaposte ja horisontaalset põiklatti täiendab võrku toetav raam, mille sügavaim punkt on ülaosas 80 sentimeetrit ja allosas 1 meeter.
- e) Igal väraval peab olema võrk, mis on valmistatud vastupidavast nailonist (või muust sarnasest sünteetilisest materjalist, sõlmedeta, võrgusilm 80 mm x 80 mm või väiksem, paksus 6 mm) ning kinnitatud väravapostide ja põiklati tagaküljele. See peab olema kinnitatud nii, et värava küljele visatud pall ei saaks minna posti ja võrgu vahelt võrku ning seda ekslikult väravaks ei loetaks, ning et väravasse visatud pall ei põrkaks väravast välja ega läheks värava võrgu ja postide vahelt välja ning seda ekslikult möödaviskeks ei loetaks, samuti peab see olema korralikult toetatud ja ei tohi väravavahti segada.

Võrgu alumine osa tuleb kinnitada kaardus torude või muude sobivate tugivahendite külge selliselt, et võrku sisenev pall ei saaks võrgu vahelt välja minna. Võrk peab olema liiva ja taustaga kontrastset värvi ning väravaga sama värvi.

f) Mängijate ja ametiisikute ohtuse huvides peab mõlema värava allosa olema kindlalt liiva sisse kinnitatud. Kinnitused ei tohi mängijaid ohtu seada.

g) 3 meetri kaugusel iga väravaala taga peavad olema lõdvalt rippuvad tõkestusvõrgud kogu mänguväljaku pikkuse ulatuses (12 m x 7 m kõrged). Tõkestusvõrgud peavad parajalt liivani ulatuma.

Ajamõõtja ja sekretäri laud

1:5 Ajamõõtja ja sekretäri lauas peab olema ruumi vähemalt 3–4 inimesele ja laud asub keskjoone keskel, vähemalt 3 meetrit sellest väljaspool.

Ajamõõtja ja sekretäri laud peab paiknema nii, et ajamõõtja ning sekretär näevad vahetusalasid.

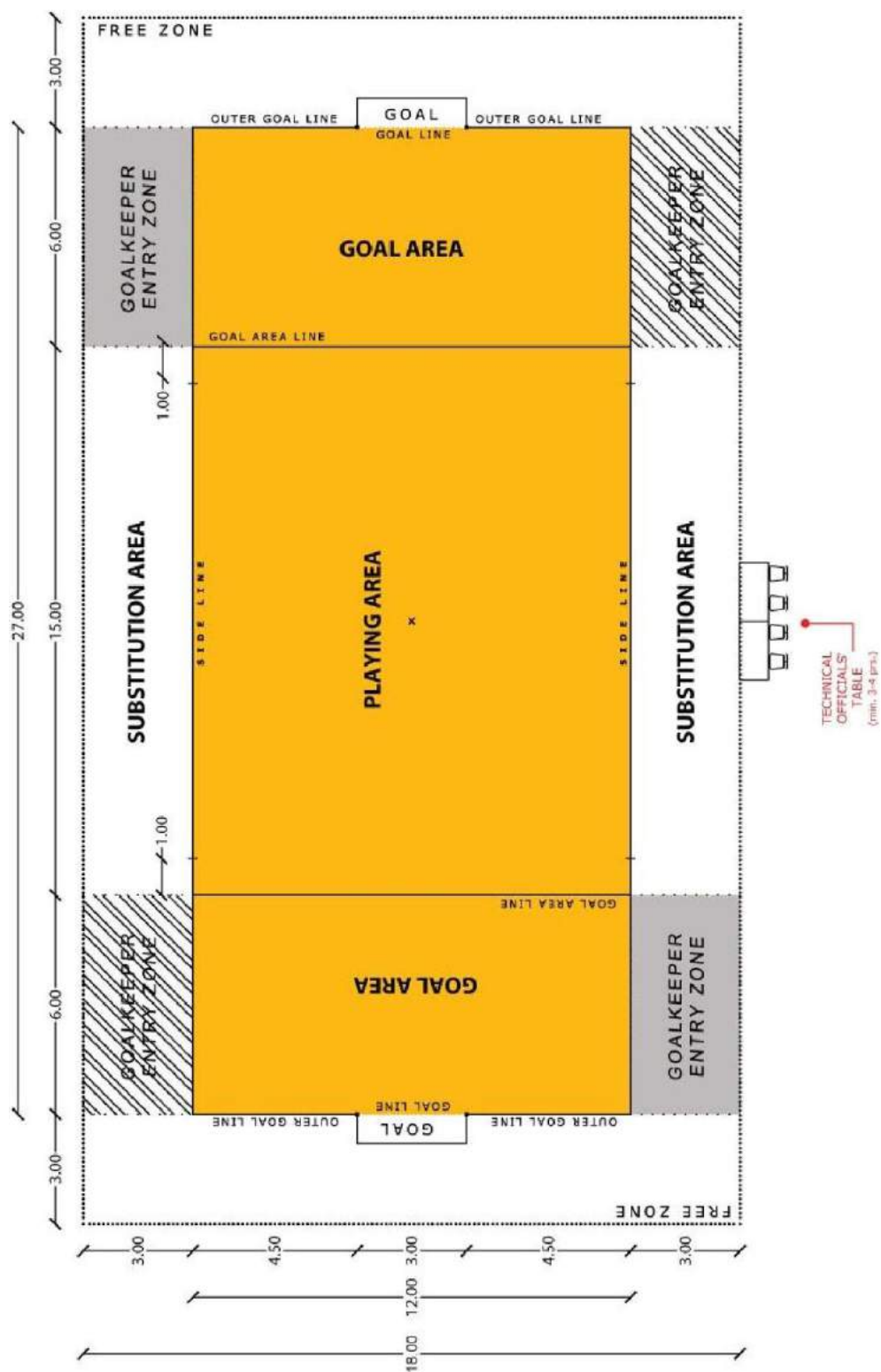
Vahetusalad

1:6 Väljakumängijate jaoks mõeldud vahetusala on 15 meetrit pikk ja umbes 3 meetrit lai. Vahetusalad asuvad mänguväljaku mõlemal küljel, külgjoontest väljaspool. Väljakumängijad tohivad väljakule siseneda ainult sellest alast.

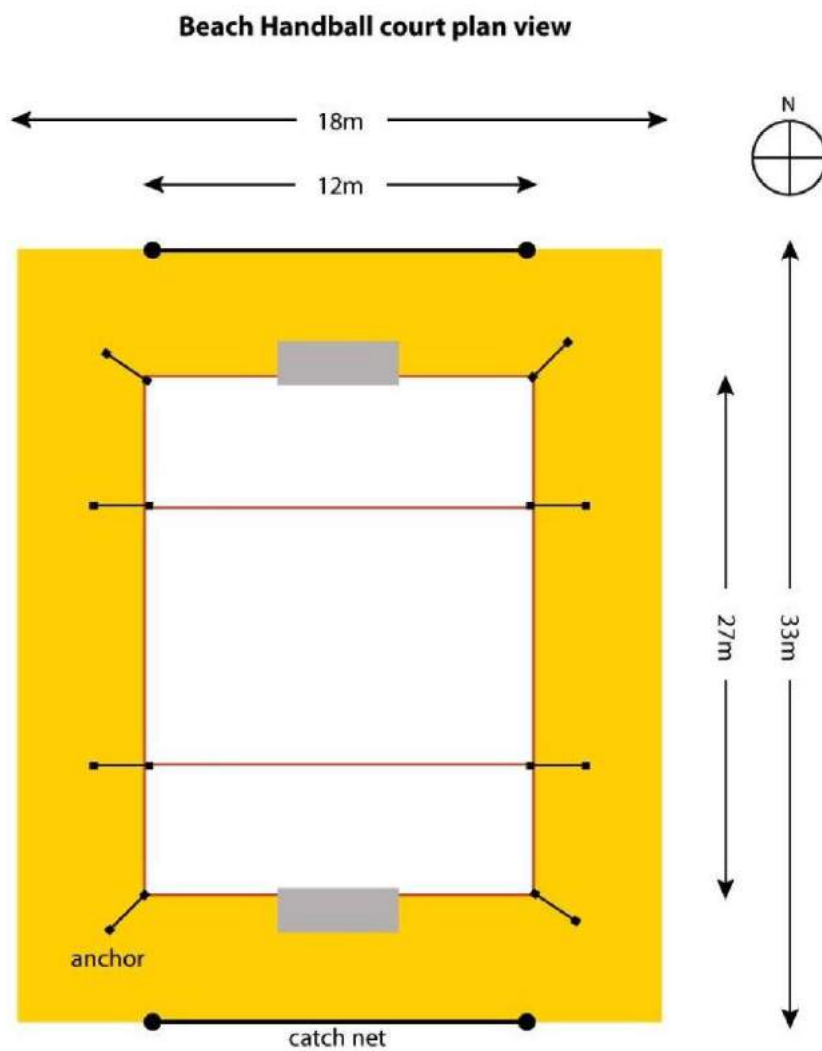
1:7

- a) Väravavahil ja mängijatel on lubatud mänguväljakult lahkuda oma meeskonna vahetusala poolelt lühimat teed pidi. See tähendab, et mängijad võivad mänguväljakult lahkuda kogu külgjoone ulatuses ja oma meeskonna vahetusalapoolse väravaala piirkonnast.
- b) Väravavahid peavad väljakule sisenema üle oma meeskonna väravaala külgjoone, oma meeskonna vahetusala poolelt (reeglid 4:13, 5:12).
- c) Vahetust ootaval väravavahil on lubatud istuda (või põlvitada) külgjoone alal, mis asub tema meeskonna väravajoone ja väravaalajoone vahel.

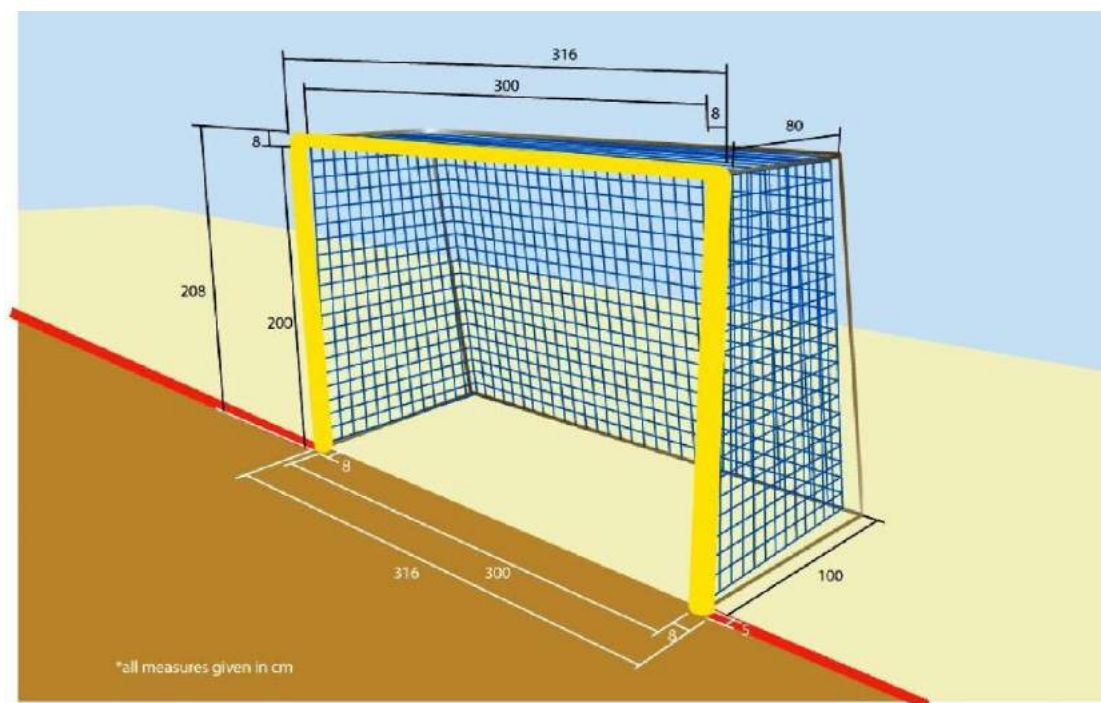
Joonis 1: Mänguväljak



Joonis 1a: Mänguväljak



Joonis 2: Värav



Reegel 2

Mängu algus, mänguaeg, lõpusignaali, mänguaja peatamine ja võistkonna *time-out*

Mängu algus

- 2:1** Enne mängu algust viskavad kohtunikud kulli ja kirja, et määrata kindlaks otsa-ja vahetusalad.
- Meeskond, kes võidab mündiviskamise, valib ühe otsaala või vastava vahetusala. Teine meeskond teeb oma valiku, tuginedes esimese meeskonna valikule.
- Pärast poolaja vaheaega vahetavad meeskonnad otsaalad. Vahetusalasid ei vahetata.
- 2:2** Iga poolaja mäng ning ka „kuldne värav“ algab kohtunikuviskega (reegel 10:1-2) pärast vilesignaali andmist kohtunike poolt (reegel 2:5).
- 2:3** Väljakumängijad paiknevad mängualal igal pool.

Mänguaeg

- 2:4** Mäng koosneb kahest poolajast, mille punkte arvestatakse eraldi. Iga poolaeg kestab 10 minutit (vt reegleid 2:6, 2:8 ja 4:2). Vaheaeg poolaegade vahel kestab 5 minutit.
- 2:5** Mänguaega hakatakse arvestama kohtuniku vilest (teostatakse kohtunikuviskest ja kella käivitamisest) (reegel 2:2).
- 2:6** Kui poolaja lõpus on punktiseis viigis, kasutatakse „kuldse värava“ põhimõtet (reegel 9:7). Mäng algab uuesti kohtunikuviskega (reegel 10).
- Mõlema poolaja võitja saab ühe punkti.

2:7 Kui mõlemad poolajad võidab üks ja sama võistkond, on ta ka mängu võitja, punktiseisuga 2:0.

2:8 Kui kumbki meeskond võidab ühe poolaja, on tulemuseks viik. Kuna aga mängus peab alati võitja olema, kasutatakse jookse „shoot-outi” (üks-ühele mäng väravavahi vastu (reegel 9).

Lõpusignaali

2:9 Mänguaeg lõpeb tablookella automaatsignaali või ajamõõtja antud lõpusignaali. Kui sellist signaali ei tule, vilistab kohtunik lõpuvile (reeglid 17:10, 18:1, 18:2).

Selgitav märkus:

Kui automaatse lõpusignaali tablookell puudub, kasutab ajamõõtja lauakella või stopperit ning lõpetab mängu lõpusignaali. (reegel 18:2).

Kui kasutatakse tablookella, peab see olema seadistatud nii, et ta näitaks numbreid 0-st 10-ni.

2:10 Reegliterikkumist ja ebasportlikku käitumist, mis leiab aset enne lõpusignaali või sellega samal ajal (poolajal või mängu lõpus), karistatakse, seda ka siis, kui määratud karistust pole võimalik ellu viia enne, kui lõpusignaali on kõlanud. Kohtunikud lõpetavad mängu alles pärast vajalikke lahtiviskeid või kui 6 meetri karistusviske on sooritatud ja selle tulemus fikseeritud (selgitus nr 3).

2:11 Viset korratakse, kui lõpusignaali (poolajal või mängu lõpus) kõlab täpselt vabaviske või 6 meetri karistusviske sooritamise ajal või kui pall on juba õhus. Kohtunikud lõpetavad mängu pärast korratud viske tulemuse fikseerimist.

