

112

Kehaline kasvatus.

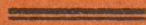
Võimlemismängud.

Vihk II.

~~N 196 B~~

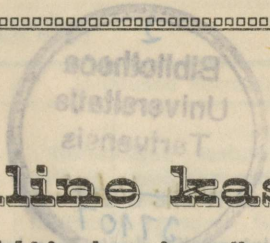
2.78.
112

LIIDU JALGPALL.



SÕJAVÄE ÕPETUSKOMITEE VÄLJANNE. 1923.

A-6378



Luban tarvitusele võtta sõjavägedes,
8 Mail 1923 a. J. SOOTS,
Kindralstaabi kindral-major,
Sõjaminister.

Kehaline kasvatus.

Võimlemismängud.

Vihk II.

11715

Liidu jalgpall.

2. 78.
2. Div. Srtv. juhatus
jrjek. № 112.

SÕJAVÄE ÕPETUSKOMITEE VÄLJANNE. 1923.

MÄNGU MÄÄRUSED JA JUHA

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
Mängijate arv.	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 1.</p> <p>Mängust peavad osa võtma kummagil poolel üksteistkümmend mängijat.</p>	
Mänguvälja suurus.	<p>Mänguväli peab olema korraldatud nende määruste lõpus toodud plaani kohaselt ja vastama järgmistele mõõtudele: maksimaalne pikkus—119 m. (130 jardi). minimaalne pikkus—91 m. (100 jardi); maksimaalne laius—91 m. (100 jardi), minimaalne laius—45, 50 m. (50 jardi).</p>	
Mänguvälja äramärgimine.	<p>Mänguväli märgitakse ära piirjoontega. Jooni kumbagis otsas nimetatakse väravjoonteks, jooni kumbagis küljes — küljjoonteks. Küljjooned peavad olema tõmmatud täisnurga all väravjoontele.</p>	<p>Terava otsaga lipuvardaid ei tohi tarvitada. Küljjooni ja väravjooni ei tohi märkida V kujuliste rööbastega.</p>

TUSED NENDE KÄSITAMISEKS.

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Mängud kuue mängijaga kummagil poolel ja teised sarnased määrustevastased mängud, mille juures sissemineku raha võetakse, on keelatud, kui selleks Liidu luba ei ole.</p>	<p>Korraldajad vastutavad selle eest, et iga võistlus, millest nende meeskonnad osa võtavad, oleks määruste kohaselt tunnustatud ja välja kuulutatud.</p>	<p>Välja arvatud vigastuste juhtumised, ei tohi mängija mängu ajal ilma vahekohtuniku loata mänguväljalt lahkuda.</p>
<p>Mitte tunnustada mängu, kui mänguvälja seisukord on niisugune, et see võib mängijatele hädaohtlikuks saada. Mis puutub ilmasse, siis talitada oma äranägemise järele, kuid sporti mitte asjata takistada.</p>	<p>Suurus 105×68,50 m. (115×75 jardi) on kõige harilikum, kuid peab arvesse võtma kohalikke võistluste määrusi.</p>	
<p>Lühikesed lipuvad on hädaohtlikud, kui nad lühemad on kui 1,50 m. Vahekohtunik ei tohi lubada nurga lipuvardea eest äratõstmist nurklöögi tegemisel.</p>	<p>Värvajoon peab olema märgitud nurgast nurgani, kaasa arvatud värav. Keskjoon on tarvilik igal mänguväljal.</p>	

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 1. (järg).</p> <p>Igasse nurka peab olema paigutatud vähemalt 1,50 m. (5 jala) kõrguse varda otsa lipp. Keskjoon tõmmatakse ristide ülemisele märgile ja peab jagama viimase kaheks ühesuuruseks osaks. Mänguvälja keskpunkt märgitakse kohase märgiga ja selle ümber tõmmatakse 9,15 m. (10 jardi) pika raadiusega ring.</p>	
Värvad.	<p>Värvad peavad moodustuma kahest püstpostist värvajoonel, ühekaugusel nurga lipuvarrastest, 7,32 m. (8 jardi) vahega, ja põikpuust, 2,44 m. (8 jala) kõrgusel maapinnast. Värvapostide maksimaalne laius (jämedus) ja põikpuu maksimaalne sügavus (jämedus) peab olema 12,5 cm. (5 tolli).</p>	

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
	<p>Vaadata, et oleks märgitud 91,5 cm. (1 jardine) ruum, kust tehakse nurklööke.</p>	
<p>Vahekohtunik peab hoiatama mängijaid, kes lipuvardaid, väravaposte või põikpuud tahteliselt kohalt ära toimetavad, ja kui see kordub, kõrvaldama süüdlased mänguväljalt.</p>	<p>Väravapostide ja põikpuu mänguvälja poolne külg ei tohi üle 12,5 cm. (5 tolli) lai olla. Nööri ehk mõnda muud mitte kõvat asja ei tohi põikpuu asemel tarvitada. Väravate võrgud on väga soovitatavad.</p> <p>Väravapostid ja põikpuu värvi tagu valgeks, et nad hästi nähtavad oleks. Nurgalipud olgu heledavärvilised. Iga võistluse eel järele vaadata, et värava</p>	<p>Lööki värava pihta ära hoides ja palli kinni pidades, haaravad väravahid mõnikord põikpuust kinni ja tõukavad ta maha. Iga mängija, kes lipuvardaid, väravaposte või põikpuud tahteliselt kohalt ära toimetab, on süüdi määrustevastases ülalpidamises.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	MÄÄRUS 1. (järg).	
Värvruum.	5,49 m. (6 jardi) kummagist värvapostist tõmmatakse perpendikulaarselt värvjoontele 5,49 m. (6 jardi) pikkused jooned ja nende otsad ühendatakse värvjoontele paralleelsete joontega: nende joontega piiratud ruum on värvruum.	
Karistusruum.	16,47 m. kummagist värvapostist tõmmatakse perpendikulaarselt värvjoontele 16,47 m. (18 jardi) pikkused jooned ja nende otsad ühendatakse värvjoontele paralleelsete joontega; nende joontega piiratud ruum on karistusruum. Värava keskpunkti vastu 10,98 m. (12 jardi) värvjoonest tehakse karistuslöögi märk.	

Juhatused vahekohtunikule	Juhatused korraldajatele	Juhatused mängijatele
	<p>võrgud oleks hästi kinnitatud ja nendes ei oleks auke, kust pall võiks läbi minna.</p>	<p>Pall.</p>
	<p>(Vaadata plaan.)</p>	<p>Mänguvälja suurus ja palli raskus rahvusvaheliste võistlustel võistlustel võistlustel võistlustel — maksimaalne pikkus — minimaalne pikkus — maksimaalne laius — minimaalne laius — 64,50 m (70 jardi). Palli raskus mängu algusel — 360–425 gr. (13–15 untsi)</p>
<p>Kui need või teised määruses 1. ettenähtud jooned ei ole selgesti märgitud, siis nõuda, et seda tehtaks enne võistlust, kui aeg seda lubab. On soovitatav aegsasti mänguväljale minna ja järele vaadata, kas kõik korras.</p>	<p>Kohalik selts ehk klubi vastutab mänguvälja korraldiku märkimise eest.</p>	