2:12 Mängijaid ja võistkonna ametnikke, kes eksivad reeglite vastu või käituvad ebasportlikult vabaviske või 6 meetri karistusviske sooritamise ajal, nagu kirjeldatud reeglites 2:10-11, karistatakse. Viske ajal reeglite vastu eksimise tõttu ei saa siiski vastasvõistkonnale vabaviset määrata.

2:13 Kui kohtunikud otsustavad, et ajamõõtja on andnud lõpusignaali (poolajal või mängu lõpus) liiga vara, ei luba nad mängijatel väljakult lahkuda ja mängitakse mänguaja lõpuni.

Pall jääb sellele võistkonnale, kelle käes oli see enneaegse vile kõlamise ajal. Kui pall oli mängust väljas, siis jätkub mäng viskega, mis vastab kujunenud situatsioonile. Kui pall oli mängus, siis mäng jätkub vabaviskega vastavalt reeglile 13:4a-b.

Kui esimene poolaeg on kestnud ettenähtust kauem, peab teine poolaeg kestma 10 minutit, kuna kummagi poolaja eest arvestatakse punkte eraldi.

Kui teine poolaeg on kestnud ettenähtust kauem, siis ei saa kohtunikud enam olukorda muuta.

Mänguaja peatamine

2:14 Kohtunikud otsustavad, millal ja kui kauaks mänguaeg peatatakse (kohtuniku *“time-out”*).

Mänguaja peatamine on kohustuslik järgmistes olukordades:

- a) mängija eemaldamise või diskvalifitseerimise korral;
- b) 6 meetri karistusviske määramise korral;
- c) võistkonna *time-out*i korral;
- d) ajamõõtja või tehnilise delegaadi antud vilesignaali peale;
- e) kohtunike nõupidamise korral, vastavalt reeglile 17:9;
- f) Võistkonna ametniku eemaldamise või diskvalifitseerimise korral

Lisaks ülalpool mainitud olukordadele, kus mänguaja peatamine on kohustuslik, peavad kohtunikud oma parema õigekspidamise järgi mänguaja peatama olukordades, kus see vajalikuks osutub.

Juhul kui kohustusliku mänguaja peatamise ajal peatab mänguaja ajamõõtja või delegaadi signaal, peab ajamõõtja kohe kella peatama, ilma et ta ootaks kohtunikepoolset kinnitust.

Järgnevalt mõned tüüpilised situatsioonid, kus mänguaja peatamine ei ole küll kohustuslik, kuid kus seda tavaliselt üldjuhul ikkagi tehakse:

- a) mängija vigastuse korral;
- b) üks võistkond püüab selgelt venitada, näiteks kui võistkond üritab venitada palliviset; kui mängija sööda palli eemale või ei anna seda käest;
- c) välised mõjud, nt. väljakujooned vajavad uuesti kinnitamist.

Selgitav märkus:

Ajamõõtja või delegaadi vile peatab mängu kohe. Ka juhul, kui kohtunikud (ja mängijad) ei teadvusta endale kohe, et mäng on peatatud, loetakse vilejärgne tegevus väljakul kehtetuks.

See tähendab, et juhul, kui värav visati pärast ajamõõtja lauast antud signaali, seda ei loeta. Samuti on kehtetu kohtuniku poolt võistkonnale määratud vise (ükskõik milline vise). Selle asemel alustatakse mängu uuesti sama olukorra taastamisega, millal ajamõõtja või delegaat vile andis.

Kuid samas jääb kehtima personaalne karistus, mille kohtunikud määravad ajal, mil ajamõõtja lauast on vile juba antud, kuid kohtunik ei ole mängu veel peatanud. See kehtib ükskõik millise reegli rikkumise korral ja olenemata karistusest.

2:15 Reeglite rikkumisi mängu peatamise ajal karistatakse samadel alustel kui mängu ajal toimunud reegliterikkumisi (reegel 16:12, selgitav märkus 1).

2:16 Kui on tegemist mänguaja peatamisega, annavad kohtunikud ajamõõtjale märguande, millal kell tuleb peatada.

Mängu peatamisest annavad ajamõõtjale märku kolm lühikest vilet ja käežest nr 14.

Mängu taaskäivitamisest pärast mänguaja peatamist tuleb alati vilesignaali märku anda (reegel 15:3b). Selle vilesignaali paneb ajamõõtja kella käima.

Võistkonna *Time-out*

2:17 Igal võistkonnal on õigus mängu normaalajal ühele 1-minutisele *time-out*ile poolaja kohta.

Võistkonna ametlik esindaja, kes soovib *time-out*i, kasutab soovist teada andmiseks selgelt nähtavat rohelist kaarti. Selleks liigub ta küljejoone keskele ja hoiab rohelist kaarti nähtaval nii, et ajamõõtja seda kohe märkab.

(Roheline kaart peab olema mõõtudega 30x20 cm ja kaardi mõlemal küljel peab olema suur T-täht.)

*Time-out*i saab võistkond paluda ainult siis, kui ta valdab palli (kui pall on mängus või mängu katkestuse ajal). Juhul kui meeskond valdab palli enne, kui ajamõõtja annab vilesignaali, saab meeskond koheselt *time-out*i (kui ajamõõtja on vilistanud, ei saa võistkond mängu peatada).

Ajamõõtja peatab siis mängu vilesignaali, annab *time-out*ist žestiga (number 14) märku ja osutab väljasirutatud käega sellele meeskonnale, kes soovis *time-out*i. Võistkonna ametlik esindaja asetab rohelse kaardi liivale keskjoone keskele ja sellest umbes 1 meeter väljapoole. See jääb sinna ülejäänud mänguajaks kuni poolaja lõpuni.

Kohtunik määrab *time-out*i ja ajamõõtja peatab kella. Kohtunikud aktsepteerivad *time-out*i ning ajamõõtja paneb käima eraldi kella, et kontrollida *time-out*i pikkust. Sekretär märgib mänguprotokolli *time-out*i aja ja kestuse ning selle, milline meeskond *time-out*i soovis.

*Time-out*i jooksul peavad mängijad ja võistkonna ametlikud esindajad jääma vahetusalasse või väljakule. Kohtunikud jäävad väljaku keskele, kuid ühel kohtunikul on lubatud hetkeks kohtunikelaua juurde nõu pidama minna.

Rikkumisi *time-out*i aja karistatakse samamoodi nagu mängu ajal tehtavaid. Siinkohal pole oluline, kas reegleid rikkunud mängijad on väljakul või mitte. Reeglite 8:4, 16:1d ja 16:2c rikkumise korral võidakse rikkuja mängust eemaldada ebasportliku käitumise eest.

50 sekundi möödumisel annab ajamõõtja kuuldava signaali, mis tähendab, et mäng jätkub 10 sekundi pärast.

Võistkonnad peavad olema valmis jätkama mängu pärast võistkonna *time-out*i lõppemist.

Mäng jätkub kas viskega, mis vastab mängusituatsioonile enne *time-out*i või juhul, kui pall oli mängus, siis vabaviskega võistkonna poolt, kes soovis *time-out*i ning kohalt, kus pall oli mängu katkestamise hetkel.

Kui kohtunik annab vilesignaali, paneb ajamõõtja kella käima.

Selgitav märkus:

„Palli valdamine“ kehtib ka olukorras, kus mängu jätkatakse väravavahiviskest, sisseviskest, vabaviskest või 6 meetri karistusviskest.

„Pall mängus“ tähendab mängija kontakti palliga (palli käes hoidmine, viske sooritamine, palli püüdmine või palli viskamine meeskonnakaaslasele) või seda, et pall on võistkonna käes.

Reegel 3

Pall

- 3:1** Mängitakse ümmarguse kummipalliga, mis ei ole libe. Meeste pall kaalub 350–370 grammi ja on ümbermõõduga 54–56 sentimeetrit; naiste pall kaalub 280–300 grammi ja on ümbermõõduga 50–52 sentimeetrit. Lapsed võivad kasutada väiksemat palli.
- 3:2** Enne iga mängu algust peab olema olema vähemalt 4 reeglitele vastavat palli. 2 varupalli peavad olema keskel värava taga selleks ette nähtud märgistatud kohal ning 3. varupalli peab hoidma ajamõõtja laual.
- 3:3** Palli mänguväljakult väljumisest tulenevate mängukatkestuste vähendamiseks ning *time-out*'i vältimiseks peab kohtuniku poolt määratud väravavaht varupalli mängu tagasi tooma nii kiiresti kui võimalik.

Reegel 4

Võistkond, varumängijad, varustus

Võistkond

- 4:1** Rannakäsipalli võistlusi korraldatakse mees-, nais- ja segavõistkondadele.
- 4:2** Võistkond koosneb kuni 10 mängijast. Mängu alustamisel peab võistkonnal olema vähemalt 6 mängijat. Kui mängijate arv langeb alla 4, siis mäng katkestatakse ja vastasvõistkond loetakse võitjaks.
- 4:3** Maksimaalselt võib mänguväljakul olla 4 mängijat võistkonna kohta (3 väljakumängijat ja 1 väravavaht). Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad, kes jäävad oma vahetusalasse.
- 4:4** Mängijal või võistkonna ametlikul esindajal on õigus osaleda mängus, kui ta viibib mängu alguses mängupaigas ja tema nimi on kantud mänguprotokolli.
- Mängijad ja võistkonna ametlikud esindajad, kes saavad mängupaika pärast mängu algust, peavad mängust osavõtuks saada loa ajamõõtjalt või sekretärilt ning nende nimed tuleb kanda mänguprotokolli.
- Mängija, kes on saanud loa võistlusel osaleda, võib üldjuhul igal mänguhetkel meeskonna vahetusala joonelt väljakule siseneda (vt reegel 4:13).
- Võistkonna eest vastutav „ametlik esindaja” peab tagama selle, et väljakule sisenevad ainult need mängijad, kes on selleks loa saanud. Selle reegli rikkumist karistatakse kui võistkonna „ametliku esindaja” ebasportlikku käitumist.
- 4:5** Mõlemal võistkonnal peab kogu mängu kestel väljakul olema üks mängija, kes täidab väravavahi kohustusi. Mängija, kes on määratud väravavahiks, võib igal ajal ka väljakumängijana mängida. Samuti võib väljakumängija võtta endale väravavahi funktsiooni (vt ka reeglit number 4:8).

4:6 Võistkonnal on lubatud ühe mängu jooksul kasutada maksimaalselt 4 võistkonna ametlikku esindajat, kellest 2 võivad jääda vahetusalasse. 2 ülejäänud esindajat viibivad vahetusalast väljas, ohutsooni taga, kuid mängija vigastuse korral võivad nad kohtuniku loal mängijat abistada (vastavalt reeglile 4:7).

Võistkonna esindajaid pole lubatud mängu jooksul vahetada. Üks esindaja peab olema määratud „vastutavaks võistkonna esindajaks”. Ainult temal on õigus pöörduda ajamõõtja/sekretäri ja vajadusel ka kohtunike poole (vt erandid reegel 2:17).

Üldjuhul pole võistkonna ametlikul esindajal lubatud mängu ajal mänguväljakule siseneda. Selle reegli vastu eksimist loetakse ebasportlikuks käitumiseks ning seda karistatakse (reeglid 8:4, 16:1d, 16:2d ja 16:6b). Mängu alustatakse uuesti vastaste vabaviskega (reegel 13:1 a-b, selgitus number 8).

4:7 Mängija vigastuse korral peavad kohtunikud lubama (žest number 15) kahel selleks ette nähtud isikul (reegel 4:4) *time-out*i ajal väljakule siseneda (žest number 14) ja vigastatud mängijat aidata (reegel 16:2d).

Kui väljakule sisenevad lisaks kahele isikule veel teised isikud, karistatakse seda kui reeglitele mittevastavat sisenemist. Reegli vastu eksinud mängijat karistatakse reegli 4:14 ja 16:2a ning võistkonna esindajat reegli 4, 16:2h ja 16:6a vastu eksimises. Kui isik, kellel on luba väljakule siseneda, ei aita vigastatud mängijat, vaid juhendab mängijaid, pöördub vastasvõistkonna liikmete või kohtunike poole, karistatakse teda ebasportliku käitumise eest.

Varustus

4:8 Kõik sama võistkonna väljakumängijad peavad kandma ühesugust riietust. Kummagi võistkonna riietuse värvid ja kujundus peavad olema selgelt eristatavad.

Rannakäsipalli meesteriietus koosneb varrukateta ja nõöpideta särgist, lühikestest pükstest ja soovi korral lisavarustusest. Rannakäsipalli naisteriietus koosneb topist ja bikiinide alumisest osast ning soovi korral lisavarustusest.

Varrukateta särgid/topid peavad olema (vähemalt 80% ühtlased) erksa ja heledama värvikombinatsiooniga (punased, sinised, kollased, rohelised, oranžid ja valged värvitoonid), püüdes kajastada neid värve, mida rannas tavaliselt kantakse.

Mänguväljakule sisenev väravavaht peab kandma samasugust riietust (samasuguse disaini ja temale ette nähtud numbriga) nagu tema meeskonnakaaslased, kuid teistsuguse värvikombinatsiooniga, mis eristaks teda mõlema meeskonna väljakumängijatest ja vastasmeeskonna väravavahist (reegel 17:3).

Selgitav märkus:

Võistkonna ametlikud esindajad peavad kandma võistlejatega identse disainiga särke, mille värv peab erinema nende enda ja vastasvõistkonna mängijate särkide värvist. Kõik 4 meeskonna ametnikku esindajat, kes on meeskonna mängu ajal väljakul, peavad olema täiesti ühesuguses riietuses.

4:9 Sportlaste võistlussärgi number (ligikaudu 12x10 cm meeste särkidel ja 8x6 cm naiste toppidel) peab olema nii ees kui taga. Number peab olema särgile/topile trükitud kontrastse värviga (nt tumedal särgil valge trükk, heledal särgil must trükk).

4:10 Kõik mängijad võistlevad paljajalu.

On lubatud kanda tavalisi (riidest) spordisokke või spordisidemeid. Ühtki teist tüüpi jalatsit (süntheetilisi, kummist jms) pole lubatud kanda.

4:11 Pole lubatud kanda esemeid, mis võivad mängijaid ohustada. Lubatud ei ole näiteks peakaitse, näomaskid, käevõrud, kellad, sõrmused, kaelakeed või -ketid, kõrvarõngad, kinnituspaelteta või tugevdatud raamidega päikesesprillid, kõvade plastiku- või metallosadega ortopeedilised abivahendid vms esemed, mis võivad ohtlikud olla (reegel 17:3).

Sportlastel on lubatud kasutada järgmist lisavarustust:

nokamütsi või mütsi (pehme nokaga või tugevdatud nokaga mütsi, mis on teistpidi keeratud, et vältida vigastusi), peapaela või pearätti; päikesesprille (plastmassist ja kinnituspaeltega); raviotstarbelisi põlvesidemeid/küünarnukisidemeid/jalasisidemeid.

Selgitav märkus 1:

Nokamütsid või mütsid, peapaelad või pearätid, mida võistkonna sportlased kasutavad, peaksid olema sama värvi. Sama kehtib ka võistkonna ametlike esindajate kõikide peakatete osas.

Sportlased vastutavad oma lisavarustuse eest ise. Mängijad, kes ei täida neid nõudeid, ei osale mängus seni, kuni probleem on kõrvaldatud.

Selgitav märkus 2:

Ninakaitse: reegli järgi pole lubatud kanda peakaitset või näomaski. Seda reeglit tuleb tõlgendada nii: mask katab suurema osa näost. Ninakaitse on palju väiksem ja katab ainult ninapiirkonda. Seetõttu on lubatud ninakaitset kanda.

4:12 Kui mängijal on verejooks või tema keha või riietus on verrega määrdunud, peab ta kohe vabatahtlikult väljakult lahkuma (toimub tavaline mängijate vahetus), et verejooks peatada, haav kinni siduda või keha ning riietus puhastada. Võistleja ei tohi enne väljakule naasta, kui see on tehtud.

Võistlejat, kes eirab nende tingimustega seotud kohtunike juhiseid, karistatakse ebasportliku käitumise eest (reeglid 8:4, 16:1d ja 16:2c).

Varumängijad

4:13 Varumängijad võivad mängu lülituda igal mänguhetkel ja korduvalt ega pea sellest ajamõõtjale/sekretärile teatama tingimusel, et asendatavad mängijad on juba väljakult lahkunud (reegel 16:2a).

Mängijad peavad alati väljakule sisenema oma võistkonna vahetusalaajoonelt (reegel 16:2a). Sama reegel kehtib ka väravavahtide vahetuse korral (reegel 5:12).

Vahetuse reeglid kehtivad ka *time-out*'i ajal (v.a võistkonna *time-out*).

Juhul kui mäng tuleb peatada valesti tehtud vahetuse tõttu, karistatakse võistkonda vastase kasuks määratud vabaviskega (reegel 13) või 6 meetri karistusviskega (reegel 14). Muul juhul jätkatakse mängu selle peatamise põhjustanud mängusituatsiooni kohaselt.

Reegli vastu eksinud mängijat karistatakse mängust eemaldamisega (reegel 16). Kui samas meeskonnas, samas olukorras on vale vahetuse tegijaid rohkem kui üks, karistatakse ainult esimest mängijat, kes reegli vastu eksis.

4:14 Kui väljakule tuleb varumängija ilma temale ette nähtud vahetuseta või kui varumängija sekkub vahetuselast mängu reeglitevastaselt, eemaldatakse võistleja mängust. Sellega kaasneb ka ühe mängija lahkumine väljakult ja võistkond võistleb edasi vähendatud koosseisus.

Kui mängust eemaldatud mängija, kelle puhul veel karistus kehtib, siseneb väljakule, saab ta kohe uue lisakaristuse mängust eemaldamise näol ning diskvalifitseeritakse mängust.

Kui pall oli sisenemise ajal vastasmeeskonna käes, jätkab ka vastav võistkond vähendatud koosseisus mängimist. Kui pall oli sisenemise ajal eemaldatud mängija meeskonna käes, tuleb mängust üks mängija eemaldada ja võistkond peab edasi võistlema vähendatud koosseisus.

Mõlemal juhul alustatakse mängu uuesti vastasvõistkonna vabaviskest (reegel 13:1 a-b, vt selgitus nr 8).

Reegel 5

Väravavaht

Väravavahil on **lubatud**:

5:1 väravaalas väravat kaitstes puudutada palli mis tahes kehaosaga;

5:2 liikuda koos palliga väravaala sees, ilma et kehtiksid väljakumängijaile rakenduvad piirangud (reeglid 7:2-4, 7:7). Väravavahil on keelatud viivitada väravavahiviskega (reeglid 6:5, 12:2 ja 15:3b);

5:3 lahkuda väravaalast ilma pallita ja osaleda väljakumängus; seda tehes allub väravavaht väljakumängijatele kehtestatud reeglitele;

Väravavaht loetakse väravaalast lahkunuks niipea, kui ta puudutab mis tahes kehaosaga väljaku põrandat väravaalajoone taga.

5:4 lahkuda väravaalast koos palliga, kui tal pole õnnestunud seda täielikult oma valdusesse saada, ning see uuesti väljakul mängu panna.

Väravavahil **ei ole lubatud**:

5:5 väravat kaitstes vastasmängija suhtes ohtlikult tegutseda (reeglid 8:2, 8:5);

5:6 oma valduses oleva palliga väravaalast lahkuda (vabavise, reegel 13:1 a, kui kohtunikud on andnud vilega märku väravavahiviske sooritamisest, muul juhul läheb väravavahivise kordamisele);

5:7 puudutada uuesti pärast väravavahiviset palli väljaspool väravaala enne, kui palli on puudutanud teine mängija (reegel 13:1a);

5:8 puudutada väljaspool väravaala seisvat või liival veerevat palli, kui väravavaht ise viibib väravaalas (reegel 13:1a);

5:9 viia väravaalast väljaspool seisev või liival veerev pall väravaalasse (reegel 13:1a);

5:10 uuesti siseneda väljakualalt väravaalasse koos palliga (reegel 13:1a);

5:11 tahtlikult puudutada jalaga altpool põlve väravaalas liival seisvat või mänguala poole liikuvat palli (reegel 13:1a).

Väravavahi vahetus

5:12 Väravavahil on lubatud mänguväljakule siseneda ainult oma meeskonna väravavahiala külgjoonelt ja ainult oma meeskonna vahetusala poolelt (reeglid 1:8, 4:13).

Väravavaht võib mänguväljakult lahkuda oma meeskonna vahetusala külgjoone või väravaala kaudu (reeglid 1:8, 4:13), aga ainult oma meeskonna vahetusala poolelt.

Reegel 6

Väravaala

- 6:1** Väravaalasse on lubatud astuda ainult väravavahil (vt erandid, reegel 6:3). Väljakumängija loetakse väravaalasse sisenenuks, kui ta puudutab väravaala või seda piiravat joont mis tahes kehaosaga.
- 6:2** Kui väljakumängija astub väravaalasse, karistatakse seda järgmiselt:
- a) määratakse väravavahivise, kui vastasvõistkonna väljakumängija siseneb väravaalasse koos palliga või siseneb ilma pallita, kuid saab nii tehes eelise (reegel 12:1a);
 - b) määratakse vabavise, kui kaitses oleva võistkonna väljakumängija siseneb väravaalasse ning loob sellega mängulise eelise, kuid kaotamata väravavõimalust (reegel 13:1a-b);
 - c) määratakse 6 meetri karistusvise, kui kaitsemängija siseneb väravaalasse ja seetõttu takistab resultatiivset viset (reegel 14:1a).
- 6:3** Väravaalasse sisenemist ei karistata, kui:
- a) mängija siseneb väravaalasse pärast palli valdamist, niikaua kui see ei tekita vastasvõistkonnale ebasoodsat olukorda;
 - b) mängija siseneb väravaalasse ilma pallita ega loo sellega mängulist eelist;
 - c) kaitsemängija siseneb väravaalasse värava kaitsmise ajal või järel ega loo sellega vastasvõistkonnale ebasoodsat olukorda.
- 6:4** Väravaalas olev pall kuulub väravavahile (vt erand, reegel 6:5).
- 6:5** Seisva või veereva palliga on alati lubatud mängida, isegi väravaalas. Väljakumängijatel on keelatud siseneda väravaalasse, et seal mängida (seda karistatakse vabaviskega). On lubatud mängida õhus oleva palliga, mis asub väravaala kohal, v.a väravavahiviske ajal (reegel 12:2).

6:6 Kui pall satub väravaalasse, paneb väravavaht palli uuesti mängu väravavahiviskest (reegel 12).

6:7 Mäng jätkub (väravavahiviskega, reegel 6:6), kui kaitses oleva võistkonna mängija puudutab kaitsetegevuse käigus palli, mille väravavaht seejärel kinni püüab või mis jääb väravaalasse.

6:8 Kui pall satub oma väravaalasse, võetakse vastu järgnevad otsused:

- a) värav loeb, kui pall satub väravasse;
- b) vabavise, kui pall jääb väravaalasse seisma või kui väravavaht puudutab palli, aga see ei satu väravasse (reegel 13:1a-b);
- c) küljesissevise, kui pall ületab otsajoone (reegel 12:1);
- d) mäng jätkub, kui pall läbib väravaala ja põrkab tagasi mänguväljakule, ilma et väravavaht seda puudutaks.

6:9 Väravaalast väljakule tulnud pall jääb mängu.

Reegel 7

Mäng palliga, passiivne mäng

Mäng palliga

On **lubatud**:

7:1 palli visata, püüda, peatada, lükata ja lüüa, kasutades selleks käsi (ka rusikasse surutud), käsivarsi, pead, ülakeha, reisi ja põlvi;

samuti on lubatud palli järele söösta (*diving*), kui see lebab või veereb liival;

7:2 hoida palli kuni 3 sekundit ka siis, kui see liival lebab (13:1a);

Pall ei tohi liivale jääda kauemaks kui 3 sekundit ja palli ei tohi üles võtta sama mängija, kes seda viimati puudutas (vabavise).

7:3 Palliga ei tohi üle kolme sammu astuda (reegel 13:1a), üheks sammuks loetakse:

- a) kui mängija seisab mõlema jalaga liival, tõstab ühe jala üles ja paneb selle uuesti maha või liigutab ühte jalga ühest kohast teise;
- b) kui ühe jalaga liivale toetuv mängija püüab palli ja puudutab seejärel teise jalaga liiva;
- c) kui mängija pärast hüpet maandub ühele jalale, hüppab samal jalal või toetab teise jala liivale;
- d) kui mängija pärast hüpet maandub mõlemale jalale, tõstab seejärel ühe jala üles ja paneb selle uuesti maha või liigutab üht jalga ühest kohast teise.

Selgitav märkus:

Üheks sammuks loetakse, kui jalg nihutatakse ühest kohast teise ja teine jalg tuuakse esimese juurde.

7:4 Seistes või liikudes on lubatud:

- a) põrgatada palli üks kord ja see uuesti kinni püüda ühe või mõlema käega;
- b) ühe käega palli korduvalt põrgatada või ühe käega korduvalt palli liival veeretada, siis pall kinni püüda ja ühe või mõlema käega üles võtta.

Niipea kui pall on pärast seda ühe või mõlema käega kinni püütud, tuleb see vähemalt 3 sekundi jooksul või kolme sammu järel mängu panna (reegel 13:1a).

Põrge või põrgatamine loetakse alustatuks, kui mängija puudutab palli ükskõik millise kehaosaga ja suunab selle liiva poole.

Pärast seda, kui pall on puudutanud teist mängijat või väravat, võib mängija palli kõksata või põrgatada ja uuesti kinni püüda;

7:5 Viia palli ühest käest teise.

7:6 Liival põlvitades, istudes või lamades on lubatud palliga mängida.

Ei ole lubatud:

7:7 puudutada palli rohkem kui üks kord enne, kui ta pole vahepeal liiva, teist mängijat või väravat puudutanud (reegel 13:1a).

Ebaõnnestunud pallikäsitsust ei karistata.

Selgitav märkus:

Ebaõnnestunud pallikäsitsuseks loetakse seda, kui mängijal ei õnnestu palli kinni püüda või seda peatada.

Kui pall on oma valdusesse saadud, ei tohi mängija seda pärast kõksamist või põrgatamist rohkem kui üks kord puudutada.

7:8 puudutada palli jalaga altpoolt põlve, v.a siis, kui palli viskas vastasmängija (reegel 13:1a-b);

7:9 mäng jätkub, kui pall puudutab väljakukohtunikku.

Passiivne mäng

7:10 Ei ole lubatud palli võistkonna valduses hoida, tegemata ühtki märgatavat rünnakukatset või katset väravale visata (vt selgitus nr 4). Seda käsitletakse passiivse mänguna ja karistatakse vabaviskega vastasvõistkonna kasuks (reegel 13:1a).

Vabavise sooritatakse kohalt, kus pall asus mängu katkestamise ajal.

7:11 Passiivse mängu korral näidatakse hoiatavat märguannet (žest nr 16). Hoiatav žest annab palli valdavale võistkonnale võimaluse oma rünnakut aktiveerida, säilitamaks palli valdamise õigust. Kui võistkond pärast hoiatava märguande saamist oma ründetaktikat ei muuda või kui väravat rünnata ei üritata, siis saab vastasvõistkond võimaluse vabaviskeks (vt selgitus nr 4).

Teatud olukordades on kohtunikel õigus ilma eelneva hoiatava märguandeta anda vastasvõistkonna kasuks vabavise (kui mängija hoidub meelega väravale viskamast).

Reegel 8

Vead ja ebasportlik käitumine

On lubatud:

- 8:1** a) kasutada käsi ja käsivarsi blokeerimisel või võitluses palli pärast;
b) vastaselt lahtise käega pall ükskõik, kummalt poolt ära võtta;
c) kehaga takistada vastasmängijat ka siis, kui tal ei ole palli;
d) astuda vastasega kehakontakti, kui ollakse vastasvõistleja poole näoga ja kõverdatud kätega ning hoida kontakti selleks, et vastast jälgida ning talle järgneda.

Ei ole lubatud:

- 8:2** a) vastasmängija käest palli ära tõmmata või lüüa;
b) blokeerida või takistada vastasmängijat käsivarte, käte või jalgade abil;
c) vastasmängijat takistada, kinni hoida, tõugata, talle otsa joosta või hüpata;
d) vastasvõistlejat reeglitevastaselt takistada, tõkestada või ohustada (palliga või pallita).

- 8:3** Reegli 8:2 rikkumisjuhtumeid, kus tegevus on suunatud peamiselt või ainult vastasmängija, mitte palli vastu, karistatakse progresseeruvalt. Progresseeruv karistus tähendab, et enam ei karistata teatud eksimust ainult vabaviske või 6 meetri karistusviskega, sest reegli rikkumine ületab tavaeksimuse võitluses palli pärast.

Iga eksimust, mis kuulub progresseeruva karistuse mõiste alla, karistatakse personaalselt.

- 8:4** Füüsilist ja verbaalset rünnakut, mis ei sobi kokku ausa spordi põhimõtetega, peetakse ebasportlikuks käitumiseks (vt selgitus nr 5). See kehtib nii mängijate kui ka võistkonna ametnike kohta mänguväljakul ja väljaspool seda. Progresseeruvat karistamist kasutatakse ka ebasportliku käitumise korral (reeglid 16:1d, 16:2, 16:6).

8:5 Mängija, kes vastast rünnates ohustab tema tervist, diskvalifitseeritakse (16:6c), eriti kui ta:

- a) lööb või tõmbab palli söötva vastasmängija viskekätt küljepealt või selja tagant;
- b) oma tegevuse tagajärjel põhjustab löögi vastase pea või kaela pihta;
- c) lööb vastast meelega jala või põlvega või ükskõik, mil muul viisil, ka komistades;
- d) lükkab jooksvat või hüppavat vastasmängijat või ründab vastast nii, et too kaotab kontrolli oma keha üle; see kehtib ka väravavahi kohta, kes lahkub oma väravaalast seoses vastasmängijate vasturünnakuga;
- e) otseviskega (väravale) vabaviske sooritamise ajal tabab paigal seisva kaitsemängija pead või tabab 6 meetri karistusviske sooritamisel liikumatult seisva väravavahi pead.

Selgitav märkus:

Kui vastane on kaitsetu ja teda tabatakse ootamatult, võib isegi nõrk füüsiline kokkupõrge olla väga ohtlik ning põhjustada tõsiseid tagajärgi. Mängija diskvalifitseerimisel tuleb seega lähtuda ohust, mis vastasmängijale tekitatakse, mitte aga kehalise kontakti näilisest ohutusest.

8:6 Mängija või võistkonna ametliku esindaja jämedat ebasportlikku käitumist väljakul või sellest väljaspool (selgitus nr 6) karistatakse diskvalifitseerimisega (reegel 16:6e).

8:7 Mängija, kes on süüdi mänguajal vastasele kallale tungimises, diskvalifitseeritakse ja see peab olema ära toodud ka kirjalikus raportis. Väljaspool mänguaega vastasele kallale tungimine toob kaasa diskvalifitseerimise (reeglid 16:6f; 16:16b-d). Võistkonna ametnik, kes on süüdi vastasvõistkonna liikmele kallale tungimises, diskvalifitseeritakse (reegel 16:6g).