Sisu	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused
Pall.	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 1. (järg)</p> <p>Palli ümbermõõt peab olema mitte vähem kui 67,5 cm. (27 tolli) ja mitte rohkem kui 70 cm (28 tolli). Palli välimine kate peab olema nahast ja palli juures ei tohi tarvitada ühtegi materjali, mis võiks mängijatele hädaohtlik olla.</p>	
Mänguvälja suurus ja palli raskus rahvusvahelistel võistlustel.	<p>Rahvusvahelistel võistlustel peavad mänguvälja mõõdud olema: maksimaalne pikkus — 109,80 m. (120 jardi), minimaalne pikkus — 100,65 m. (110 jardi), maksimaalne laius — 73,20 m. (80 jardi), minimaalne laius — 64,50 m. (70 jardi). Palli raskus mängu algusel — 369—425 gr. (13—15 untsi).</p>	
Mängu kestvus.	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 2.</p> <p>Mängu kestvus peab olema 90 minutit, kui ei ole selle kohta vastastikku teiseti kokku lepitud.</p>	<p>Kui need või teised määrused l. ttenhitud jooned ei ole selgesti määritud, siis nõuda, et seda teaks enne võistlust, kui seg seda upd. On soovitatav segasiti mängu- ällele minna ja järele vaadata, kas õik korras.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
	<p>Palli peab andma kohalik selts või klubi. Järele vaadata, et pall oleks korralikult täis pumbatud ja tagavarapallid oleks käepärast.</p>	<p>Värvaste valik.</p>
	<p>Käib ainult rahvusvaheliste võistluste kohta.</p>	
<p>Kui mõlemad kaptenid ei ole mängu kestvuse muutmise üle teatanud, peab vahekohtunik laskma mängida 90 minutit. Temal ei ole õigust täitmata jätta karikavõistluste ehk teiste võistluste määrusi. milles mängu kestvus on kindlaks määratud.</p>		<p>Kui soovitakse mängida lühemat aega, siis peab sellest teatama vahekohtunikule. Seda võib teha ainult mõlema kapteni vastastikusel kokkuleppel, kui võistluse määrustes ei ole ette nähtud erilist mängu kestvust.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d.		Ametlikud otsused.
Värvate valik.	<p>MÄÄRUS 2. (järg)</p> <p>Liisu võitja võib jätta omale alglöögi ehk värvate valiku õiguse.</p>		
Alglöök.	<p>Mäng algab kohallöögiga mänguvälja keskpunktist vastase värvjoone suunas; vastased ei tohi ligineda pallile lähemale kui 9,15 m. (10 jardi), enne kui alglöök pole tehtud ja ükski mängija ei tohi enne alglööki minna üle keskjoone vastase mänguvälja poolele.</p>		<p>Kohallöögiks nimetatakse palli löömist jalaga, kui pall seisab maas mänguvälja keskpunktis.</p> <p>Kui sellest määrusest ei ole kinni peetud, siis tehakse uus alglöök.</p> <p>Alglöögi tegemine on keelatud isikutele, kes võistlusest mängijana osa ei võta, välja arvatud heategevad võistlused.</p>
Kui soovitakse määrata lühemat aega, siis peab taama vahetõrjumiseks võtta 30 minutit. Tõrjumise ajal peab jätma karikavõistluste erksüste võistluste määri, milles mängu kestvus on kindlaks määratud.	<p>Kui soovitakse määrata lühemat aega, siis peab taama vahetõrjumiseks võtta 30 minutit. Tõrjumise ajal peab jätma karikavõistluste erksüste võistluste määri, milles mängu kestvus on kindlaks määratud.</p>		<p>Kui mõeldakse määrata lühemat aega, siis peab taama vahetõrjumiseks võtta 30 minutit. Tõrjumise ajal peab jätma karikavõistluste erksüste võistluste määri, milles mängu kestvus on kindlaks määratud.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Tähele panna, kumb pool tegi alglöögi (vaata juhatused vahekohtunikule, määruses 13).</p>		
<p>Vahekohtunik peab meeles pidama, et selle määruse rikkumisest ei tohi anda vabalööki. Tema kohus on järele vaadata, et alglööki tehtaks puhtalt vastase värava suunas; ta ei tohi lubada lööki taha ega mingisugust määruste rikkumist.</p> <p>Igat mängijat, kes tahteliselt määruseid rikub, peab esimest korda hoiatama ja kordumisel mänguväljalt kõrvaldama.</p>	<p>Alglöögi tegemine kõrvaliste isikute poolt on võistlustel keelatud, välja arvatud heategevad võistlused.</p>	<p>Kuuldes viilet mängu alustamiseks, jooksevad paljud mängijad vastase 9,15 m (10 jardi) ringisse või üle keskjoone. Seda ei tohi teha, sest mäng algab alglöögiga, kuid mitte vahekohtuniku vilega.</p>
<p>Kui algilööki õieti on tehtud, võivad teine ja järgmised mängijad mängida palli igas suunas. Kui vahekohtuniku arvates pall ei ole veerenud täit ringi ehk edasi liikunud ümbermöödu pikkuselt, s. o. umbes 67,5 cm. (27 tolli), siis laseb tema teha uue alglöögi.</p> <p>Vahekohtunik ei tohi lubada alglööki teha isikul, kes võistlusest mängijana osa ei võta. See määrus ei ole maksev heategevate võistluste kohta.</p>		

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
<p>Värvate vahetamine poolaegade vahel.</p> <p>Vaheaeg.</p> <p>Mängu uuesti alustamine.</p>	<p>MÄÄRUS 3.</p> <p>Värvaid vahetatakse ainult üks kord poolaegade vahel.</p> <p>Vaheaeg poolaegade vahel ei tohi kesta üle viie minuti, välja arvatud juhul, mil vahekohtunik ajapikendamisega nõus on. Kui on löödud värv, siis teeb kaotaja pool algloogi ja pärast värvate vahetamist poolaegade vahel teeb algloogi see pool, kes seda mängu algusel ei teinud, ja igakord nagu ettenähtud määruses 2.</p>	<p>Mängijatel on õigus saada 5 minutit vahe- aega poolaegade vahel.</p> <p>Vahekohtunik peab kinni pidama määrusest, et vaheaeg ei tohi kesta üle 5 minuti, välja arvatud pikendus tema nõusolekul, mida tema annab ainult erakorralistel juhtumistel.</p>
<p>Kunas loetakse värv.</p>	<p>MÄÄRUS 4.</p> <p>Välja arvatud juhtumised, mille kohta nendes määrustes teisiti ette nähtud, loetakse värv siis, kui pall on läbi läinud väravapostide vahelt põikpuu alt ja kui teda ei visanud kätega, ei ajanud ehk ei kannud mõni pealetungiva poole mängija.</p>	<p>Pall peab täiesti üle värvjoone ehk kül- joone minema, enne kui ta loetakse mängust väljas.</p> <p>Palli ajamine kätega ja kandmine on mõlemad palli kätega mängimise viisid.</p>

Juhatused vahekohtunikule.

Juhatused korraldajatele.

Juhatused mängijatele.

Vahekohtunik on õigustatud ära hoidma tahtelist aja raiskamist. (Vaadata määrus 13).

Tema peab tarvitusele võtma kõik abinõud, et vaheaeg ei kestaks üle 5 minuti ja lubama selle pikendamist ainult erakorralistel juhtumistel.

Sõnad „ei visanud“ tähendavad sissevisket „väljast“, küljjoonelt, vastase väravasse, mille järele antakse kaitsvale poolele vabalöök väravast, kuid ei loeta väravat.

On võimalik, et pall veereb piki väravjoont, olles suurema osaga üle joone, kuid ei lähe täiesti läbi värava. Sel juhul võib värava vaht olla väravjoone taga ja värava veel ära hoida.

Tasakaalu jäänud võistlustel, kus on tarvilik pooletunniline lisaaeg, tõmbavad kaptenid uuesti liisku poolte valiku peale ja mäng kestab kaks veerandtundi.

Pötkur
pötkur

Pall jääb
mängu.

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 4. (järg).</p>	
Põikpuu paigalt ära.	Kui mängu ajal põikpuu mõnel põhjusel paigalt ära on nihkunud, (maha kukkunud, jne) on vahekohtunikul õigus arvata väravat, kui tema arvamise järele pall oleks läbi läinud põikpuu alt, kui see veel kohal oleks olnud.	
Pall jääb mängu.	Pall jääb mängu, kui ta põrkab tagasi mänguväljale väravapostist, põikpuust ehk nurga lipuvardast.	

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Vahekohtunik ei tohi milgil tingimusel arvata väravat enne, kuni ta on täielikule selgusele jõudnud, et pall on üleni mängust välja läinud.</p> <p>Palli püüdes ehk tagasi lüües, lasseb väravavaht mõnikord palli õhus läbi vävava minna; siis otsustab vahekohtunik kas pall on täiesti üle joone läinud. Jaataval korral ja kui vahekohtunik asub otsustamiseks kasulik seisukohas, siis peab tema värava lugema. Eemalt on raske otsustada, seepärast on vahekohtunikul tarvis järgneda mänguväljal pallile igale poole ja vaadelda küljelt, kui võib oodata lööki väravasse ehk kui võideldakse värava ees.</p>	<p>MÄÄRUS 4. (järg).</p> <p>Pall jääb mängu kui ta puudutab vahekohtunikku ehk jooneid, kui need suvad seespool mänguvälja piirjooni.</p> <p>Pall on mängust väljas, kui ta on läinud üle väravajoonest ehk küljjoonest, kas maas või õhus.</p>	<p>MÄÄRUS 5.</p> <p>Kui pall on „väljas“, siis viskab üks selle meeskonna mängija mille mängijad viimasele ei puudutavad palli enne üle küljjoone või tagasi mänguväljale.</p>
<p>Vahekohtunikku ehk joonurit puutuv pall jääb mängu, kuid ta võib teist viisi minna „välja“ ehk üle väravajoonest.</p>	<p>On tähtis, et korraldajad järele vaataks, et põikpuud oleks tugevasti postide külge kinnitatud.</p>	<p>Väravavaht ei tohi põikpuud maha tõugata.</p>

Sisu.	M ä r k u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 4. (järg).</p> <p>Pall jääb mängu, kui ta puudutab vahehekohtuniku ehk joonureid, kui need asuvad seespoole mänguvälja piirjooni.</p>	
<p>Pall mängust väljas.</p>	<p>Pall on mängust väljas, kui ta on läinud üle väravjoone ehk küljjoone, kas maas või õhus.</p>	
<p>Sisseviske.</p>	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 5.</p> <p>Kui pall on „väljas“, siis viskab üks selle meeskonna mängija, mille mängijad viimasena ei puudutanud palli enne üle küljjoone minekut, palli tagasi mänguväljale. Sisseviskaja peab seisma küljjoonel näoga mänguvälja poole ja viskama palli mõlema käega pea kohalt ükskõik missuguses suunas mänguväljale. Sisseviske järele on pall kohe mängus. Sisseviskega löödud väravat ei loeta ja sisseviskaja ei tohi palli uuesti mängida, enne kui teda ei ole mänginud mõni teine mängija.</p>	<p>Väljas“ on maaala väljaspool kummagi küljjoont.</p>

Juhatudused vahekohtunikule.	Juhatudused korraldajatele.	Juhatudused mängijatele.
<p>Joonurid peavad jälgima mängu küljjoonte läheduses ja ise olema võimalikult väljaspool mänguvälja.</p>		
<p>Kui pall läheb õhus välja ja kukub tagasi mänguväljale, siis loetakse ta ikkagi mängust väljas olevaks.</p>		<p>Pall võib veereda piki väravjoont või küljjoont ja olla seal juures edasi mängus. Pall peab täiesti üle küljjoone või otsjoone kalduma, enne kui ta loetakse mängust väljas.</p>
<p>Joonur peab näitama oma lipuga, kust kohalt pall „välja“ läinud ja asuma viskaja selja taha, et valvata sisseviske järele. Kui sisseviske pole tehtud õieti, siis peab vahekohtunik andma vabalöögi. Sisseviske ei ole õige, kui visatakse üle öla, kui pallile antakse hoogu ainult ühe käega ja teist kätt ainult palli juhtimiseks tarvitatakse, ehk kui sisseviskajal mõlema jala mõned osad viskemomendil küljjoone peal ei asu, ehk tema palli</p>		<p>Sagedadasti nõuavad mängijad, kui pall on „välja“ läinud, oma meeskonnale sissevisket. See on otstarbetu. Tuleb talitada joonuri otsuse järele. Mingsugused nõudmised ei muuda asja, kui vahekohtunik ei loe tarviliseks vahele astuda ja seda teha.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d	Ametlikud otsused.
	<p align="center">MÄÄRUS 5. (järg)</p> <p>See määrus on täidetud, kui sisseviskaja seisab küljjoonel mõlema jala mõne osaga</p>	
„Körval“.	<p align="center">MÄÄRUS 6.</p> <p>Kui mõni mängija mängib palli ja mõni teine sama poole mängija asub palli mängimise momendil vastase väravjoonele lähemal kui esimene ja tema ning vastase väravjoone vahel ei ole vähemalt kolme vastast, siis on see mängija „körval“; ta ei tohi puudutada palli; kokku puutuda mõne vastasega ega milgil kombel mängust osa võtta, seni kui pall ei ole uuesti edasi mängitud. Mängija ei ole „körval“, kui tehakse väravlöök, nurklöök ehk sisseviske, või kui mängija asub mänguvälja omal poolel sel momendil, kui palli mängib mõni sama poole mängija.</p>	<p>See ei ole määruse rikkumine, kui mängija on lihtsalt „körval“ seisukohas, vaid ainult siis, kui tema selles seisukohas mängu tegevusest kuidagi osa võtab.</p> <p>Mõned vahekohtunikud määravad vabalöögi, kui mängija on lihtsalt „körval“ seisukohas. Seda ei pea tegema.</p> <p>Mängu ei tule seisma jätta ja mängijat arvata „körval“ määruse 6. järele seepärast, et mängija on „körval“ seisukohas. Määruse rikkumine sünnib ainult siis, kui mängija, kes on „körval“ seisukohas, puutub kokku mõne vastasega ehk võtab osa mängimisest.</p> <p>Kui mõni mängija tahteliselt mõnele vastasele, kes asub „körval“ seisukohas karistusruumi piirides ja kes ei püüa palli mängida ehk takistada, jala ette paneb, siis tuleb määrata karistuslöök.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>ainult kukkuda laseb ja ei viska. Sisseviskaja peab seisma näoga mänguvälja poole.</p>		
<p>Mängija, kes asus mänguvälja omal poolel sel momendil, mil mängiti palli viimast korda, ei saa olla „kõrval“.</p> <p>Tähtis ei ole tähele panna, kus mängija asub, kui tema mängib palli, vaid kus tema asus sel momendil, kui palli, mängis sama poole mängija. Mängu ägedal kokkukuhjumisel ei suuda vahekohtunik tähele panna kõikide mängijate asukohte igal löögi momendil, kuid tema peab kõik muudatused tähele panema. Kui mängija asub mängumomendil palliga ühel joonel ehk tagapool, siis ei saa tema olla „kõrval“, küll aga siis, kui tema asub eespool.</p> <p>Ehk küll mängija ei saa olla „kõrval“, kui palli mängib viimasena mõni vastane, või kui tehakse nurklöök, värvlöök ehk sisseviske, kuid</p>		<p>Mängija, kes viimasel palli mängu momendil viibis mänguvälja omal poolel ei saa olla „kõrval“. Mängija, kes on sattunud „kõrvale“ ei pääse omal tahtmisel sellest seisukohast. See võib sündida ainult kolmel viisil:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kui palli mängib viimasena mõni vastane; 2) kui tema asub tagapool palli sel momendil, mil palli mängib viimasena oma poole mängija; 3) kui tema ja vastase värvajoone vahel on 3 vastast sel momendil, mil palli mängib oma poole mängija, asudes kaugemal vastase värvavast kui tema ise.

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 6. (järg).</p>	<p>Keskjoone otste juurde võib panna lipud, kuid kaugusel vähemalt 91,5 cm, (1 jard) küljjoontest ja vähemalt 1,50 m. (5 jala) kõrguse varda otsa.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>see kaitse löpeb momendil, mil teine mängija mängib palli, nii et mängija kes ei ole „kõrval“ seisukohas löögi ehk viske momendil, võib paigalt liikumata sattuda „kõrvale“, niipea kui palli mängib oma poole mängija. Mängija, järgnedes (olles tagapool) teisele oma poole mängijale, kes omab palli, ei saa olla „kõrval“. Mängijad võivad olla „kõrval“, kui tehakse vabalöök ehk karistuslööök. Kui mõni vastane mängib palli, siis on mängija kohe „kõrval“ seisukohast pääsenud. Olles „kõrval“, ei tohi mängija milgil kombel segada ühtegi vastast ega osa võtta mängust.</p> <p>Kui mängija on „kõrval“ kuid ei sega ühtegi vastast ega võta osa mängust, siis ei kuulu ta karistuse alla.</p> <p>Mängija, kes on „kõrval“, peab mängimise eest kõrvale hoidma ja teda võib karistada, kui tema juuresolek tekitab mingisugust takistust mängule.</p>		<p>Kui pall pörkab vastu värava- posti ehk põikpuud ja sealt pörkab tagasi, siis ei satu mängija „kõrvale“, kui ta juba ei olnud „kõrval“ sel momendil, mil mängiti palli viimast korda.</p> <p>Hoolitsege selle eest, et sel momendil, mil palli mängib oma poole mängija, välja arvatud väravlöök, nurk löök ehk sisseviske, oleks 3 vastast teie ja nende väravjoone vahel ehk et teie asukohasite palliga ühel joonel ehk tagapool. See on väga lihtne Kui teie vastane mängib palli ehk puudutab teda, siis ei ole teie kunagi „kõrval“, vaatamata oma seisukoha peale kuid kui teie olete „kõrval“ seisukohas, siis ei ole teil õigust puudutada</p>

Sisus	M ä ä r u s e d.		Ametlikud otsused
	<p>MÄÄRUS 6. (järg).</p>		
<p>Värvlöök.</p> <p>Nurklöök.</p>	<p>MÄÄRUS 7.</p> <p>Kui pall on mõne vastase poolt mängitud värvjoone taha, siis lööb palli mängu selle poole mängija, kelle värvjoone taha pall on sattunud, oma värvruumi sellelt poolelt, mis lähemale punktile, kust pall üle värvjoone läinud.</p> <p>Kui pall on mängitud oma värvjoone taha oma poole mängija poolt, siis lööb palli mängu vastaspoole mängija 91,5 cm.</p>		<p>Nurga lipuvarrast ei tohi nurklöögi ajaks kõrvale tõsta.</p>