Selgitav märkus:

Kallaletungiks loetakse selle reegli kohaselt teise inimese (mängija, kohtuniku, ajamõõtja/sekretäri, võistkonna esindaja, delegaadi, pealtvaataja jne) jõulist ja tahtlikku rünnakut. Teisisõnu – tegemist pole lihtsalt refleksi või hooletu ja liialdatud liigutuste tagajärgedega. Teise inimese pihta sülitamist peetakse kallaletungiks.

8:8 Reeglite 8:2-7 rikkumine toob kaasa 6 meetri karistusviske vastasvõistkonna kasuks (reegel 14:1), kui rikkumine takistab otseselt või kaudselt vastasvõistkonna resultatiivse söödu võimalust.

Teistel juhtudel karistatakse reegli rikkumist sellega, et vastasvõistkond saab vabaviskevõimaluse (reeglid 13:1a-b, vt ka reegleid 13:2 ja 13:3).

Diskvalifitseerimine eriti hoolimatu, ohtliku, ettekavatsetud või kuritahtliku tegevuse eest peab olema ära toodud ka kirjalikus raportis.

8:9 Kui kohtunikud leiavad, et tegevus on eriti hoolimatu, ohtlik, ettekavatsetud või kuritahtlik, peavad nad pärast mängu lõppu kirjutama raporti, et asjaomane pädev organ oleks võimeline otsustama edasiste täiendavate abinõude rakendamise osas.

Lisaks reeglile 8:5 kõlbavad otsustuskriteeriumiteks järgmised tunnused ja iseärasused:

a) eriti hoolimatu või ohtlik tegevus;

b) ettekavatsetud või kuritahtlik tegevus, mis ei ole mingil moel seotud mängu situatsiooniga.

Selgituse eriti ebasportliku käitumise tõttu diskvalifitseerimise kohta peab ära tooma ka kirjalikus raportis.

8:10 Kui kohtunikud liigitavad käitumise eriti ebasportlikuks, peavad nad pärast mängu esitama kirjaliku raporti pädevatele organitele, kel on võim teha otsus täiendavate abinõude rakendamise kohta.

Järgmised tegevused võivad olla näideteks:

- a) teise isiku, nt kohtuniku, ajamõõtja/sekretäri, delegaadi, võistkonna ametniku, mängija või pealtvaataja suunas solvav või ähvardav käitumine; see võib olla nii verbaalne kui mitteverbaalne (nt näoilme, žestid, kehakeel või kehakontakt);
- b) (I) võistkonna ametniku mängu sekkumine mänguväljakul või vahetusalas või (II) kui mängija hävitab kindla väravavõimaluse kas läbi lubamatu väljakule astumisega (reegel 4:14) või vahetusalas;
- c) kui mängu viimase minuti jooksul on pall mängust väljas ja mängija või võistkonna ametnik takistab või viivitab vastasmängijale viske sooritamise, et takistada nende võimalust visata värav või saada kindel väravavõimalus; seda peetakse eriti ebasportlikuks ja see kehtib mistahes tüüpi sekkumise puhul (nt ainult piiratud füüsiline tegevus, söödu vaheltlõikamine, sekkumine palli vastuvõtmisega, pallist mittelahtilaskmine);
- d) kui mängu viimase minuti jooksul on pall mängus ja kui vastasmängijad takistavad reeglitega 8:5 või 8:6 seotud tegevuse kaudu palli valdava meeskonna võimalust visata värav või saada kindel väravavõimalus, siis seda mitte ainult ei karistata diskvalifitseerimisega reeglite 8:5 või 8:6 kohaselt, vaid tuleb esitada ka kirjalik raport.

Reegel 9

Värava lugemine ja mängu lõpptulemuse määramine

Värava lugemine

9:1 Värav loeb, kui pall on täielikult ületanud väravajoone (vt joonis 3), eeldades, et enne viset või viske sooritamise ajal pole ei söötja ega tema võistkonnakaaslane ühegi reegli vastu eksinud.

Värav loeb, kui kaitsemängija on viske ajal reegleid rikkunud, ent pall on sellest hoolimata sattunud väravasse.

Värav ei loe, kui kohtunik või ajamõõtja on peatanud mängu enne, kui pall on lõplikult väravajoone ületanud.

Punkt läheb vastasvõistkonnale, kui võistleja viskab palli oma väravasse, v.a olukorras, kus väravavaht sooritab väravavahiviske ja pall ei ületa väravaalajoont (reeglid 12:2, 2. lõige). Ükskõik, millise mängija poolt visatud omavärav annab ühe punkti.

Selgitav märkus:

Värav loeb, kui palli väravasse sisenemist takistab miski või keegi, mis/kes ei osale mänguolukorras (pealtvaatajad jne) ja kohtunikud on kindlad, et antud juhul oleks pall igal juhul väravasse läinud.

9:2 Loomingulisi ja silmapaistvaid väravaid loetakse kahe punkti vääriliseks (selgitus nr 1).

9:3 6 meetri karistusviskest saadud väravat loetakse kahe punkti vääriliseks.

9:4 Pärast resultatiivset väravat jätkub mäng väravavahiviskest väravaalalt (reegel 12:1).

9:5 Kord loetud väravat ei saa tagasi lükata, kui kohtunik on juba väravat arvestanud ja väravavahivise on tehtud.

Kui poolaja lõppu tähistav signaal kõlab vahetult pärast värava viskamist ning enne väravavahiviset, peavad kohtunikud otsustama (ilma väravavahivisketa), kas nad arvestavad väravat.

Väravavahivise

9:6 Väravavahi visatud väravat loetakse kahe punkti vääriliseks.

Mängu lõpptulemuse määramine

9:7 Kui poolaja lõppedes on seis viigis, kasutatakse „kuldset väravat“ põhimõtet, st võidab võistkond, kes viskab esimese värava (reegel 2:6).

9:8 Kui kumbki võistkond võidab ühe poolaja, kasutatakse „shootout’i“ (jooksud, üks-ühele mäng väravavahi vastu).

Igal võistkonnal on selleks viis mängijat, kes sooritavad viskeid vastasvõistkonnaga vaheldumisi. Kui väravavaht on üks viiest mängijast, saab temast sel hetkel väljakumängija (reegli 4:8 selgitav märkus).

Võitjaks tuleb võistkond, kes on pärast viit viset saavutanud rohkem väravaid. Kui võitja ei selgu pärast esimest ringi, jätkatakse üks-ühele süsteemiga. Selleks vahetavad võistkonnad väljakupooled (vahetusalasid ei vahetata, vt selgitav märkus). Taas kord valitakse viis mängijat, kes sooritavad viskeid vaheldumisi vastasvõistkonnaga. Seekord alustab võistkond, kes esimesel korral alustas visetega teisena.

Selles ja järgnevates ringides osutub võitjaks see, kes juhib ühe väravaga pärast mõlema meeskonna võrdset katsete arvu.

Selgitav märkus:

Mängu lõpptulemuse määramine „shootout’iga“

Jooksude (shootout’i) puhul loosivad kohtunikud kulli ja kirja visates väljakupooled ja selle, milline võistkond alustab (selgitus nr 2).

Kui üks võistkond võidab loosi ja otsustab alustada oma jooksu „*shootout*“i, siis vastasvõistkonnal on õigus valida väljakupool. Kui aga loosimise võitnud võistkond valib väljakupoole, siis vastasvõistkond alustab oma jooksu „*shootout*“i.

Mõlemad väravavahid seisavad esialgu vähemalt ühe jalaga oma väravajoonel. Väljakumängija peab seisma ühe jalaga paremal või vasakul pool väravaalajoone ja küljjoone ristumiskohal. Kui kohtunik annab vile, söödab väljakumängija palli tagasi oma väravavahile, kes asub väravajoonel. Söödu ajal ei tohi pall liiva puudutada. Kui väljakumängija on palli ära söötnud, tohivad mõlemad väravavahid ettepoole liikuda. Väravavaht, kes omab palli, peab jääma väravaalasse.

Väravavaht peab 3 sekundi jooksul kas palli vastasväravasse viskama või söötma selle oma võistkonnakaaslasele, kes samal ajal vastasvõistkonna värava poole liigub. Selle söödu ajal ei tohi pall liiva puudutada.

Mängija peab palli kinni püüdma ja proovima sooritada ilma reegleid rikkumata resultatiivse viske.

Kui rünnakul olev väravavaht või ründemängija reegleid rikub, loetakse rünnak lõppenuks.

Kui kaitses olev väravavaht lahkub väravaalast, on tal lubatud oma väravaalasse igal ajal tagasi tulla.

Kui ühe ringi jooksul langeb võistlejate arv alla 5, siis on vastaval võistkonnal ka vähem viskeid, sest ühelgi võistlejal pole lubatud teist korda visata.

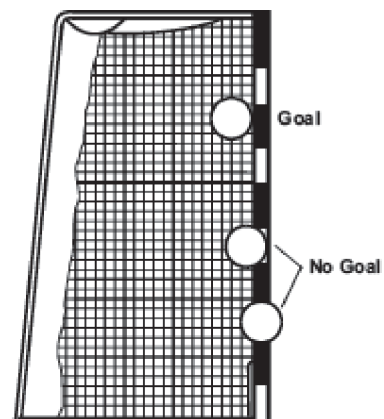
9:9 Kui kaitses olev väravavaht kaitseb üks-ühele süsteemis väravat ja rikub samal ajal reeglit, määratakse 6 meetri karistusviske (selgitus nr 9).

Selgitav märkus:

Jooksu „*Shootout*“i ringiks välja valitud võistlejatel on kõigil õigus sooritada 6 meetri karistusviset.

9:10 Jooksude „*Shootout*“i ajal peavad kõik võistlejad viibima vahetusalas. Võistlejad, kes on sooritanud viske, peavad oma vahetusalasse tagasi minema.

Joonis 3: Värava lugemine



Reegel 10

Kohtunikuvis

10:1 Iga poolaega ja „kuldset väravat“ alustatakse kohtunikuviskest (reegel 2:2).

10:2 Kohtunikuviset tehakse väljaku keskelt. Üks kohtunik sooritab teise kohtuniku vile järel vertikaalsuunalise viske.

10:3 Teine kohtunik paikneb küljjoonest väljaspool, ajavõtulaua vastas.

10:4 Kohtunikuviske ajal peavad kõik mängijad (peale ühe mängija kummastki võistkonnast) olema viset tegevast kohtunikust kolme meetri kaugusel, seejuures on neil lubatud mänguväljakul paikneda ükskõik kus.

Kaks mängijat, kes hüppavad palli pärast, seisavad kohtuniku kõrval, oma väravale paiknevale küljele kõige lähemal.

10:5 Palli on lubatud ainult siis mängida, kui ta on saavutanud oma kõrgeima punkti.

Reegel 11

Küljesissevise

- 11:1** Küljesissevise määratakse juhul, kui pall on täielikult ületanud külgjoone või kui kaitses oleva võistkonna väljakumängija käest on pall läinud üle tema võistkonna otsajoone.
- 11:2** Küljesisseviske teeb ilma eelneva kohtunikuvileta (erand vt reegel 15:3b) vastasvõistkonna mängija, kes puudutas viimasena palli, enne kui see joone ületas.
- 11:3** Küljesissevise tehakse kohalt, kus pall ületas külgjoone, kuid vähemalt 1 meetri kauguselt väravaalajoone ja külgjoone ristumiskohalt, kui pall ületas otsa-või külgjoone väravaala piirkonnast.
- 11:4** Küljesisseviske sooritamise ajal peab mängija üks jalg olema külgjoone peal nii kaua, kuni pall on tema käes. Mängijal pole lubatud palli maha panna ja seda siis üles ise üles võtta või palli pörgatada ning seejärel jälle ise kinni püüda (reegel 13:1a).
- 11:5** Küljesisseviske sooritamise ajal peavad kaitsemängijad seisma vähemalt 1 meetri kaugusel viset sooritavast mängijast.

Reegel 12

Väravavahivise

12:1 Väravavahivise määratakse juhul kui:

- a) vastasmeeskonna mängija on sisenenud väravaalasse, rikkudes reeglit 6:2a;
- b) vastasmeeskond on visanud värava;
- c) väravavavaht kontrollib oma väravaalas palli (reegel 6:6);
- d) pall ületab otsajoone ja palli puudutas viimasena väravavaht või vastasmeeskonna mängija.

See tähendab, et kõikidel neil juhtudel loetakse pall mängust väljas olevaks ning mäng jätkub väravahiviskega (reegel 13:3), kui vastav määrusterikkumine pannakse toime väravavahiviske määramise ajal, ent enne selle viske sooritamist.

Reegel 13:3 kehtib siis, kui rikkumine toimub väravavahi meeskonna poolt pärast väravavahiviske määramist, kuid enne viske sooritamist.

12:2 Väravavahiviske teeb väravavaht ilma eelneva kohtunikuvileta (vt erand, reegel 15:3b) väravavalast üle väravaalajoone.

Väravavahivise loetakse sooritatuks, kui väravavahi poolt visatud pall ületab väravaalajoone.

Vastasvõistkonna mängijatel on lubatud viibida vahetult väravaalajoone taga, aga nad ei tohi palli enne puudutada, kui see on joone ületanud (reegel 15:7, 3. lõige).

Selgitav märkus:

Väravavahivise väravavahi vahetamise ajal: väravavahiviske peab väravavaht alati sooritama enne, kui ta väljakult lahkub.

Tal on ainult siis lubatud väljakult lahkuda, kui väravavahivise on sooritatud.

12:3 Pärast väravavahiviske sooritamist pole väravavahil lubatud palli uuesti puudutada enne, kui pall on puudutanud teist mängijat (reeglid 5:7, 13:1a).

Reegel 13

Vabavise

Vabaviske määramise otsus

13:1 Üldjuhul katkestavad kohtunikud mängu ja alustavad selle uuesti vastasvõistkonna vabaviskest, kui:

- a) palli omav võistkond rikub reegleid, mida karistatakse palli valdamise õiguse kaotamisega (vt reegleid 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 ja 15:2-5);
- b) kaitses olev võistkond rikub reegleid, mida karistatakse palli valdamise õiguse kaotamisega (vt reegleid 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

13:2 Kohtunikud peaksid laskma mängul jätkuda ning hoiduma vabaviske otsuse tegemisega mängu enneaegsest katkestamisest.

See tähendab, et kohtunikud ei peaks määrama vabaviset reegli 13:1a järgi, kui kaitses mängiv võistkond saab palli oma valdusse vahetult pärast ründava võistkonna poolt toime pandud määrusterikkumist.

Sama kehtib reegli 13:1b korral: kohtunikud ei peaks sekkuma enne, kui on selge, et ründav võistkond on kas kaotanud palli või ei saa jätkata oma rünnakut kaitsva võistkonna poolt sooritatud määrusterikkumise tõttu.

Kui määrusterikkumise korral määratakse personaalne karistus, siis võivad kohtunikud sekkuda mängu kohe, kui see ei anna eelist võistkonnale, kes määrusi rikkus. Vastasel juhul tuleks karistamisega viivitada, kuni situatsioon on möödas.

Reegel 13:2 ei kehti juhtudel, kui eksitakse reeglite 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 vastu, kus mäng peatatakse koheselt ajamõõtja poolt.

13:3 Juhul kui määruste rikkumine, millele tavaliselt reegli 13:1 järgi järgneb vabavise, toimub ajal, kui pall on mängust väljas, siis mäng jätkub viskega, mis vastab mängu peatamise põhjusele.