Juhatused vahekohtunikule	Juhatused korraldajatele	Juhatused mängijatele
<p>Kui palli lüüakse välja väravast, siis ei ole ükski mängija „kõrval“.</p> <p>Lippude püstitamine keskjoone otste juurde on soovitatav. See kergendab vahekohtunikule ja joonutele näha keskjoone asukohta eemalt ehk kui joon on ära kulunud.</p>		<p>mõnda vastast ega asuda väravavahi ehk mõne teise vastase ette, et takistada tema liikumist ehk varjata palli tema silma eest. Kui mängija leiab, et tema on „kõrval“, siis on tema kohus mängust täielikult kõrvale hoida ja mitte puudutada ehk segada oma vastaseid, kas tahteliselt ehk kogemata.</p>
<p>Vahekohtuniku kohus on järele vaadata, et väravlõök tehtaks õieti väravruumi sellelt poolelt, mis lähemal punktile, kust pall üle väravajoone läks.</p> <p>Vahekohtuniku kohus on järele vaadata, et nurklõök tehtaks õieti sealtpoolt nurgast, kust poolt väravat pall üle väravajoone läks.</p>	<p>Hoolitseda, et nurklöögi 91,5 cm. (1 jardiline) ruum oleks märgitud.</p>	<p>Väravlööki võib teha igas suunas lööja enese valiku järele.</p> <p>Vastased peavad meeles pidama, et nemad ei tohi olla pallile ligemal kui 9,15 m. (10 jardi).</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d.		Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 7. (järg).</p> <p>(1 jardilisesest) ruumist ligema nurga lipuvarda juurest</p> <p>Mõlemal juhtumisel ei tohi ükski vastane olla pallile ligemal, kui 9,15 m. (10 jardi), enne kui ta on paigalt löödud.</p>		
Käte abi tarvitamine väravavahi poolt.	<p>MÄÄRUS 8.</p> <p>Väravavaht võib oma karistusruumi piirides tarvitada käte abi, kuid ei tohi kanda palli.</p>		Kandmiseks väravavahi poolt loetakse, kui tema teeb rohkem kui kaks sammu, hoides palli ehk hüpatades teda käe peal. Vahekohtunikud peavad juhtima oma tähelepanu väravayahtide tegevuse peale ja hoolitsema et määruse 8. nõuded saaks täidetud. Vahekohtunikudelt ja mängijatelt nõutakse ettekirjutuste täitmist, et väravavaht kannaks erinevaid riideid.
Kallaletungimine väravavahile.	Väravahile ei tohi kallale tungida, välja arvatud juhused, mil tema hoiab palli, takistab mõnda mängijat ehk asub väljaspool oma väravruumi.		

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Kui mängija teeb nurklöögi ja pall pall pörkab väravapostist tagasi tema juurde, siis ei tohi tema palli enne uuesti mängida, kui seda ei ole teinud mõni teine mängija. Mitte lubada teha väravlööki ehk nurklööki, kui mõni vastane on pallile ligemal kui 9,15 m (10 jardi).</p>		<p>Selle mittetäitmine on alaliste pahanduste põhjuseks ja ei ole puhas mäng.</p>
<p>Värvavaht ei tohi mitte „ümberjalutleda“, hüpatades palli käe peal. Pärast teist sammu tuleb teda karistada.</p> <p>Kui värvavaht mängib palli käega väljaspool oma karistusruumi piirisid, siis rikub tema määrust 9.</p> <p>Karistuseks palli kandmise eest on vabalöök, kuid mitte karistuslööök.</p>	<p>Värvavahid peavad kandma riideid, mis erinevad teistest mängijatest ja pealtvaatajatest.</p>	
<p>Kui värvavaht takistab mõnda vastast, siis võib temale kallale tungida ka värvruumi piirides. Vaadata, et värvavahile lubamatu võetega kallale ei tungitaks, sest temal on vähe võimalusi kaitsta isennast, kui tema tähelepanu on uhitud oodatava löögi peale.</p>		<p>Värvavaht peab meeles pidama, et niipea kui tema oma värvruumist lahkub, võib temale iga vastane kallale tungida.</p>

Sisu	M ä ä r u s e d	Armelikud otsused.
	MÄÄRUS 8. (järg).	
Väravavahi vahetamine.	Väravavahti võib vahetada mängu ajal, kuid vahetamisest peab enne vahekohtunikule teatama.	Kui väravavaht on vahetatud vahekohtunikule teatamata ja uus väravavaht mängipalli kätega karistusruumi piirides, siis peab määrama karistuslöögi. Vaadata määrus 17.
Jala ettepanemine, löömine, pealehüppamine.	MÄÄRUS 9. Mängijale jala ettepanna, teda jalaga lüüa, tõugata ja temale peale hüpata ei ole lubatud.	Jala ettepanemise all tuleb mõista vastase tahtelist mahatõukamist, temale jala ettepannes ehk tema ette ehk seljataha mahakumardades ehk heites Seda määrust peavad vahekohtunikud valjusti läbi viima, et ära hoida kõlbamatut ülalpidamist ja süüdlaste karistuseta jäämist.

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Eriliselt peab tähele panema asjaolu, et väravavahile võib kallale tungida, kui tema asub väljaspool oma väravruumi.</p>	<p>Tarvilgusega kõiki teisi olemasolevaid abinõusid, et ära hoida viisakusteta ütelusi üldse ja märkusi vahekohtuniku kohta mänguväljal ehk mujal.</p>	<p>Nii kaua kui väravavaht ei hoiu palli ehk ei takista vastast, on tema oma väravruumis määrustega kaitstud. Pall kohe minema saata — on loomulikult kõige parem nõuanne, mida võib temale anda.</p>
<p>Tähele panna, kes on mängu algusel väravavahiks ja mitte lubada kellegilgi tegutseda väravavahina ehk nõuda tema eesõigusi, kuni ei ole teatatud väravavahi vahetamisest.</p>		<p>Kui väravavahti vahetatakse mängu ajal, siis peab sellest ühtlasi vahekohtunikule teatama.</p>
<p>See on tähtis määrus, mille täitmist nõudes ja õigel ajal vahele astudes, võib vahekohtunik ära hoida toore mängu arenemist. Tema võib mängu igal ajal seisma jätta ja vabalöögi anda, või hoiatada, või mõlemat korraga teha, kui mõne mängija ülalpidamine ehk mäng on hädavajalik ehk võib tekitada vigastusi, ta võib ka süüdlast mängust kõrvaldada. Vabalöök antakse kohal, kus määruse rikkumine sündis.</p>	<p>Tehke teatavaks seltsi ehk klubi eestseisusele iga liikme ülalpidamine, mis võiks mängu head kuulsust rikkuda. Kui see korraldub, siis ei tohiks selts ehk klubi sarnast mängijat oma liikmetele hulgas edasi pidada, sest sarnane ülalpidamine toob mitte ainult karistusi süüdlasele, vaid ka halva nime seltsile ehk klubile.</p>	<p>Süü loetakse suuremaks, kui mängija on juba kord hoiatatud. Mängijat, kes valemõtte eest valemõttega kätte maksab, karistatakse samuti.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 9. (järg).</p>	
<p>„Käsi“.</p>	<p>Ükski mängija (välja arvatud väravahat oma karistusruumi piirides) ei tohi palli tahteliselt kätega mängida.</p>	<p>Kätega mängimiseks loetakse palli tahtelist mängimist kätega ehk käsivartega. Kätega ajamiseks nimetatakse palli tahtelist löömist ehk ajamist kätega ehk käsivartega. Kätega mängimine, jala ettepanemine, vastase löömine jalaga ehk hoidmine ja kallalitungimine seljatagant võib mitte tahteliselt juhtuda; sel puhul ei ole määruseid rikutud. Vahekohtunikud peavad vahet tegema tahtelise ja mittetahtelise kätega mängimise vahel, sest mittetahtelist kätega mängimist ei loeta määruste rikkumiseks. Mängu peatamisest tühistel põhjustel peab hoiduma; see toob asjata viivitust ja tekitab hõõrumisi.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Mängija peale hüppamine peab olema tingimata tahtelik, et seda karistada, ja seda peab eraldama hüppamisest palli järele.</p>	<p>Tarvitage kõiki teist olenevaid abinõusid, et ära hoida viisaku- seta ütelusi üldse ja märkusi vahekohtuniku kohta mängu- väljal ehk mujal.</p>	
<p>Tähele panna tähtsat asjaolu, et ainult määruse tahtelise rikkumise eest tuleb karistada. Seda peab tegema kiirelt ja kindlalt.</p>		<p>Laske vahekohtuniku määrata „kätt“ oma äranägemise järele.</p>
<p>Väga kergelt kaldutakse karistama mängijat, kui pall puudutab tema kätt; sarnane teguviis ei ole õiglane, kui mängija tegevus ei olnud tahteline.</p>		

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
Kinnihoidmine. tõukamine.	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 9. (järg.)</p> <p>Mängija ei tohi tarvitada käsa vastase kinnihoidmiseks ehk tõukamiseks.</p>	<p>Kinnihoidmise all tuleb mõista ka vastase takistamist käe väljasirutamisega.</p>
Kallaletungimine.	<p>Kallaletungimine on lubatud, kuid see ei tohi olla vägivaldne ega hädaohtlik.</p>	<p>Vahekohtunik peab lubama korralikku kallaletungimist. Vastase peale hüppamine on igal juhtumisel määrusvastane ja seda ei tohi segada kallaletungimisega.</p>
Kallaletungimine seljatagant.	<p>Mängijale seljatagant kallale tungida on keelatud, kui ta vastast tahtliselt ei takista.</p>	<p>Mängijat ei loeta süüdlaseks seljatagant kallaletungimises, kui ta palli mängides puudutab vastast seljatagant, ilma et temal oleks kavatsust kallale tungida. Vahekohtunik on ainus isik, kes otsustab seda, kuid on tähele pandud, et paljud vahekohtunikud tõlgitsevad seda määrust valjemini kui seda vaja korraliku mängu tagamiseks ja segavad sellega mängu käiku.</p> <p>Kui mängija pöörab näoga oma värava poole sel momendil, mil temale kallale tungitakse, ehk kui tema kindlasti näeb, et temale kavatsetakse kallale tungida, siis takistab tema tahteliselt vastast ja temale võib seljatagant kallale tungida.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Milgil tingimusel ei tohi ükski mängija tõugata vastast kätega. Põlve tarvitamine vastase vastu on kõige hädaohtlikum tegevus ja seda peab valjusti karistama.</p>		<p>Milgil tingimusel ei tohi vastast tõugata kätega ega tarvitada tema vastu küünarnukke või põlvi.</p>
<p>Kallaletungimist ei karistata, kui ta ei ole vägivaldne ega hädaohtlik. Seda määrust tõlgitsevad vahekohtunikud liig valjusti, kuna nad aga seda ei pea tegema.</p>		<p>Toimetage kallaletungimist ausalt ja korralikult.</p>
<p>Mängijale võib seljatagant kallale tungida, kui tema tahteliselt takistab mõnda vastast, ükskõik kas tema on pöördunud oma värava poole või mitte, kuid kallaletungimine ei tohi milgil tingimusel olla vägivaldne ega hädaohtlik.</p>		<p>Ka siis kui teie vastane teid takistab, ei ole teil õigust temale nii kallale tungida, et tema võiks saada vigastusi.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 9. (järg).</p>	<p>Vahekohtuniku toetatakse toore mängu mahasurumisel.</p>
<p>Vabalöök.</p>	<p>MÄÄRUS 10. (järg).</p> <p>Kui on määratud vabalöök, siis ei tohi lööja vastased olla pallile lähemal kui 9, 15 m. (10' jardi) enne kui löök tehtud, välja arvatud kui vastased seisavad oma värvjoonel. Pall peab veerenud olema vähemalt ühe ringi, enne kui ta loetakse mängituks, s. o. ta peab olema veerenud terve ringi ehk edasi liikunud übermöödu pikkuse võrra.</p> <p>Vabalöögi tegija ei tohi palli teist korda mängida, enne kui teda pole mänginud mõni teine mängija. Alglöök (välja arvatud nagu ettenähtud määruses 2.), nurklöök ja värvlöök on vabalöögid selle määruse mõttes.</p>	<p>Mängijaid, kes ei asu õigele kaugusele vabalöögi ajal, hoiatatakse ja kordumisel kõrvaldatakse mängust. Væhekohtunikudelt nõutakse eriliselt, et nemad loeks katseid viivitada vabalöögi tegemist määruste rikkumisega tõsiseks kõlbmatuks ülalpidamiseks.</p>
<p>Vabalöök, millega võib vahetult lüüa värava.</p>	<p>MÄÄRUS 11.</p> <p>Värava võib lüüa vahetult vabalöögiga, mis määratud määruse 9. rikkumise eest, kuid mitte ühegi teise vabalöögiga.</p>	

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
määratud jala ettepanemise, löömise, jalaga löömise, pealehüppamise,	(grü) . IT 39ÄÄM	
<p>Vahekohtuniku kohus on järele vaadata, ei kõik vabalöögid tehtaks õigelt ja mitte lubada teha vabalööki enne, kui tema on annud signaali. Harilikult on signaaliks vile. Vabalöök peab tehtama viibimata. Miski ei aeglusta mängu rohkem kui aja raiskamine vabalöögi juures. Ei ole kohane viivitada, pidades meeles, et määruse 9. rikkumise eest määratud vabalöögiga võib kohe lüüa värava. Kui vastased ikkagi määruseid rikuvad, hoiatage neid ja tegutsege ruttu. Lööki ei tohi lubada, kui selle tegemise ajal pall liigub.</p>		<p>Mängijad peavad ära ootama vahekohtuniku signaali, enne kui teha alglööki ehk vabalööki. Vastased ei tohi ligineda pallile lähemale kui 9,15 m. (10jardi), enne kui löök pole tehtud. Mängijaid, kes need nõudmised tähelepanemata jäta, võib mängust kõrvaldada.</p>
<p>Eriti peab tähele panema asjaolu, et värav loetakse, kui ta on löödud vahetult, vaatamata kas pall on puudutanud mõnda teist mängijat või mitte, kui vabalöök on</p>		

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 11. (järg).</p>	
	<p>MÄÄRUS 10. (järg).</p>	<p>Valvekohunikku kohus on järele lähtes ei kõik vabaloõid tehtaks gell ja mitte lubada teha vaba- õõl enne kui tema on annud sig- nali. Järelikult on signaalki vili- lalalook peab tehtama viimata iski ei eegista märgu toikem ja isja raiskamine vabaloõi juu- s. Ei ole kohane viivitada pida- sa mees, et määruse 9. lirkku- sa eest määratud vabaloõigiga ip kohes lüüa väärava. Kui väär- õõd ikkagi määruseid rikuvad, hoia- ge neid ja tegutsede tüüu. Lõõki tohi lubada, kui selle tegemise ei pall liidub.</p>
	<p>MÄÄRUS 11.</p>	<p>Etli peab järele panema esja- u. ei värv loetakse, kui ta on õõud vahetult vastamata kas pall r puidutand mõnda teist män- jat või mitte, kui vabaloõk on</p>

Juhatudused vahekohtunikule.	Juhatudused korraldajatele.	Juhatudused mängijatele.
<p>määratud jala ettepanemise, löömise, jalaga löömise, pealehüppamise, hoidmise, tõukamise, vägivaldselt ehk hädaohtlikult kallaletungimise või määrusevastase seljatagant kallaletungimise või kälega mängimise eest (määruse 9. rikkumised). Kuid peab meeles pidama, et vabalöök, mis oli määratud mõne teise määruse rikkumise eest, ei käi selle korralduse alla. Väravat ei või lugeda, kui ta on löödud vahetult alglöögiga, nurklöögiga ehk vabalöögiga, mis määratud järgmiste määruste rikkumiste eest:</p>		MÄÄRUS 11. (järg)
<p>Mängija mängib palli teist korda enne, kui teda pole mänginud mõni teine, pärast sissevisket, vabalööki ehk karistuslööki.</p> <p>„Körval“.</p> <p>Kandmine väravavahi poolt.</p> <p>Kallaletungimine väravavahile mitte õigel ajal, ehk küll muidu korralikult.</p> <p>Palli mängimine enne, kui ta on puutunud maha pärast kukkuda</p>		MÄÄRUS 12. Listud, nupud, jne.

Sisu	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 11. (järg).</p>	
<p>Liistud, nupud, jne.</p>	<p>MÄÄRUS 12.</p> <p>Saabaste ehk säärkatete küljes ei tohi mängijal olla ühtegi naela, välja arvatud need, mis on täielikult nahasse löödud, ühtegi metall ehk kõvast gummist plaati ehk nahapinnast kõrgemale ulatavaid asju. Kui taldade ehk kontsade all tarvitatakse liiste ehk nuppe, siis ei tohi need olla kõrgemad kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tolli) ja kõik nende kinnitajad peavad olema üleni naha sees. Liistud peavad olema mitte vähem kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tolli) laiad, tasased, ristipidi ja ulatama talla äärest ääreni. Nupud peavad olema pealt tasased, ümarikud, mitte vähem kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tollilise) diameetriga ja mingil tingimusel mitte koonilised ehk terava otsaga. Kui võistluse ajal avalikuks tuleb, et mõni mängija on seda</p>	<p>Pehme gummi tarvitamist taldade all ei loeta määruse 12. rikkumiseks.</p> <p>Nahast poolringis tükid saapa ninade all on lubatud.</p> <p>Metallist poolringis tükid saapa ninade all, olgugi et nad on kaetud nahaga, on keelatud.</p>

Juhatused vahekohtunikule.

Juhatused korraldajatele.

Juhatused mängijatele.

laskmist mängu uuesti alustamiseks pärast seisakut.

Pall ei ole edasi löödud karistuslöögilt.

Mitte õige sisseviske. Hädaohtlik mäng Määrus 13.

Vahekohtuniku kohus on nõudmise korral järele vaadata mängijate saapad ja säärkatted enne võistlust ehk vaheajal. Vahekohtunik peab

mängija kohe mängust kõrvaldama ülejäänud mängu ajaks, kui tema mängu ajal leiab, et mängija kannab: naelu, mis ei ole üleni naha sees; metall plaate ehk naha pinnast kõrgemaid metall asju;

kõvat gummit oma saabaste ehk säärkatete küljes;

liiste taldade ehk kotsade all, mis ei ulata äärest ääreni, on vähem kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tolli) laiad, kõrgemad kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tolli) ja ei ole ristipidi ega tasased;

nuppe taldade ehk kotsade all,

Vaadake järele, et teie mängijad teadmattuse ehk mõne muu põhjuse tõttu ei rikuks seda määrust.