13:4 Lisaks reeglites 13:1 a-b kirjeldatud olukordadele jätkatakse mängu vabaviskega ka teatud olukordades, kui mäng on peatatud (st kui pall on mängus), kuid reeglite rikkumisi ei toimunud:

- a) kui mängu katkestamise ajal valdas üks võistkond palli, jääb pall antud võistkonnale;
- b) kui kumbi võistkond ei vallanud palli, siis saab palli uuesti võistkond, kes seda viimati valdas;
- c) kui mäng peatatakse siis, kui pall puudutas väljaku kohal olevaid kinnitusi, saab palli see võistkond, kes palli viimasena ei puudutanud.

Vastavalt reeglile 13:2 ei kehti „eelisolukorra reegel“ situatsioonides, mida kirjeldatakse reeglis 13:4.

13:5 Kui vabavise määratakse palli valdava võistkonna kahjuks ja pall on kohtuniku vilesignaali hetkel palli valdava võistkonna mängija käes, siis peab see mängija palli kohe väljakule panema või käest lahti laskma sellele kohale, kus ta parajasti viibib (reegel 16:2d).

Vabaviske sooritamine

13:6 Vabaviske sooritamise ajal ei tohi ründava võistkonna mängijad viibida vastasvõistkonna väravaalajoonele lähemal kui 1 meeter (reegel 15:1).

13:7 Vabaviske sooritamise ajal peavad vastasvõistkonna mängijad olema viskajast vähemalt 1 meetri kaugusel.

13:8 Vabavise tehakse tavaliselt ilma kohtuniku vilesignaalita (erand vt reegel 15:3b) ja üldjuhul kohalt, kus määrusi rikuti.

Järgnevalt erandid:

Reeglites 13:4 a-b kirjeldatud olukordades sooritatakse vabavise pärast kohtuniku vilesignaali üldjuhul kohalt, kus pall oli mängu peatamise ajal. Reegli 13:4c järgi sooritatakse vabavise pärast kohtuniku vilesignaali üldjuhul kohalt, mille all pall puudutas kinnitust.

Kui kohtunik või tehniline delegaat (IHF-ist või maailmajao/riiklikust alaliidust) peatab mängu sellepärast, et kaitses oleva võistkonna mängija või ametlik esindaja rikkus määrusi, millele seejärel järgneb suuline hoiatus või personaalne karistus, siis tehakse vabavise kohalt, kus pall asus mängu peatamise ajal, kui see on soodsam määruse rikkumise asukohast.

Eelmises lõikes nimetatud erand kehtib samuti siis, kui ajamõõtja katkestab mängu vale vahetuse või reeglitevastase väljakule sisenemise tõttu (vastavalt reeglitele 4:3-4, 4:6, 4:13-14).

Nagu märgitud reeglis 7:10, sooritatakse passiivse mängu tõttu antud vabavisked kohast, kus mäng peatati.

Sõltumata eespool märgitust, ei tohi vabaviset sooritada viset tegeva võistkonna väravaalast. Ükskõik mis olukorras, kus määratud piirkond kattub väravaalaga, tuleb vabaviske sooritamise koht viia lähimasse kohta väravaalast väljapoole.

Kui vabaviske sooritamise õige koht on lähemal kui üks meeter kaitses oleva võistkonna väravaalajoonele, tuleb see viia vähemalt ühe meetri kaugusele väravaalajoonest.

13:9 Kui vabaviset sooritav mängija asub viske sooritamiseks õigel kohal, ei tohi ta oma käes olevat palli liivale panna, seda uuesti üles võtta või seda põrgatada ning uuesti kinni püüda (reegel 13:1a).

Reegel 14

6 meetri karistusvise

6 meetri karistusviske määramine

14:1 6 meetri karistusvise määratakse:

- a) reeglite rikkumise korral, kui vastasvõistkonna mängija või võistkonna esindaja võtab väljaku mis tahes paigas teiselt võistkonnalt kindla väravavõimaluse;
- b) kui kindla väravavõimaluse rikub põhjendamatu vilesignaali;
- c) kui kindla väravavõimaluse rikub isik, kellel pole õigust väljakul viibida (v.a reegel 9:1, selgitav märkus).

“Kindel väravavõimalus” – vaata selgitust number 7.

14:2 Kui ründemängija säilitab palli ja oma keha üle täieliku kontrolli (ka vaatamata reegli 14:1a vastu eksimise puhul), pole põhjust anda 6 meetri karistusviset, isegi mitte juhul, kui mängijal ei õnnestu pärast seda kindlat väravavõimalust kasutada.

Juhul kui tekib võimalus 6 meetri karistusviskeks, peaksid kohtunikud nii kaua sekkumisega viivitama, kuni on selge, et 6 meetri karistusvise on tõesti põhjendatud ja vajalik. Kui ründemängijal õnnestub värav visata ka kaitsemängijate reeglivastasest käitumisest hoolimata, siis pole silmnähtavat vajadust 6 meetri karistusviske määramiseks. Kui aga on selge, et ründaja on reeglite vastu eksimise tõttu palli või keha üle kontrolli kaotanud ja väravaviske võimalus puudub, siis peab kohtunik 6 meetri karistusviske määrama.

14:3 6 meetri karistusviske ajal peavad kohtunikud mänguaja peatama (reegel 2:14b).

14:4 6 meetri karistusvise annab 2 punkti (reegel 9:3).

6 meetri karistusviske sooritamine

14:5 6 meetri karistusviske sooritatakse viskega väravale 3 sekundi jooksul pärast väljakukohtuniku vilesignaali (reegel 13:1a).

14:6 6 meetri karistusviset sooritav mängija ei tohi 6 meetri joont puudutada või seda ületada enne, kui ta on palli käest visanud (reegel 6:2a).

14:7 Pärast 6 m karistusviset ei tohi viset sooritanud mängija või sama võistkonna liige palli puudutada enne, kui pall on väravat või vastasvõistlejat puudutanud (reegel 13:1a).

14:8 6 meetri karistusviske sooritamise ajal peavad vastasvõistkonna väravavaht ja võistlejad jääma 1 meetri kaugusele viset sooritavast võistlejast, kuni ta on palli käest visanud. Kui nad selle vastu eksivad, korratakse 6 meetri karistusviset, kui sellele ei eelnenud väravat.

14:9 Ei ole lubatud vahetada väravavahte, kui viset sooritav mängija on valmis sooritama 6 punkti viset, seistes õigel kohal, pall käes. Meeskonda, kes üritab teha antud olukorras vahetust, karistatakse ebasportliku käitumise eest (reeglid 8:4, 16:1d ja 16:2c).

14:10 Ausa mängu huvides ei ole mängijatel, kes seisavad viset sooritava mängija kõrval või lähedal, lubatud takistada viske sooritajat (käsivarre liigutuste, häältega jms).

Reegel 15

Üldised juhendid visete sooritamiseks (küljesissevise, väravavahivise, vabavise, 6 meetri karistusvise)

15:1 Enne viske sooritamist peab pall olema võistleja käes.

Kõik mängijad peavad olema vastavatel positsioonidel, nagu viske sooritamise reeglid nõuavad. Mängijad peavad jääma oma positsioonidele nii kauaks, kuni pall pole viset sooritava mängija käest lahkunud.

Ebakorrektset positsiooni tuleb korrigeerida (vt reegel 15:7).

15:2 Välja arvatud väravavahiviske sooritamise ajal, peab viset sooritava võistleja üks jalg olema liivaga pidevas kontaktis (reegel 13:1a). Teist jalga võib korduvalt tõsta ja maha panna.

15:3 Kohtunik peab mängu jätkamisest vilesignaali märku andma:

- a) alati 6 meetri karistusviske sooritamiseks;
- b) küljesisseviske, väravavahiviske või vabaviske sooritamiseks:
 - pärast *time-out*'i mängu jätkamiseks;
 - vabaviske järel mängu jätkamiseks (reegli 13:4 kohaselt);
 - kui viske sooritamisel on tekkinud viivitus;
 - pärast mängija asetuse korrigeerimist;
 - pärast suulist hoiatust.

Pärast vilet tuleb vise sooritada 3 sekundi jooksul (reegel 13:1a).

15:4 Vise loetakse sooritatuks, kui pall on viskaja käest lahkunud (vt erand, reegel 12:2).

Viset tegev mängija ei tohi palli anda oma võistkonnakaaslasele, viimane ei tohi palli puudutada, kui see on viskaja käes (reegel 13:1a).

15:5 Viske sooritanud võistleja ei tohi palli uuesti enne puudutada, kui see on teist võistlejat või väravat puudutanud (reegel 13:1a) (välja arvatud väravavahivise, vt reegel 12:3).

15:6 Vise võib lõppeda väravaga, välja arvatud väravavahiviskest, kus omavärv pole võimalik (reegel 12:2, erand reegel 6:2) ja kohtunikuviskest (sest selle sooritas kohtunik).

15:7 Kohtunikud ei korrigeeri kaitses oleva võistkonna liikmete vale asetust väljakul küljesisseviske või vabaviske tegemise eel, välja arvatud juhul, kui ründes olevad mängijad on kiire viske tegemise tõttu halvemas mänguolukorras. Kui tekib halvem mänguolukord, tuleb asetust korrigeerida (reegel 15:3b).

Kui kohtunik annab kaitses mängiva võistkonna liikmete ebaõigest asetusest hoolimata vilesignaali ettenähtud viske tegemiseks, on vales asetuses olevatel mängijatel täielik õigus mängu jätkata.

Mängija eemaldatakse, kui ta viivitab viske sooritamisega või sekkub vastase viske sooritamisest, seistes liiga lähedal või rikkudes mõnd teist reeglit (reegel 16:2e).

Reegel 16

Karistused

Ajutiselt mängust eemaldamine

16:1 Mängust **võib** ajutiselt eemaldada:

- a) vastasele vea tegemise või sarnase rikkumise korral (reeglid 5:5 ja 8:2), mida ei loeta reegli 8:3 kohaselt „progresseeruvaks karistuseks“;
- b) kui mängija teeb selliseid vigu, mida karistatakse progresseeruvalt (reegel 8:3);
- c) rikkumiste puhul, mis tehakse ajal, kui vastasmängija sooritab reglementeeritud viske (reegel 15:7);
- d) mängija või meeskonna esindaja ebasportliku käitumise eest (reegel 8:4).

16:2 Mängust **peab** ajutiselt eemaldama:

- a) vale vahetuse või selleks mitte ette nähtud inimese väljakule sisenemise eest (reeglid 4:13-14);
- b) kui mängija teeb korduvaid vigu, mida karistatakse progresseeruvalt (reegel 8:3);
- c) mängija korduva ebasportliku käitumise eest väljakul või väljaspool väljakut (reegel 8:4);
- d) palli ebakorrekse mahapanemise eest vabaviske sooritamise ajal, kui kohtunikud on fikseerinud reeglite rikkumise palli valdavale võistkonnale (reegel 13:5);
- e) korduvate eksimuste puhul, kui vastased sooritavad reglementeeritud viskeid (reegel 15:7);
- f) mängija või võistkonna ametliku esindaja diskvalifitseerimise korral mängu ajal (reegel 16:8, lõige 2);
- g) vastutava võistkonna esindaja, kui väljakule siseneb selleks mittelubatud võistleja või kui vahetuslal on mängu alguses registreeritust rohkem võistkonna esindajaid ja mängijaid;
- h) kui mängija vigastuse korral siseneb täiendava isikuna väljakule võistkonna esindaja;

- i) kui mängija vigastuse korral siseneb väljakule võistkonna esindaja ja selle asemel, et aidata vigastatud mängijat, annab juhiseid mängijatele, läheneb vastastele või kohtunikele.

Selgitav märkus:

Võistkonna ametlikele esindajatele ei saa määrata rohkem kui ühte ajutist eemaldamist. Kui võistkonna ametlikule isikule määratakse ajutine eemaldamine, on sel isikul lubatud jääda vahetusalasse ja täita oma ülesandeid. Siiski on võistkonna tugevus väljakul kuni uue pallivaldamiseni vähenenud.

16:3 Kohtunik annab eemaldamisest selleks ettenähtud žestiga (žest number 12) selgelt märku nii süüdi olevale mängijale kui ka ajamõõtjale/sekretärile.

16:4 Mängust ajutiselt eemaldatud võistlejal pole lubatud mängust osa võtta temale määratud karistuse ajal ja võistkonnal pole lubatud teda väljakul teise mängijaga asendada.

Mängust ajutise eemaldamise aega hakatakse arvestama vilesignaalist, mis taaskäivitab mängu.

Eemaldatud mängija võib mänguväljakule astuda või teise mängija vastu vahetada uuel pallivaldamise ajal (reegel 16, selgitav märkus 2).

16:5 Mängija teistkordne eemaldamine toob kaasa diskvalifitseerimise.

Antud diskvalifitseerimine on jõus ainult mänguaja lõpuni (reegel 16, selgitus 3) ja sellesse tuleb suhtuda kui kohtuniku otsusesse, mis põhineb faktidel (sellised diskvalifitseerimised ei kajastu mänguprotokollis).

Diskvalifitseerimine (punane kaart)

16:6 Diskvalifitseerima **peab**:

- a) jämeda ebasportliku käitumise korral;
- b) mängija või võistkonna esindaja teistkordse (või järgneva) ebasportliku käitumise korral (reegel 8:4);
- c) vigade eest, mis seavad ohtu teise mängija tervise (reegel 8:5);
- d) väravavahi vigade eest, kui ta lahkub jooksude (*shootout*'i) ajal väravast ja seab sellega vastasmängija tervise ohtu (reegel 8:5: tegevused, mis on selgelt suunatud vastase keha, mitte palli mängimise vastu);
- e) mängija või võistkonna esindaja jämeda ebasportliku käitumise korral väljakul või sellest väljaspool (reegel 8:6);
- f) kallaletungi eest väljaspool mänguaega (s.o enne mängu algust või vaheajal) (reeglid 8:7, 16:12b, d);
- g) võistkonna esindaja kallaletungi korral (reegel 8:7);
- h) mängija teistkordse mängust ajutise kõrvaldamise korral (reegel 16:5);
- i) sportlase või võistkonna esindaja korduva ebasportliku käitumise korral vaheajal (reegel 16:12d).

16:7 Pärast mänguaja peatamist annavad kohtunikud karistuse saanud mängijale või võistkonna esindajale ning ajamõõtjale/sekretärile diskvalifitseerimisest märku ülestõstetud punase kaardiga. (žest number 13, punase kaardi mõõdud peaks olema 9x12 cm).

16:8 Mängija või võistkonna esindaja diskvalifitseeritakse kuni mänguaja lõpuni. Mängija või võistkonna esindaja peab viivitamata väljakult ja vahetusalt lahkuma. Pärast väljakult lahkumist pole mängijal või võistkonna esindajal lubatud oma meeskonnaga suhelda.

Mängija või võistkonna esindaja diskvalifitseerimine vähendab alati võistkonna mängijate või ametlike isikute arvu (erand: vt reegel 16:12b).

Siiski on võistkonnal lubatud mängijate arvu väljakul suurendada, kui toimub palli valdamise vahetus (reegel 16, selgitus 2).

- 16:9** Diskvalifitseerimine (v.a teistkordne eemaldamine, reegel 16:6h) peab olema mänguprotokolli kantud koos kohtunike selgitustega asjaomastele organitele ja viib süüdi oleva mängija/võistkonna esindaja (vähemalt) ühest mängust kõrvaldamiseni.
- 16:10** Kui väravavahti või väljakumängijat karistatakse jooksude (*shootout*'i) ajal ebasportliku käitumise või jämeda ebasportliku käitumise eest, siis on karistuseks selle mängija diskvalifitseerimine (punane kaart).