Paljud müügil olevad jalgpalli saapad on vale nuppude ja liistudega varustatud; mõnel on metallist nõöraugud ja nahaga kaetud metall ninatükid, mis on väga hädaohtlikud, samuti nagu väljaulatavad haagid ja pandlad säärkatete küljes.

Mängijate eneste kohus on ka järele vaadata, et nende saapad, jne., vastaks sellele määrusele, sest kui vahekohtuniku tähelepanu juhitakse korralduste peale mängu ajal, siis ei saa mängija minna oma saapaid vahetama, vaid peab mänguväljalt lahkuma mängu lõpuni, mis meeskonnale väga tõsiseks võib kujuneda. Kui mängija kahtleb, siis küsigu järele enne võistlust ehk vaheajal vahekohtunikult, kes on kohustatud saapaid ja säärkatteid järele vaatama. Mängijad unustavad mõnikord, et nupud ja liistud kuluvad ära, jättes naelad

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused
	<p align="center">MÄÄRUS 12. (järg).</p> <p>määrust rikkunud, siis peab selle mängija kohe mängust kõrvaldama ja tema ei tohi enam võistlusest osa võtta. Vahekohtunik peab enne võistluse algust ehk vaheajal, kui temalt seda nõutakse, läbi vaatama mängijate saapad ja säärkatted.</p>	
<p>Vahekohtuniku kohused ja õigused.</p>	<p align="center">MÄÄRUS 13.</p> <p>Mängu juurde määratakse vahekohtuniku kohuseks on valvata määruste täitmise järele ja otsustada vaielusi tekitavaid juhtumisi; tema otsused on lõpulikud, kuivõrd see puutub mängu tagajärgedesse.</p> <p>Tema peab mängu aruannet ja täidab ajamõõtja kohuseid. Mängijate kõlbmatu ülalpidamise puhul peab tema hoiatama süüdlasi ja kordumisel ehk raskemal juhtumisel ilma esialgse hoiatuseta kõrvaldama neid mängust ja teatama nende nimed nende</p>	<p>Mängija, kes lahkub mänguväljalt mängu ajal (väljaarvatud vigastuse juhtumisel) ilma vahekohtuniku nõusolekuta, loetakse süüdlaseks määruste vastases ülalpidamises ja teda võidakse karistada.</p> <p>Mängu määruste korduvat tahtelist rikkumist loetakse kõlbmatuks ülalpidamiseks käesoleva määruse mõttes.</p> <p>Vahekohtuniku kohus on järele vaadata, et kõik vabalöögid, väravlöögid ja nurklöögid tehtaks õieti.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>mis ei ole ümarikud ja tasased, diameetriga vähem kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tolli), kõrgemad kui 1,25 cm. ($\frac{1}{2}$ tolli) ja koonilised ehk terava otsaga.</p> <p>Vahekohtunik peab mängu ajal selle määruse täitmise läbi viima, otsamata sellekohast nõudmist.</p> <p>Selle määruse alla käivad ka kõik metallist pandlad, haagid, nõöraugud, jne. saabaste ja säärkatete küljes, sest need võivad hädaohetlikuks saada.</p>	<p>Kui leiate, et peallvaatajad teie mänguväljal hakkavad segama vahekohtuniku tegevust, siis hoolitsege tema kaitse eest nii mängu ajal kui ka pärast võistlust.</p> <p>Juba teatavaks saanud halva ülalpidamisega isikuid võivad korraldajad pealt vaatama mitte lubada. Hoolitsege, et hoiatavad kuulutused ebasünda ülalpidamise kohta vahekostuniku vastu oleks üles pandud.</p>	<p>välja, ja saapad muutuvad sellega määrusevastaseks.</p> <p>Vahekohtunikul on võimata kõigile meeldida. Pidage meeles tema rasket tegevust ja ärge tehke seda veel raskemaks.</p> <p>Rahurikkumiste tekkimisel minige kohe vahekohtunikule appi.</p> <p>Kihlvedu võistluse peale ja kupoon kihlvedu on keelatud.</p>
<p>Vahekohtuniku kohust kõrvaldada mängust mängijat vägivaldse ülalpidamise eest ehk pärast hoiatamist kõlbmatu ülalpidamise eest tuleb eriti rõhutada.</p> <p>Vahekohtunik peab üles märkima mängu tagajärjed ja mõõtma aega, kusjuures tuleb arvesse võtta kaduma läinud aeg; tema peab mängu lõpetama, kui tema seda tarvilikuks loeb, kuid tema on kohustatud mängu enne määratud aega lõpetamise juhtumisest teatama ühes</p>		

Sisu.

M ä ä r u s e d.

Ametlikud otsused.

MÄÄRUS 13. (järg).

klubile ehk seltsile, kes teeb oma otsuse. Vahekohtunik peab arvesse võtma õnnetute juhtumiste ehk mõne muu põhjuse tõttu kaotatud aja; mängu katkestama ehk lõpetama, kui tema seda loeb tarvilikuks pimeduse ehk pealtvaatajate segamise ehk muu põhjuse tõttu; kuid igakord, kui mäng on nii lõpetatud, peab tema sellest teatama klubile, seltsile ehk liidule, kelle alla kuulub mängu korraldus ja kes asja vastavalt otsustab. Vahekohtunik peab määrama vabalöögi igal juhtumisel, kui tema loeb mängija tegevuse hädaohlikuks ehk hädaohtu töötavaks, kuid mitte niivõrd, et õigustuks raskemate karistuste tävitamine. Vahekohtuniku võim ulatab ka nende eksimiste ja süütegude kohta, mis on korda saadetud mängu ajutiste seisakute ja palli mängust väljasoleku ajal.

Kõik vahekohtuniku teadaanded ja aruanded peab antama kahe päeva jooksul pärast sündmust (pühapäevad maha arvatud), kus juures nende andmise ajaks loetakse nende vastuvõtmise moment posti peale.

Määruses 13. ettenähtud asjaajamise lihtsustamiseks võivad liidud üle anda vastavale kohalisele seltsile oma võimu — üleastumiste otsustamiseks, mis korda saadetud võistlustes millest osavõtjad meeskonnad ja mängu korraldus kuulub kohalise seltsi alla.

Igal liidul on õigus välja anda ringkirja, mis annab vahekohtunikule õiguse aru anda otsekohe kohalisele seltsile, kuid kohalik selts peab viibimata liidule teatama juhtumistest ja tema poolt määratud karistusest ehk tehtud otsusest.

Kõik klubid ja seltsid, mis on ühenduses liiduga, peavad üles panema oma mänguväljale trükitud kuulutused, milles hoiatatakse, et mängu juurest sunnitakse

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>põhjendusega kohalikule seltsile ehk liidule.</p> <p>Vahekohtunik peab teatama kõlbmatust ülalpidamisest liidule ehk kui see on korda saadetud mängus kahe meeskonna vahel, mis mõlemad kohaliku seltsi liikmed, kohalikule seltsile.</p> <p>Toore mängu suhtes on vahekohtunikul piiramata õigus talitada oma äranägemise järele.</p> <p>Kui tema loeb mõne mängija tegevuse hädaohtlikuks ehk hädaohtu töotavaks, siis peab tema määrama vabalöögi. Vabalööki määrates peab tema hoiatama süüdlast ja süü kordumisel kõrvaldama mängust. Hoiatuse peab tegema eraldi ja isiklikult. Vägivaldse ülalpidamise puhul ei ole eelhoiatamist tarvis.</p> <p>Vahekohtunik ei võta kuulda vabandusi.</p> <p>Hoiduda: a) vaidlemisest ja selitamisest mängijatega ja ametnikkudega mänguväljal;</p>	<p>Korraldajad peavad püüdma ära hoida kihlvedusid.</p> <p>Iga ametnik ja mängija, kelle osavõtmine jalgpalli kupoon-kihlveost on tõestatud, heidetakse välja jäädavalt.</p> <p>Korraldaja liidu, seltsi ehk klubi kohus on kaitsta ametnikke ka pärast nende mänguväljalt lahkumist.</p> <p>Iga korraldaja liit, selts ehk klubi vastutab oma mängijate, ametnikkude ja pealtvaatajate tegevuse eest ja seepärast peavad nad tarvitusele võtma kõik ettevaatuse abinõud.</p> <p>Ükski isik, kes ei ole sisse kantud ametlikku nimestikku, ei tohi võistlustel täita vahekohtuniku kohuseid.</p>	