Samas situatsioonis rohkem kui üks määruste rikkumine

- 16:11** Kui mängija või võistkonna esindaja eksib enne mängu jätkamist mitme reegli vastu korraga (või rikub reegleid järjest) ja need rikkumised nõuavad erinevaid karistusi, siis rakendatakse talle ainult karmim karistus.
Antud karistust rakendatakse kindlasti juhul, kui üheks reegli rikkumiseks on kallaletung.

Rikkumised väljaspool mänguaega

- 16:12** Ebasportlikku, jämedat ebasportlikku käitumist või kallaletungi mängija või võistkonna ametliku isiku poolt, mis leiavad aset mängupaigas, kuid väljaspool mänguaega, karistatakse järgmiselt:

Enne mängu:

- a) suuline hoiatus ebasportliku käitumise korral (reegel 16:1d);
- b) jämeda ebasportliku käitumise või kallaletungi korral (reegel 16:6) diskvalifitseeritakse, aga võistkonnal on lubatud alustada 10 mängija ja 4 esindajaga.

Vaheajal:

- c) suuline hoiatus ebasportliku käitumise korral (reegel 16:1d);
- d) korduva või jämeda ebasportliku käitumise või kallaletungi korral diskvalifitseeritakse (reegel 16:6). Reegel 16:2c-d ei kehti mänguajal korduva ebasportliku käitumise korral.

Pärast diskvalifitseerimist lubatakse võistkonnal vaheaja lõppedes jätkata täiskoosseisus väljakul mängimist.

Pärast mängu:

e) kirjalik selgitus.

Selgitav märkus 1: mänguaeg

Olukorrad, mida on kirjeldatud reeglites 16:1, 16:2 ja 16:6, hõlmavad üldiselt reeglite rikkumisi mänguajal.

Mänguaja all mõistetakse *time-out*i, „kuldset väravat“ ja jookse (*shootout*i), aga mitte pause.

Selgitav märkus 2: pallivahetus

Mõiste „pallivahetus“ all mõeldakse seda, kui pall läheb ühelt võistkonnalt teise kätte.

Erandid ja selgitused:

- a) teise poolaja alguses, „kuldse värava“ ja jooksu (*shootout*i) ajal võib ajutiselt eemaldatud mängijad välja vahetada või lubada neil uuesti mänguväljakule siseneda;
- b) kui tekib eelis ajutise eemaldamise tõttu:
ajutine eemaldamine jõustub kohe selle määramisel, niipea kui eelisolukord lõpeb ja vastav otsus on vastu võetud.

Selgitav märkus 3:

„On jõus kuni mängu lõpuni“ (reegel 16:5) hõlmab ka „kuldset väravat“ ja jookse (*shootout*i).

Selgitav märkus 4: väravavahi käitumine väljaspool väravaala

Väravavaht vastutab väljaspool oma väravaala täielikult igasuguse kontakti eest vastasega. See tähendab, et kontakti ründemängijaga, kui viimasel puudub võimalus väravavahti näha (või vältida), karistatakse ettenähtud viskega (6 meetri karistusvise, kui oli ilmselge väravavõimalus) ja määratakse progresseeruv karistus. Kui vahejuhtum toimus jooksude (*shootout*'i) ajal, määratakse 6 meetri karistusvise ja diskvalifitseeritakse väravavaht.

Vastupidises olukorras (kui ründemängijal on piisavalt aega ja ruumi, et väravavahti näha ja teda vältida), saab väravavahi võistkond vabaviske (ründaja viga).

Selgitav märkus 5: väravavahi käitumine väravaalas

Vastase hirmutamise korral või juhul, kui väravavaht hüppab vastu vastasmängijat, kes samal ajal üritab väravat visata, määratakse vastasvõistkonnale 6 meetri karistusvise ja väravavaht eemaldatakse ajutiselt mängust. Kui väravavaht põhjustab vastasega füüsilise kontakti, määratakse 6 meetri karistusvise ning väravavaht diskvalifitseeritakse mängust. Kaitstes mängiv väravavaht vastutab alati sellise käitumise eest.

Reegel 17

Kohtunikud

- 17:1** Igat mängu juhivad kaks võrdsete õigustega kohtunikku. Neid aitavad ajamõõtja ja sekretär.
- 17:2** Kohtunikud jälgivad mängijate käitumist alates mängupaika saabumisest kuni sealt lahkumiseni.
- 17:3** Enne mängu algust kontrollivad kohtunikud mänguväljakut, väravaid ja palle ning otsustavad, millise palliga mängitakse (reeglid 1, 3:1). Kohtunikud kontrollivad mõlema võistkonna võistlusriietuse vastavust määrustele. Nad kontrollivad ka mänguprotokolli ja mängijate varustust. Kohtunikud jälgivad, et mängijate ja ametlike isikute arv vahetusalas oleks ettenähtud piirides, ning kontrollivad mõlema võistkonnastatutava ametliku esindaja kohalolekut ja isikut. Kõik reeglitest lahknevused tuleb kõrvaldada (reeglid 4:2-3, 4:8-10).
- 17:4** Loosimise viib läbi üks kohtunik teise kohtuniku ja mõlema võistkonna vastutava ametliku esindaja või vastutava ametliku esindaja nimel tegutseva mängija või võistkonna ametliku isiku juuresolekul.
- 17:5** Mängu alguses paikneb üks kohtunikest küljjoonest väljaspool, ajamõõtja laua vastas. Tablookell käivitatakse tema vilesignaali peale (reegel 2:5). Teine kohtunik paikneb mänguväljaku keskel. Pärast vilesignaali alustab ta mängu kohtunikuviskest (reeglid 2:2, 10:1-2). Mängu jooksul peavad kohtunikud aeg-ajalt pooli vahetama.
- 17:6** Kohtunikud peavad paiknema nii, et neil oleks ülevaade mõlema võistkonna vahetusalast (reeglid 17:11, 18:1).

17:7 Üldjuhul juhivad kogu mängu algusest lõpuni samad kohtunikud. Kohtunikud tagavad mängus määrustest kinnipidamise ning karistavad määruste igat rikkumist (vt erandid, reeglid 13:2, 14:2).

Kui üks kohtunist ei saa mängu lõpuni oma ülesandeid täita, jätkab teine kohtunik üksinda. (IHF-i ja kontinentide võistlustel käsitletakse seda olukorda vastavalt kehtivatele eeskirjadele).

17:8 Kui mõlemad kohtunikud on vilesignaali reeglirikkumise fikseerinud ning on ühel meelel selles, kumba võistkonda tuleks karistada, ent nende arvamused lahknevad karistuse ranguse suhtes, määratakse kahest võimalikust rangem karistus.

17:9 a) kui mõlemad kohtunikud ei ole ühel meelel punktide andmisel, määratakse ühine otsus (vt selgitust).

b) kui mõlemad kohtunikud on vilesignaali reeglirikkumise fikseerinud või kui pall on läinud auti, ent kohtunikud ei ole ühel meelel selles, kummale võistkonnale peaks jääma palli valdamise õigus, peavad nad jõudma ühisele seisukohale (vt selgitust).

Mängu peatamine on kohustuslik. Pärast kohtunike omavahelist arutelu antakse vastava žestiga märku ning mäng jätkub peale vilesignaali (reeglid 2:8f, 15:3b).

Selgitav märkus:

Kohtunikud jõuavad ühisele otsusele pärast lühikest arutelu. Kui nad ei jõua ühisele otsusele, jääb jõusse väljakukohtuniku otsus.

17:10 Mõlemad kohtunikud jälgivad ja kontrollivad punktiseisu, mänguaega ja mängutulemust. Nad vastutavad mänguaja kontrollimise eest. Kui tekib kahtlus mänguaja arvestamise suhtes, peavad kohtunikud ühisele otsusele jõudma (vt reegli 17:9 selgitust).

17:11 Kohtunikud kontrollivad ajamõõtja ja sekretäri abil, et vahetusmängijate sisenemist ja väljumist (reeglid 17:6, 18:1).

17:12 Kohtunikud vastutavad, et mänguprotokoll saaks pärast mängu õigesti täidetud.

Diskvalifitseerimised vastavalt reeglile 16:8 peavad olema protokollis kantud koos selgitustega.

17:13 Kohtunike otsused, sealhulgas need, mis tuginevad delegaatide soovitudele nendepoolsete faktide vaatluse või kaalutluste alusel, on lõplikud.

Proteste saab esitada vaid kohtunike nende otsuste kohta, mis ei ole reeglitega vastavuses.

Mängu ajal tohivad kohtunike poole pöörduda ainult võistkondade vastutavad ametlikud esindajad.

17:14 Kohtunikel on õigus mäng peatada või lõpetada.

Kõik võimalused mängu jätkamiseks tuleb ära kasutada, enne kui tehakse otsus mäng lõpetada.

Reegel 18

Ajamõõtja ja sekretär

18:1 Ajamõõtja peamised kohustused on kontrollida mänguaega ning *time-out*'e.

Üldiselt võib ainult ajamõõtja (ja kui see on asjakohane, siis üks või kaks delegaati) anda märku mängu peatamisest, kui see osutub vajalikuks.

Samal ajal on sekretäri peamine vastutus pidada punktiarvestust, võistkondade nimekirju, punktilehte ning kontrollida pärast mängu algust saabunud mängijate ja mänguõiguseteta mängijate väljakule minekut.

Ülejäänud ülesanded, näiteks kontrollida mängijate ja võistkonna ametlike isikute arvu vahetusalas, jagunevad ühiste kohustustena.

Mõlemad aitavad kohtunikel vahetusalasid kontrollida (reeglid 17:6, 17:11).

Vaata ka selgitust nr 8, kus on märgitud protseduurid ajamõõtja/sekretäri sekkumiseks, kui nad täidavad mõnda eespool märgitud kohustust.

Selgitav märkus:

IHFi ja kontinentide või riiklikel võistlustel võib ülesanded teisiti jagada.

18:2 Juhul kui ei ole tablookella, siis peab ajamõõtja informeerima kummagi võistkonna ametlikku esindajat mängitud või mängida jäänud ajast, eriti *time-out*'ide korral.

Juhul kui ei ole automaatse signaaliga tablookella, siis on ajamõõtja kohustatud andma poolaja ja mängulõpu lõpusignaali (vt reegli 2:9 selgitust).

Mängija kõrvaldamise korral näitab ajamõõtja kaarti mängijale ja kohtunikele. Kaardile on märgitud „1“, mis tähendab esimest kõrvaldamist ja „2“ teist kõrvaldamist.



Rahvusvaheline Käsipalliföderatsioon

Lisad



**Rahvusvaheline
Käsipalliföderatsioon**

Kohtuniku käežestid

Sisukord

	Lehekülg
Juhised	62
1 Eelis	63
2 Kahekordne	63
3 Palliga liikumine või palli hoidmine kauem kui kolm sekundit	64
4 Vastase takistamine, kinnihoidmine või tõukamine	64
5 Löömine	65
6 Ründaja viga	65
7 Küljesisseviskesuund	66
8 Väravavahivise	66
9 Vabaviske suund	67
10 Hoia 1 meeter distantsti	67
11.1 Ühe (1) punkti värav	68
11.2 Kahe (2) punkti värav	68
12 Mängust ajutine eemaldamine	69
13 Diskvalifitseerimine	69
14 <i>Time-out</i>	70
15 Luba kahele isikule (kellel on õigus mängus osaleda) väljakule astumiseks, kui mäng on peatatud	70
16 Eelhoiatussignaali passiivse mängu eest	71

Juhised

1. Kui visatakse 1- või 2-punktiline värav (reeglid 9, 14:4, selgitus nr 1), peab väljakukohtunik näitama 1 või 2 näppu. Kui on 2-punktiline värav, annab väravakohtunik lisaks veel vertikaalse käeliigutusega sellest märku.
2. Žest nr 12: Kohtunik näitab reeglite rikkumist ja osutab reeglite vastu eksinud mängija suunas.
Painutatud käsivars, mida teine käsi randmest kinni hoiab, näitab ajutist kõrvaldamist.
3. Kohtunik kasutab punast kaarti kohese diskvalifitseerimise puhul.
4. Diskvalifitseerimist peab selgelt kinnitama sekretär, hoides üleval punast kaarti.
5. Juhul kui määratakse vabavise või küljesissevise, peavad kohtunikud **kohe** näitama, millises suunas vise järgneb (žestid 7 või 9).
Pärast seda on kohustuslik näidata vastavat žesti, osutamaks personaalsele karistusele (žestid 12-13).
Kui tundub, et vabaviske või 6 m karistusviske otsust on otstarbekas selgitada, siis kasutatakse informatsiooni andmiseks vastavaid žeste 1-6.
6. Žestid 11, 14 ja 15 on kohustuslikud situatsioonides, milles nad kehtivad.
7. Žeste 8, 10 ja 16 kasutatakse nii, nagu kohtunikud vajalikuks peavad.

Kohtuniku käežestid

1

Eelis, mäng jätkub



2

Kahekordne



3

Palliga liikumine või
palli hoidmine kauem kui
3 sekundit



4

Vastase takistamine,
kinniholdmine või tõukamine



5

Löömine



6

Ründaja viga



7

Sisseviskesuund



8

Väravavahivise



9

Vabaviske suund



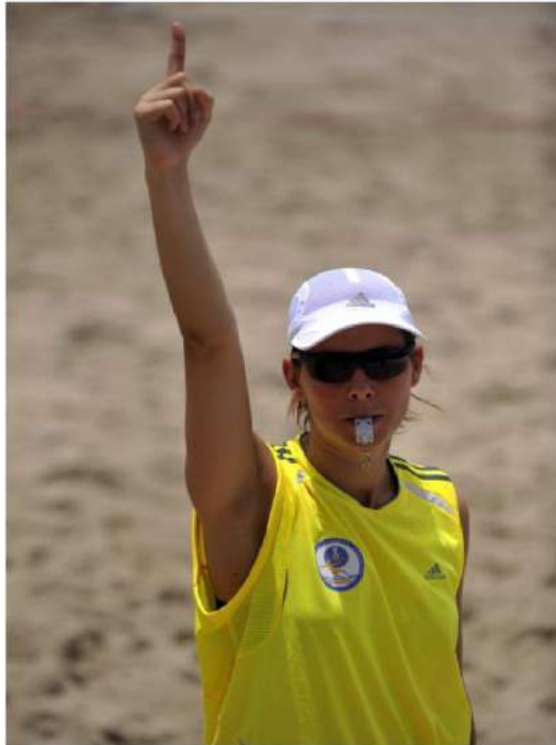
10

Hoia 1 meeter distantsti



11.1

1 punkti värav



11.2

2 punkti värav



12

Mängust ajutiselt eemaldamine



13

Diskvalifitseerimine
(punane kaart)



14

Time-out



15

Luba kahele isikule (kellel on õigus mängus osaleda) väljakule astumiseks, kui mäng on peatatud



16

Eelhoiatussignaal passiivse
mängu eest





Rahvusvaheline
Käsipalliföderatsioon

Selgitused võistlusmäärustikule

Sisukord

Lehekülg

1	Punktide andmine (reegel nr 9)	74
2	Eriolukorrad	75
3	Vabaviske sooritamine pärast lõpusignaali (reegel 2:10-12)	76
4	Passiivne mäng (reeglid 7:10-11)	77
5	Ebasportlik käitumine (reeglid 8:4; 16:1-d, 16:6b)	81
6	Jäme ebasportlik käitumine (reeglid 8:6, 16:6-e)	82
7	Definitsioon „kindel väravavõimalus“ (reegel 14:1)	83
8	Mängu peatamine ajamõõtja poolt (reegel 18:1)	84
9	Üks-ühele olukorrad väravavahi vastu ja kiirrünnak	85

Selgitus nr 1

Punktide andmine (reegel nr 9)

Järgnevad resultatiivsed visked on kahe punkti väärilised:

Kui tegemist on õhust püütava-visatava palliga („in-flight“) (reegel 9:2).