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 13. (järg).</p>	<p>lahkuma kõiki isikuid, kes teevad vahekohtunikule haavavaid märkuseid ehk end tema vastu kõlbmatult ülal peavad.</p> <p>Igasugust määrustevastast ülalpidamist vahekohtuniku vastu, mis korda saadetud mänguväljast eemal, karistakse samuti, nagu oleks see korda saadetud mänguväljal. Kõigi seltside ja klubide eestseisuste ja vahekohtunikkude kohus on teatada igast kõlbmatust ülalpidamise juhtumisest, mis võiks tuua mängule halba kuulsust.</p> <p>Joonurid, kes tähele panevad juhtumisi mänguväljal, mis võiks tuua mängule halba kuulsust, ja kui vahekohtunik seda tähele ei ole pannud, peavad otsekohe vahekohtunikule teatama. Kui vahekohtunik ei teata kõlbmatust ülalpidamisest, mis temale teatavaks saanud, ja kui on tõestatud, et see ülalpidamine oli sarnane, mis nõuab jäluurimist, siis tagandatakse vahekohtunik ametist ehk lahendatakse asi mõne teise otsusega. Seltsid ehk klubid peavad sisse seadma mängijate ja ametnikkude jaoks eraldi tee mänguväljalt rieteruumi juurde igalpool, kus see vähegi võimalik.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>b) vaidlemisest ehk seletamisest mängijatega, ametnikudega ehk kirjasaatjatega ka väljaspool mänguvälja piirjooni;</p> <p>c) mängija puudutamisest käega, teda hoiatades.</p> <p>Toores mäng suruge maha kohe alguses.</p> <p>Soovitav on, et vahekohtunik võrdleks oma kella joonurite kelladega enne mängu algust ja teise poolaja eel.</p> <p>Vahekohtunik peab olema väga ettevaatlik seisakute aja mahaarvamisega. Tema peab puhuma viilet mängu ja poolaja lõpul täpipealsel momendil, vaatamata, kas pall on mängus või mitte. Ainuke juhtumine, kus mänguaega võib pikendada, on karistuslöögi puhul.</p> <p>Vahekohtunikule soovitatakse mitte usaldada oma mälu, vaid ülesmärkida paberile kõik andmed mängu kohta, nagu mängu algus ja aeg, kunas hariliku mängu käigu juures oleks poolaja ja mängu lõpp.</p>	<p>Kui mõnel ettenägemata põhjusel ametlik vahekohtunik ei saa oma kohuseid täita ja teist asemele määrata ei ole, siis võib korraldajad selts ehk klubi anda vahekohtuniku õigused mõnele teisele isikule.</p>	

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 13. (järg).</p>	<p>Mängija, kes tarvitab ülekohtuseid ja haavavaid ütelsusi ehk sõimusõnu vahekohtuniku kohta, loetakse süüdlaseks raskes kõlbmatuse ülalpidamises määruse 13. mõttes.</p> <p>Vahekohtunikudelt nõutakse mõjuvamat tegevust mängijate, ametnikkude ja pealtvaatajate kõlbmatu ülalpidamise puhul.</p> <p>Kõik teadaanded sõjaväes teenivate mängijate kõlbmatu ülalpidamise kohta antakse otsekohe jalgpalli liidu eestseisusele, välja arvatud võistlused sõjaväelaste meeskondade eneste vahel, mil teated antakse vastavatele korraldajatele.</p> <p>Vahekohtuniku nõusolekuta ei tohi lubada ühtegi isikut peale mängijate ja joonurite minna mänguväljale mängu ajal.</p> <p>Igale liidule, seltsile, klubile, mängijale, ametnikule ehk liidu, seltsi või klubi liikmele loetakse kõlbmatuks ülalpidamise pakkuda ehk teha katsed pakkuda otsekohe ehk kaudselt mingit tasu ükskõik mis näol teisele liidule</p>

Juhatused vahekohtunikule.

Juhatused korraldajatele.

Juhatused mängijatele.

Siis on kerge juurde arvata seisakute aega. Löödud väravad tulevad alati üles märkida.

Trainerisi ei tohi lubada mänguväljale mängu ajal ilma vahekohtuniku poolt kutsumata.

Klubid ja seltsid vastutavad selle eest, et nende trainerid täidaks seda määrust.

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 13. (järg).</p>	<p>klubile, seltsile, mängijale — eesmärgiga mõjuda võistluse tagajärgede peale. Samuti loetakse kõlbmatuks ülalpidamiseks sarnase tasu vastuvõtmine.</p> <p>Joonurid on määrusega 14. õigustatud juhtima vahekohtuniku tähelepanu määruste rikkumiste peale, mida vahekohtunik ise näha ei saa, ja vahekohtunik peab nende arvamisi arvesse võtma, iseäranis, kui joonurid on erapooletud (ei ole seotud kummagi meeskonnaga).</p> <p>Vahekohtunik on kohustatud tegutsema erapooletute joonurite näitamiste põhjal juhtumiste suhtes, mida tema isiklikult tähele ei ole pannud.</p> <p>Mängija, kes võistluse ajal vigastada saanud, tuleb kohe mänguväljalt lähema värvajoone ehk küljoone taha toimetada ja mängu jätkata.</p>

Juhatudused vahekohtunikule.	Juhatudused korraldajatele.	Juhatudused mängijatele.
<p>Mängija, kes on võistluse ajal vigastada saanud, tuleb kohe mänguväljalt lähema väravjoone ehk otsjoone taha toimetada ja mängu jätkata.</p>	<p>Mängu juurde määratakse kaks joonurit, kelle kohus on otsustada, vahekohtunikult otsustele alluvatena, kumb pool on õigustatud tegevus. Mängu juurde määratakse ka kaks joonurit, kelle kohus on otsustada, vahekohtunikult otsustele alluvatena, kumb pool on õigustatud tegevus. Mängu juurde määratakse ka kaks joonurit, kelle kohus on otsustada, vahekohtunikult otsustele alluvatena, kumb pool on õigustatud tegevus.</p>	<p>Juhumise kohta otsuse teeb joonurite kohused ja õigused.</p>

Joonurite
kohused ja
õigused.

MÄÄRUS 14.

Mängu juurde määratakse kaks joonuri, kelle kohus on otsustada, vahekohtuniku otustele alluvatena, kunas pall on mängust väljas, kumb pool on õigustatud tegema nurklööki, väravlööki ehk sissevisket, samuti abiks olema vahekohtunikule mängu määruste kohases juhtimises. Joonuri mitte õigustatud vahelesegamise ja kõlbmatu ülalpidamise puhul on vahekohtunikul õigus teda mänguväljalt kõrvaldada ja temale asetäitjat määrata; kuid ta peab sellest teatama liidule, kelle alla kuulub kõrvaldatud joonur ja kes juhtumise kohta oma otsuse teeb.

Igal võimalikul juhtumisel peavad joonurid olema määratud erapooletud (s. o. mitte seotud kummagi võistlusest osavõtja poolega, kuuludes meeskondade hulka, olles mängijatega mõne seltsi ehk liidu kaudu kaasliikmed, jne.) Erapooletud joonurid peavad juhtima vahekohtuniku tähelpanu toore mängu ja kõlbmatu ülalpidamise peale ja üldse aitama teda mängu korralikus läbiviimises.

Kui joonurid on erapooletud, siis võib vahekohtunik küsida nende arvamist palli läbimineku kohta väravapostide vahelt.

Mängijal ei ole õigust joonuri ehk vahekohtuniku kohuseid täita nende tagandamise puhul.

Joonurid on määrusega 14. õigustatud juhtima vahekohtuniku tähelpanu määruste rikumiste peale, mida vahekohtunik ise näha ei saa, ja vahekohtunik peab nende arvamist sarnasel juhtumisel arvesse võtma, isegi siis, kui nad on erapooletud.

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Joonurid peavad märku andma, kui pall on mängust väljas, ja ütleva, kumb pool on õigustatud tegema nurklööki, väravlööki ehk sissevisket. Nemed peavad juhtima vahekohtuniku tähelepanu toore mängu ja kõlbmatu ülalpidamise peale ja avaldama oma arvamist iga juhtumise kohta, kui vahekohtunik neilt seda küsib.</p> <p>Kui nemad märkavad mõnda määruste rikkumist, mida vahekohtunik ei ole tähele pannud, siis on nende kohus sellest vahekohtunikule teatada.</p> <p>Joonuri mitteõigustatud vahelesegamise ja kõlbmatu ülalpidamise puhul on vahekohtunikul õigus teda mänguväljalt kõrvaldada ja temale asetäitjat määrata. Seda õigust tuleb tarvitada ainult äärmistel juhtumistel, sest hoiatamisest on harilikult küllalt.</p>		