Kaks punkti antakse ainult juhul, kui *in-flightis* olev mängija kontrollib palli ja viskab värava suunas, samal ajal õhus olles (palli väravasse „löömine“ või lihtsalt „lükkamine“ on väärt ühte punkti).

Selgitav märkus:

Nii rannakäsipalli mänguvaimu kui ka spetsiaalset filosoofiat tuleb austada.

Mängu jooksul peab olema ruumi ka loomingulistele ja silmapaistvatele väravatele, mis on 2 punkti väärilised.

Väraavat loetakse silmapaistvaks, kui see on kõrge tehnilise standardiga ja ei ole silmnähtavalt 1 punkti vääriline, mis omakorda põhineb ainult põhilistel tehnilistel oskustel.

Loominguline värav võib järgneda märkimisväärsele ja dramaatilisele mängu-olukorrale.

Märkus: kui selliste väravate viskamise eesmärk on naeruvääristada vastasmängijaid, peetakse seda ebasportlikuks käitumiseks ja ei ole 2 punkti värav (ausa mängu põhimõte).

Selgitus nr 2

Eriolukorrad

Kui välised tingimused (tuul, päikese paiknemine jne.) seda nõuavad, võivad kohtunikud otsustada, et nad kasutavad jooksudel (*shootout*'i) ainult ühte väravat.

Selgitus nr 3

Vabaviske sooritamine pärast lõpusignaali (reegel 2:10-12)

Paljudes olukordades, kus võistkonnal on võimalus sooritada vabavise pärast mänguaja lõppu, pole nad vabaviske tegemisest huvitatud, kuna ühelt poolt on mängu lõpptulemus juba teada ja teiselt poolt on vabaviske koht liiga kaugel vastasvõistkonna väravast. Kuigi ametlikult nõuavad reeglid vabaviske sooritamist, võiksid kohtunikud siinkohal üles näidata head otsustusvõimet ja peaksid vabaviske juba sooritatuks lugema, kui mängija, kes on enam-vähem õigel viskepositsioonil, lihtsalt laseb pallil maha kukkuda või annab selle kohtunikele.

Juhtudel, kus on selge, et võistkond soovib väravat visata, peaksid kohtunikud leidma kesktee olukorrale, kus võistkond saab võimaluse viske sooritamiseks (kuigi resultatiivse värava võimalus on väike) ja kindlustamaks, et olukord ei muutuks aeganõudvaks ja häirivaks näitemänguks. Sellisel puhul peavad kohtunikud mängijad kiiresti õigele positsioonile suunama, et vabaviske saaks sooritada ilma viivitusteta. Viset sooritava võistkonna mängijaid tuleb ka hoiatada ja jälgida, et pall oleks ainult ühe ründaja käes. Kui mängijad soovivad vahetust, siis lahkuvad nad väljakult omal vastutusel. Kohtunikud ei pea oma vilega nii kaua viivitama, kuni kõik mängijad on kohtadel.

Samuti peavad kohtunikud olema väga tähelepanelikud mõlema meeskonna reegliterikkumiste suhtes. Kaitsemängija pidevat valeasetust tuleb karistada (reeglid 15:7, 16:1c, 16:2f). Ründemängijad eksivad samuti nende reeglite vastu viske sooritamise ajal. On väga oluline, et ükski värav poleks visatud reegleid rikkudes.

Selgitus nr 4

Passiivne mäng (reeglid 7:10-11)

Üldised juhendid

Passiivse mängu reeglid peavad olema objektiivsed, et ära hoida inetuid mängumeetodeid ja mängu meelega viivitamist. See tähendab, et kohtunikud peavad kogu mängu jooksul märkama ja hindama passiivseid mänguviise.

Passiivne mäng võib kujuneda ründamise igas faasis, nt kui pall liigub väljakul, mängu loomise faasis või lõpufaasis.

Passiivseid mängumeetodeid kasutatakse tavaliselt rohkem järgmistes olukordades:

- kui võistkond on mängu lõpus napilt juhtimas;
- kui võistkonnal on üks mängija eemaldatud;
- kui võistkond on arvulises enamuses, eriti kaitses.

Hoiatava signaali kasutamine

Hoitavat signaali tuleks kasutada eriti järgmistes olukordades:

1. Kui mängijate vahetust tehakse aeglaselt või kui pall liigub väljakul aeglaselt edasi.

Tüüpilised näited:

- mängijad seisavad mänguväljaku keskel ja ootavad vahetuste tegemise lõppemist;
- mängija seisab paigal ja pörgatab palli;
- pall mängitakse tagasi oma väljakupoolele, kuigi vastased ei avalda selleks mingit omapoolset survet;
- väravavahiviske sooritamisega viivitamine või muu viskega viivitamine.

2. Hilinenud vahetuse korral, kui mängu loomise faas on juba alanud.

Tüüpilised näited:

- kõik mängijad on juba rünnakupositsioonidele asunud;
- võistkond alustab rünnaku järkjärgulist ülesehitust ettevalmistavate söötudega;
- võistkond teeb vahetuse alles selles mänguetapis.

Selgitav märkus:

Võistkonnal, kes sooritas kiire vasturünnaku oma väljakupoolelt, kuid kelle kohene väravavõimalus luhtus pärast seda, kui mängijad jõudsid vastasvõistkonna väljakupoolele, lubatakse selles mängujärgus teha kiire mängijate vahetus.

3. Ülipikk mängu ettevalmistusfaas.

Põhimõtteliselt on võistkonnal enne, kui neilt oodatakse sihipärast rünnakut, rünnaku ülesehitamisfaasi ajal alati lubatud teha ettevalmistavaid sööte.

Ülipika mängu ettevalmistusfaasi tüüpilised näitajad on:

- võistkonna ründeolukord ei vii suunatud ründetegevuseni;

Selgitav märkus:

„Suunatud ründetegevuse” all mõistetakse eelkõige olukorda, mil ründav võistkond kasutab taktikalisi meetodeid, saavutamaks ruumilist ülekaalu kaitsjate üle, või mil see võistkond suurendab võrreldes ettevalmistusfaasiga ründekiirust.

- mängijad saavad korduvalt palli siis, kui nad seisavad kas paigal või liiguvad värava juurest eemale;
- korduv palli põrgatamine paigal seistes;
- ründemängija käitumine vastase ees seistes: mängija pöörab enneaegselt ära, ootab, et kohtunik mängu peataks või ei saavuta kaitsja ees mingit ruumilist eelist (ülekaalu);

- Aktiivsed kaitsetegevused: aktiivsed kaitsetegevused takistavad ründemängijatel kiirust suurendada, sest kaitsemängijad blokeerivad palli planeeritud liikumist ja mängijate liikumisteede;
- rünnakut läbi viiv võistkond ei saavuta silmnähtavat kiiruse suurenemist mängu algusfaasist kuni lõpufaasini.

4. Pärast eelhoiatava märguande näitamist

Pärast eelhoiatust peaksid kohtunikud andma palli valdavale võistkonnale natuke aega oma tegevuste muutmiseks. (Kohtunikud peaksid ära tundma ja arvesse võtma, et nooremad mängijad ja madalamal tasemel võistkonnad võivad vajada rohkem aega). Kui pärast seda ülesehitusfaasi ei ole selget tempo kiirenemist ja ei tuvastata suunatud ründetegevust, peavad kohtunikud otsustama, et palli valdav võistkond on süüdi passiivses mängus.

Selgitav märkus:

Kohtunikel tuleb ettevaatlik olla olukorras, kui võistkond tegelikult üritab väravat visata või alustada ründetegevust vastaste väravale.

Kuidas näidata eelhoiatavat märguannet

Kui kohtunik (kas väljaku- või väravakohtunik) märkab, et mäng hakkab muutuma passiivseks, tõstab ta käe (žest nr 16), et anda märku, et võistkond ei ürita leida positsiooni väravale viskamiseks. Ka teine kohtunik peaks andma eelhoiatava märguande.

Passiivse mängu näitamine tähendab, et ründav võistkond ei ürita leida kohta väravale viskamiseks või viivitab pidevalt palli lahti mängimisega.

Kohtuniku käsi jääb üles kuni:

- rünnak on läbi;
- või eelhoiatussignaal pole enam vajalik (selgitus järgnevas tekstis).

Rünnak algab, kui võistkond saab endale palli ning lõppeb, kui kaotab selle või viskab värava.

Tavaliselt jääb passiivset mängu tähistav käemärk üles kuni rünnaku lõpuni. Samas on kaks ründesituatsiooni, mil passiivset mängu tähistava käemärgi näitamine tuleb lõpetada, kuna passiivset mängu enam ei toimu:

- a) palli valdav meeskond viskab väravale ning pall põrkab väravast või väravavahist tagasi ründavale meeskonnale või (otse või küljesisseviskega);
- b) Kaitsva meeskonna mängija või ametlik esindaja saab isikliku karistuse reegli 16 alusel vea või ebasportliku käitumise tõttu.

Neis kahes olukorras peab palli valdavale võistkonnale võimaldama uue ülesehitusfaasi.

Kui ründes olev võistkond soovib pärast hoiatavat märguannet *time-out*'i, siis tuleb eelhoiatavat märguannet mängu jätkudes taas näidata, rõhutamaks, et hoiatus kehtib endiselt.

Selgitus nr 5

Ebasportlik käitumine (reeglid 8:4; 16:1d, 16:6b)

Ebasportlik käitumine on:

- a) 6 meetri karistusviske sooritaja peale karjumine;
- b) mängu peatamise ajal palli eemale löömine, nii et vastasel pole võimalust viset sooritada;
- c) vastase või võistkonnakaaslase verbaalne solvamine;
- d) kui mängija või võistkonna ametlik esindaja ei loobu pallist, kui see on äärejoonest väljaspool;
- e) viske sooritamise viivitamine;
- f) vastase riietest kinni hoidmine;
- g) kui väravavaht ei loobu pallist, kui vastasmeeskond saab 6 meetri karistusviske võimaluse;
- h) kui väljakumängija takistab korduvalt jala või jala alumise osaga viskeid;
- i) kui kaitsemängijad pidevalt oma väravavaalasse sisenevad;
- j) kui mängija püüab luua valemuljet, nagu oleks vastane vea teinud.

Selgitus nr 6

Jäme ebasportlik käitumine (reeglid 8:6, 16:6e)

Jäme ebasportlik käitumine on:

- a) solvav käitumine (kõne, näoilmete, žestide või kehalise kontakti kaudu), mis on suunatud teise inimese vastu (kohtunik, ajamõõtja/sekretär, delegaat, võistkonna ametlik esindaja, mängija, pealtvaataja jne);
- b) pärast kohtunike otsust palli viskamine või lükkamine nii kaugele, et seda ei saa enam lihtsalt ebasportlikuks käitumiseks pidada;
- c) kui väravavaht demonstreerib passiivset suhtumist 6 meetri karistusviske ajal, nii et kohtunik eeldab, et ta ei üritagi viset takistada;
- d) vastasele vea eest kättemaksmine (vastase löömine);
- e) mängu peatamise ajal vastastele meelega palli viskamine, nii et seda saab pidada juba vastasvõistlejale kallaletungimiseks.

Selgitus nr 7

Definitsioon „kindel väravavõimalus“ (reegel 14:1)

Reegli 14:1 järgi loetakse „kindlaks väravavõimaluseks“ olukorda, kus:

- a) mängijal, kellel on väravaalajoonel juba pall ja kontroll vastaste keha üle, on võimalus visata värav ning ükski vastasvõistkonna mängija ei saa seda viset seaduslike meetoditega takistada;
- b) mängija, kellel on pall ja kontroll oma keha üle, jookseb (või pörgatab) vasturünnaku ajal üksinda väravavahi suunas, ilma et kaitsemängijad suudaksid tulla tema ette ja vasturünnaku peatada;
- c) mängija on olukorras, mis vastab punktis (a) või (b) kirjeldatule, aga ta ei valda veel palli, kuid on koheselt valmis palli enda valdusesse võtma; kohtunikud peavad olema kindlad, et vastane ei ole suuteline määrusi rikkumata takistama selle mängija palli enda kätte saamist;
- d) väravavaht on lahkunud oma väravaalast ja vastasvõistkonna mängijal, kellel on pall ja kontroll oma keha üle, on kindel ning takistamatu võimalus visata pall tühja väravasse. (See kehtib ka siis, kui kaitsjad asuvad viskaja ja värava vahel, kuid sel juhul peavad kohtunikud arvestama võimalusega, et need mängijad sekkuvad määrustepäraselt).

Selgitus nr 8

Mängu peatamine ajamõõtja poolt (reegel 18:1)

Kui ajamõõtja peatab mängu vale vahetuse või reeglitevastase väljakule sisenemise tõttu (reeglid 4:4, 4:6, 4:13, 4:14), algab mäng uuesti vabaviskega kohast, kus toimus reeglite vastu eksimine. Kui pall aga asub mängu peatamise ajal vastasvõistkonnale paremas kohas, tuleks vabavise sellest kohast sooritada (reeglid 13:8, lõige 3 ja 4).

Selliste reeglite vastu eksimiste puhul peab ajavõtja mängu viivitamata peatama, vaatamata üldistele „eeliste reeglitele“ 13:2 ja 14:2. Kui kindel väravavõimalus rikutakse mängu peatamise tõttu kaitses oleva võistkonna reeglite rikkumise tõttu, saab ründav võistkond 6 meetri karistusviske (reegel 14:1a).

Kuid teiste niisuguste määruste rikkumise puhul, millest tuleb kohtunikele teada anda, peaks ajamõõtja üldjuhul ootama seni, kuni mäng järgmine kord peatatakse.

Kui ajamõõtja siiski mängu peatab, siis ei vii selline sekkumine palli valdamise kaotamiseni. Mäng jätkub vabaviskega võistkonna poolt, kes mängu peatamise hetkel palli valdas. Kui mäng peatatakse kaitses oleva võistkonna poolse reegliterikkumise tõttu ja kohtunikud otsustavad, et sellega takistati kindlat väravavõimalust, saab rünnakut sooritav võistkond 6 meetri karistusviske sarnaselt reeglis 14:1b märgitule. Tavaliselt sellised määrusterikkumised, mida jälgib ja millest annab teada sekretär/ajamõõtja (v.a reeglite 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 rikkumised), ei vii personaalse karistuse määramiseni.

6 meetri karistusviske määramist reegli 14:1a järgi rakendatakse ka juhul, kui kohtunik või tehniline delegaat (IHF-st või maailimajao/rahvuslikust alaliidust) peatab mängu määrusterikkumise tõttu, et teha suuline hoiatus või karistada kaitsevõistkonna ametlikku isikut või mängijat sel momendil, kui palli valdaval võistkonnal on kindel väravavõimalus.

Selgitus nr 9

Üks-ühele olukorrad väravavahi vastu ja kiirrünnak

Kui üks-ühele väravavahi vastu või kiirrünnaku olukorras kaitses olev väravavaht või mängija takistab ründemängija jooksutrajektoori, tekitades sellega füüsilise kontakti, saab rünnakul olev võistkond 6 meetri karistusviske ja vea sooritanud võistkonda karistatakse mängust ajutise eemaldamise või diskvalifitseerimisega.

Vastutavaks jääb siin olukorras kaitses olev väravavaht või mängija.



Rahvusvaheline Käsipalliföderatsioon

Vahetusala reeglid

Vahetusala reeglid

1. Kummalgi võistkonnal on vahetusala väljakumängijatele, mis on 15 meetrit pikk ja 3 meetrit lai. Need asuvad mõlemal väljakupoolel külgjoonest väljaspool (reegel 1:7).
2. Vahetusalas ei või paikneda mitte ühtegi eset. Veepudeleid ja rätikuid saab hoida seadmes (nt logoga karbis), mille annab ürituse korraldaja.
3. Vahetusalas võivad viibida ainult need mängijad ja võistkonna esindajad, kelle nimed on märgitud mänguprotokollis (reeglid 4:2; 4:6).
4. Mõlemad võistkonnad asuvad neile ette nähtud vahetusalas (reeglid 1:7, 2:1).
5. Võistkonna ametlikud esindajad, kes asuvad vahetusalas, peavad olema üleni spordirõivastes (reegel 4:8, kommentaar).
6. Kui tekib vajadus tõlgi järele, peab ta asuma vahetusala taga.
7. Ajamõõtja, sekretär ja delegaadid abistavad kohtunike tööd sellega, et jälgivad vahetusala tegevust enne mängu ja mängu jooksul.
Kui enne mängu algust esineb vahetusala reeglite rikkumisi, ei alustata mängu enne, kui need rikkumised on kõrvaldatud. Kui vahetusala reegleid rikutakse mängu ajal, siis ei jätkata mängu selle järgmise peatamise järgselt enne, kui tõstatunud probleem on lahendatud.
8. a) võistkonna ametlikel esindajatel on õigus ja kohustus mängu ajal oma võistkonda määrustest juhindudes sportlikus vaimus ja ausa mängu reeglite kohaselt juhtida ja juhendada. Põhimõtteliselt peaksid nad vahetusalas istuma või põlvitama.

Siiski on ühel esindajal **lubatud** vahetusalas liikuda, kui ta:

- korraldab mängijate vahetust;
- annab mängijatele väljakul ja vahetusalas taktikalisi nõuandeid;
- annab meditsiinilist abi;
- Soovib *time-out*'i;
- kui ta suhtleb ajavõtja/sekretäri, see kehtib ainult võistkonna vastutava esindaja kohta ja ainult ebatavalistes olukordades (reegel 4:6).

Luba kogu mängu ajal vahetusalas ringi liikuda kehtib korraga ainult ühele võistkonna ametlikule esindajale. Võistkonna ametlik esindaja, kes liigub ringi, peab respektima vahetusala piire, nagu need on määratletud käesolevate reeglite punktis 1.

Samuti peab võistkonna ametlik isik respektima nõuet, et ta ei tohi oma liikumisega segada ajamõõtjat/sekretäri/delegaati mängu jälgimast.

- b) Üldjuhul vahetusalas viibivad mängijad istuvad või põlvitavad. Vahetusalas viibivatel mängijatel on lubatud vahetusalas liikuda siis, kui nad peagi väljakule hakkavad minema ja nii kaua, kui nad ei tee seda segaval viisil.
- c) Meeskonna ametlikel isikutel ja mängijatel on **keelatud**:
- segada või solvata kohtunikke, delegaate, ajamõõtjat/sekretäri, mängijaid, võistkonna ametlikke esindajaid või pealtvaatajaid, käitudes väljakutsuvalt, protesteerides või muul ebasportlikul viisil (kõne, näoilme või žestidega);
 - lahkuda vahetusalast, et mõjutada mängu käiku;
 - soojendust tehes seista või liikuda paralleelselt külgjoonega.

Võistkonna ametlikud isikud ja mängijad peavad üldjuhul jääma oma võistkonna vahetusalasse. Kui võistkonna ametlik isik siiski lahkub vahetusalast, kaotab ta õiguse juhendada ja juhtida oma võistkonna tegevust ning et seda õigust uuesti tagasi saada, peab ta vahetusalasse tagasi tulema.

Kohtunike/delegaatide otsused mängijatele ja võistkonna ametlikele isikutele on kohustuslikud kogu mängu jooksul ning seega on reeglid personaalse karistamise kohta rakendatavad ka juhul, kui mängija või ametlik isik otsustab mänguväljakult või vahetusalast lahkuda ja muuta oma asukohta.

Ebasportliku käitumise, jämeda ebasportliku käitumise või kallaletungimise korral väljaspool mänguväljakut või vahetusala määratakse samasugune karistus, nagu oleks määratud siis, kui selline rikkumine oleks toimunud väljakul või vahetusalas.

9. Vahetusala reeglite rikkumise korral peavad kohtunikud tegutsema vastavalt reeglitele 16:1d, 16:2c-d või 16:6b,e,h (suuline hoiatus, eemaldamine, diskvalifitseerimine).

10. Kui kohtunikel jääb vahetusalas toimunud rikkumine märkamata, peavad ajamõõtja/sekretär/delegaat neid sellest järgmisel mängu peatamisel teavitama.

11. Delegaadi (delegaatide) sekkumine:

IHF-i, kontinendi või riikliku föderatsiooni delegaatidel, kes on määratud mängu jälgima, on õigus teavitada kohtunikke võimalikust reeglite rikkumise otsusest (v.a olukordades, kus kohtunike otsus põhineb faktide jälgimisel) või vahetusala reeglite rikkumisest.

Delegaadil on õigus mängu sekkuda koheselt. Sellel juhul jätkab mängu vabaviskega see meeskond, kes reegleid ei rikkunud.

Kui sekkumine tuleb kaitsva meeskonna tõttu ning ründaval meeskonnal oli kindla värava võimalus, tuleb määrata 6 meetri karistusvise vastavalt reeglile 14:1a.

Kohtunikud on kohustatud määrama personaalsed karistused vastavalt delegaatide juhistele.

Diskvalifitseerimisega seotud faktide kohta tuleb esitada kirjalik raport (reegel 16:9).



**Rahvusvaheline
Käsipalliföderatsioon**

**Sportlaste
vormirõivastuse
reeglid**

Sportlaste vormirõivastuse reeglid

Sportlaste vormirõivastus ja tarvikud aitavad kaasa sportlaste soorituse parandamisele ning peavad olema kooskõlas spordi mängulise ja atraktiivse kuvandiga.

Selles reeglite osas on välja toodud kõik vormirõivastuse ja tarvikutega seotud kirjeldused, mis puudutavad nende värve, stiili, kogust, kangast ja kaubamärke ning mida kõik võistkonnad ja korraldajad peavad rakendama.

Võistluse juhtkond kontrollib iga võistkonna liikmete riietust tehnilise koosoleku ajal ja võistluse jooksul. Kõikide mees- ja naissportlaste riietus peab vastama allpool kirjeldatud standarditele. Vastavalt olümpiamängude põhimõttele on võistlusriietusele keelatud lisada religioosseid, poliitilisi või rassiga seotud sõnumeid.

I. meeste särk / naiste topp

Meeste ja naiste särgid peavad vastama allpool olevatel piltidel olevatele särkidele. Meeste särgid peavad olema varrukateta ja ümber keha liibuvad, arvestada tuleb varuga, mis on vajalik logode lisamiseks. Naiste topp peab olema samuti liibuv, selja tagant sügava lõikega ning tuleb arvestada varuga, mis on vajalik logode lisamiseks. Võistkonna võistlussärgi all ei ole lubatud kanda T-särki.

Värv

Meeste ja naiste särgid peavad olema eredat ja heledat värvi (punane, sinine, kollane, roheline, oranž ja valge), eesmärgiks on kasutada neid värve, mida tavaliselt rannas kantakse.

Kaubamärgid

- Toetajate/sponsorite logod:
Toetajate/sponsorite logod võivad olla trükitud meeste ja naiste särkide ette ja taha.
- Tootja logo:
Tootja logo trükitakse särkide ette ja see ei tohi olla suurem kui 20 cm².

Sportlaste number

Sportlaste number (meestel umbes 12x10 cm ja naistel 8x6 cm) peab asuma nii meeste kui naiste särgi esi- ja tagaküljel. See info peab olema särgile/topile trükitud kontrastse värviga (nt tumedal särgil valge trükk, heledal särgil must trükk).

II. Meeste lühikesed püksid ja naiste bikiinipüksid

Võistkonna liikmed peavad kandma ühesuguseid lühikesi pükse/bikiinide alaosa. Meeste lühikesed püksid peavad vastama allpool olevatel piltidel kujutatud pükstele. Mängijate lühikesed püksid võivad olla pikemad, **kuid peavad jääma kuni 10 cm põlvekedrast ülespoole**, juhul, kui need pole liiga lotendavad. Naissportlaste bikiinipüksid peavad vastama allpool olevatel piltidel kujutatud pükstele, need peavad olema liibuva lõikega ning jala ülaosa suhtes ülespoole suunatud nurgaga. Pükste küljelaius võib olla **kuni 10 cm**.

Võistkondadel on lubatud sponsorite (k.a tootjate) logod paigutada oma lühikestele pükstele/bikiinide alaosale (või ühes tükis ujumisriiete) vastavalt soovile ja soovitud suuruses.

Sponsori logode arv pükstel ei ole piiratud. Sportlased peavad oma nime või hüüdnime pükstele paigutama.

Võistkondade ametlikud esindajad peavad oma võistkonna võistlusriided (särgid/topid, lühikesed püksid/bikiinide alaosa või ühes tükis ujumisriided) enne mängu juhtkonna eelkoosolekule kinnitamiseks tooma.

Võistkonna võistlussärgi all ei ole lubatud kanda T-särki.

Lisaks sellele peavad termopüksid vastava vormirõivastuse osaga sama värvi
olema.

Külm ilm

Külma ilma korral on lubatud kanda võistlusriideid, mis koosnevad liibuvast särgist ja pikkadest liibuvatest pükstest (kuni pahkluni, mitte põlvedeni). Need peavad stiililt ja värvilt kokku sobima ning järgima sõltumata suurusest ja asukohast samu turundusreegleid, mis kehtivad mängijate lühikeste pükste ja bikiinipükste puhul. Võistluse juhtkond, olles eelnevalt ametlike meditsiinitöötajatega konsulteerinud, peab lubama mängijatel spetsiaalset võistlusriietust kanda.

Külma ilma riietus koosneb liibuvast pikkade või lühikeste varrukatega särgist ja/või pikkadest liibuvatest pükstest. See riietus peab olema kehakuju järgiv ning võistkonnal peab olema ühtse stiili, pikkuse ja värviga riietus.

Külma ilma särkidel ja toppidel on nii meestel kui naistel lubatud kanda sponsorite logosid. Külma ilma puhul kasutatavatele meeste pükstele (kandes peal lühikesi pükse) ja naiste pükstele (mitte kandes peal bikiinipükse) on lubatud lisada logosid vastavalt ülalpool mainitud reeglitele.

Meeste vormirõivastus



Women's Uniform





Rahvusvaheline Käsipalliföderatsioon

Liiva kvaliteet ja valgustusreeglid

Liiva kvaliteedinõuded rannakäsipallis

Väljaku ehitamisel mängib liiva kvaliteet kõige olulisemat rolli. Liiv peab olema sõelutud sobivasse suurusse ning see ei tohi olla liiga jäme ega sisaldada kive ja muid ohtlikke osakesi. Samuti ei tohi liiv olla liiga peene koostisega, sest siis tekiks tolm ja see kleepuks naha külge.

Liiv, mida kasutatakse, peab vastama järgmistele kvaliteedinõuetele:

- pesemine: liiva peab pesema kaks korda ja see ei tohi sisaldada muda ega savi (et ära hoida liiva kokkusurumist);
- osakeste suurus: liivaosakeste suurus peab olema 0,5–1 millimeetrit, et tekiks korralik äravool ja maksimaalne ohutus;
- osakeste kuju: liivatera kandiline kuju hoiab ära kokkusurumist ja äravoolu;
- värv: pruuni (päevitunud pruun) värvi liiv neelab vähem kuumust, olles minimaalse eredusega;
- päritolu: graniidil põhinev liiv (lubja-, kaltsiumi- ja lubjakivivaba) on ühtlase koostisega igas ilmast tingitud olukorras ja happevihmad ei muuda selle kvaliteeti.

Kvaliteetsete rannakäsipall liiva puhul tuleks järgida järgmist valemit:

Nimetus	Osakeste läbimõõt	Kvaliteedinõuded (liiva poorsus %)
Peen kruus	2,0mm	0%
Väga jäme liiv	1,0mm–2,0mm	0%–6%
Jäme liiv	0,5mm–1,0mm	min 80%
Keskmine liiv	0,25mm–0,5mm	max 92%
Peeneteraline liiv	0,15mm–0,25mm	7%–18%
Väga peeneteraline liiv	0,05mm–0,15mm	mitte suurem kui 2,0%
Muda ja savi	alla 0,05mm	mitte suurem kui 0,15%

Valgustusnõuded rannakäsipallis

Õhtul toimuvatel võistlustel peaks mänguala olema valgustatud nii, et mängijad, ametnikud ja pealtvaatajad kohapeal kui ka kodus telerit vaadates näeksid selgelt tegevust. See tähendab, et ereduse, kontrastsuse ja pimestava valguse taset tuleb kogu mänguväljaku alal õigesti kavandada. Valgustusetase sõltub ka tegevuskoha suurusest.

Õhtul toimuvatel rahvusvahelistel võistlustel, tuleb kasutada kunstlikku valgustust intensiivsusega 1000–1500 lx ja see peab olema mõõdetud mängualast 1 meetri kõrguselt. Televisiooniülekannete soovil võib ka päeval valgustust kasutada, et vähendada varjude tekkimist.

Soovituslikud minimaalsed valgustustasemed (lx):

Treening	120 lx;
Kohalik võistlus	kuni 400 lx;
Rahvusvaheline võistlus	1000–1500 lx.

Sõnaseletused

Eelis (reegel)	Võistlusmäärustiku tingimus, millega kohtunikud saavad oma äranägemise järgi lubada mängu jätkata ka pärast vea toimepanemist, kui mängu peatamine karistaks ebaõiglaselt määrustevastaselt käitunud võistkonda.
Kontrarünnak	Vasturünnak.
Loominguline (vise, tegevus)	Seda iseloomustab originaalsus ja väljendusrikkus; kujutlusvõimega.
Aus mäng	Reeglitele vastavus, spordivaim ja käitumisreeglid; spordifilosoofia.
Kuldne värav	Reegel, mille järgi esimesena värava visanud võistkond tuleb võitjaks.
<i>In-flight</i>	Palli õhust püüdmine ja viskamine.
Omapärav	Mängija lööb värava oma võistkonna vastu.
<i>Shoot-out</i>	Viigi lahendamise meetod, kus mõlemalt poolt võrdne arv mängijaid viskavad vaheldumisi väravat, mida kaitseb väravavaht.
Palliga liikumine	Reeglite rikkumine, mis tekib siis, kui mängija teeb ilma palli pörgatamata liiga palju samme.
Pallikaotus	Tekib siis, kui üks võistkond annab palli vastasvõistkonnale, kaotades palli mis tahes viisil (söödu tabamine, möödavise, reeglite rikkumine).
Kiirrünnak	Meeskonna katse liigutada väljakul palli võimalikult kiiresti edasi ja väravaviskeasendisse nii, et kaitse on vähemuses ja pole aega, et seda sisse seada.
Ebaõnnestunud pallikäsitsus	Tekib siis, kui palli valdav mängija pillab mängus oleva palli maha või käsitseb seda halvasti.
Silmapaistev (värav)	Vaatemängu moodi; muljetavaldav või sensatsiooniline; tõeliselt haarav; suurepäraselt esitatud etendus (silmapaistvat väravat loetakse 2 punkti vääriliseks).
<i>Spin shot</i>	Vise, mille ajal keha teeb õhus täispöörde.
Vahetlõige	Palli valdavalt vastasmängijalt palli äravõtmine või söödu vahetlõikamine.