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
<p>Joonurite kohused ja õigused.</p>	<p>MÄÄRUS 14. (järg.)</p> <p>Mängu juhitud juures on kohus ja õigus mängu juhtimisele kuuluda mängu juhitud juures, kumb pool on õigustatud tegema murkiööki, väraviööki ehk sissevisket, samuti abiks olema vahekohtunikule mängu määruste kohases juhtimises. Joonuri mitte õigustatud vahelesegamise ja kõlbmatu ülalpidamise puhul on vahekohtunikul õigus teha mänguväljal kõrvaldada ja temale asetada määrata; kuid ta peab selles teatama lüüa, kelle alla kuulub kõrvaldatud joonur ja kes juhtumise kohta oma otsuse teeb.</p>	<p>Joonurid, kes tähele panevad mänguväljal sündmusi, mis võivad mänguhead kuulust rikkuda, ja kui seda vahekohtunik ei ole näinud, peavad sellest otsekohe teatama vahekohtunikule. Kui joonur ei teata kõlbmatust ülalpidamisest, mis temale teatavaks saanud, ja kui on küllaliselt tõestatud, et kordasaadetud kõlbmatu ülalpidamine nõuab järeluurimist, siis heidetakse see joonur liidu poolt välja ehk lahendatakse asi mõne teise otsusega.</p> <p>Vahekohtunik on kohustatud tegutsema erapooletute joonurite näitamiste põhjal nende juhtumiste suhtes, mida tema isiklikult tähele ei ole pannud.</p>
<p>Pall mängus seni kui otsus on tehtud.</p>	<p>MÄÄRUS 15.</p> <p>Arvatava määruste rikkumise ehk mõne vaieldava sündmuse puhul peab pall jääma mängu, seni kuni otsus on tehtud.</p>	

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Kui vahekohtunik on kord otsuse teinud ja mängu on jätkanud, siis ei tohi tema seda enam muuta.</p>		
<p>Määrus 16 nõuab selgesti, et pall ei tohi maha visata, vaid kukkuda laskma.</p>		
<p>Pall on mängus seni, kuni kostab vile, kuid vahekohtunik peab ruttu otsustama. Kahtluse korral küsida joonurite arvamist Kui vahekohtunik lükkab tagasi mõne kaebtuse ehk märkuse, siis on sagedasti väga kasulik tarvitada pearaputamist ehk ütelist „mängige edasi“.</p>		<p>Ärge jätke järele mängimist, enne kui kostab vile, ja kui otsus kord tehtud, siis ärge nõudke vahekohtunikult selle muutmist ega segage teda märkustega.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 15. (järg).</p>	
<p>Mängu jätkamine pärast ajutist seisakut.</p>	<p>MÄÄRUS 16.</p> <p>Iga ajutise seisaku puhul, mis on tekkinud mitte palli „välja“ (üle küljjoone) ehk üle väravjoone mineku tõttu, peab vahekohtunik mängu jätkamiseks palli maha kukkuda laskma selles kohas, kus ta oli mängu seismajäämise momendil, ja pall loetakse uuesti mängus, kui ta maad puutub. Kui pall läheb „välja“ ehk väravjoone taha, ilma et teda on mänginud ükski mängija, siis peab vahekohtunik teda uuesti kukkuda laskma. Ükski mängija ei tohi palli enne mängida, kui ta on maad puutunud.</p>	<p>Pall on mängus seni, kuni kostab vile, kuid vahekohtunik peab tutu otsustama. Kahtluse korral küsida joonurite arvamist.</p> <p>Kui vahekohtunik lükkab tagasi mõne kahtluse ehk märkuse, siis on sagedasti väga kasulik tutvuda peapõlvurite ja mängijate „mängiebasiga“.</p>

Juhatudused vahekohtunikule.	Juhatudused korraldajatele.	Juhatudused mängijatele.
<p>Vabaloök on massseisva palli jalaga löök mine igasse suuna, kuhu mängija ise soovib. Kui vahekohtunik on kord oma otsuse teinud ja mängu on jätkatud, siis ei tohi tema seda enam muuta. Palli mängimine kätega vastasele ja ettepanemine tema tõukamine löömise, löömine, hoidmine, ei ole lubatud. Kõik need tegevused on keelatud. Mängija ei tohi maha visata, vaid peab kukkuda laskma.</p>	<p>MÄÄRUS 17. Igal määru 2, 8, 10 ekr 16 rikkumisel ekr 101 mängija on määratud võistkondadele määruse 13 põhjal antakse vastaspoolele vabaloök kohal, kus juhtus määruste rikkumine.</p>	<p>Vabaloök. Vabaloök on määratud võistkondadele määruse 13 põhjal antakse vastaspoolele vabaloök kohal, kus juhtus määruste rikkumine.</p>
<p>Määrus 16. nõuab selgesti, et palli ei tohi maha visata, vaid peab kukkuda laskma.</p>	<p>Kui karistusloök ei ole määruste kohaselt tehtud, siis peab vahekohtunik laskma seda uuesti teha, kuni see korraldiku teinud. Kui karistusloogi juures pall põrkab tagasi, võivad mängijad teha vabaloeki. Kui mängimine kätega vastasele ja ettepanemine tema tõukamine, löömine, hoidmine, ei ole lubatud. Kõik need tegevused on keelatud. Mängija ei tohi maha visata, vaid peab kukkuda laskma.</p>	<p>Mängija ei tohi palli enne mängida, kui ta on maad puutunud.</p>
<p>Värvavaht, kes kallseb karistuslooki.</p>	<p>Kui karistusloök ei ole määruste kohaselt tehtud, siis peab vahekohtunik laskma seda uuesti teha, kuni see korraldiku teinud. Kui karistusloogi juures pall põrkab tagasi, võivad mängijad teha vabaloeki. Kui mängimine kätega vastasele ja ettepanemine tema tõukamine, löömine, hoidmine, ei ole lubatud. Kõik need tegevused on keelatud. Mängija ei tohi maha visata, vaid peab kukkuda laskma.</p>	<p>Karistusloök. Karistusloök on määratud võistkondadele määruse 13 põhjal antakse vastaspoolele vabaloök kohal, kus juhtus määruste rikkumine.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
Vabalöök.	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 17.</p> <p>Igal määruse 5, 6, 8, 10 ehk 16 rikkumisel ehk kui mängija on mänguväljalt kõrvaldatud määruse 13. põhjal, antakse vastaspoolele vabalöök, kohal kus juhtus määruste rikkumine.</p>	<p>Vabalöök on maasseisva palli jalaga löömine igasse suuna, kuhu mängija ise soovib. Kohaltlööki, vabalööki ja karistuslööki ei tohi teha enne, kui vahekohtunik on selleks signaali annud.</p> <p>Palli mängimine kätega, vastasele jala ettepanemine, tema tõukamine, löömine, kinnihoidmine ehk temale seljatagant kallaletungimine võib juhtuda nii, et seda võib lugeda mittetahteliseks ja, kui see nii on, siis ei tule määrata mingit karistust.</p>
Karistuslöök.	<p>Igal määruse 9. tahtelise rikkumise juhtumisel väljaspool oma karistusruumi, ehk pealetungiva poole poolt vastase karistusruumis, antakse vabalöök vastaspoolele kohal, kus sündis määruse rikkumine. Igal määruse 9. tahtelisel rikkumise juhtumisel kaitsva poole poolt omas karistusruumis annab vahekohtunik vastaspoolele karistuslöögi, mis tehakse karistuslöögi märgilt järgmisel kombel. Kõik mängijad, välja arvatud karistuslöögi tegija ja vastase väravavaht, peavad asuma väljaspool karistusruumi. Vas-</p>	<p>Kui karistuslöök ei ole määruste kohaselt tehtud, siis peab vahekohtunik laskma seda uuesti teha, kuni see korralikult tehtud.</p> <p>Kui karistuslöögi juures pall pörkab tagasi väravapostidest ehk põikpuust ja lööja mängib teda teist korda, siis tuleb määrata vabalöök.</p> <p>Palli mängimine kätega, vastasele jala ettepanemine, tema tõukamine, löömine, kinnihoidmine ehk temale seljatagant kallaletungimine võib juhtuda nii, et seda võib lugeda mittetahteliseks; sel juhtumisel ei tule määrata mingit karistust.</p>

Juhatused vahekohtunikule.	Juhatused korraldajatele.	Juhatused mängijatele.
<p>Vahekohtunik peab jätma vabalöögi määramata, kui löök on süüdlasele poolele kasulikum kui mängu vahetpidamata edasikestmine.</p> <p>Vahekohtniku tähelpanu peab selle peale juhtima, et karistada tuleb ainult tahtelist määruste rikkumist.</p>		<p>Vahekohtunik, on kohustatud jätma vabalöögi määramata, kui vabalöök süüdlasele poolele kasulikum on kui mängu vahetpidamata edasikestmine.</p>
<p>Käe väljasirutamine eesmärgiga vastast tagasi hoida, ilma temast käega kinni võtmata, loetakse siiski kinnihoidmiseks.</p> <p>Kui pall põrkab väravapostist ehk põikpuust tagasi mängu, siis ei tohi mängija, kes palli sinna mängis, palli uuesti mängida, enne kui teda ei ole mänginud mõni teine mängija. Kui tema seda siiski teeb, siis määratakse tema karistamiseks vabalöök.</p> <p>Värvavaht, kes kaitseb karistuslööki, ei tohi tulla ettepoole väravjoonest.</p>		<p>Mängijatelt ei nõuta tagapool palli seismist, vaid nemad võivad asuda igalpool väljaspool karistusruumi, kuid mänguvälja piirides. Mõned mängijad karjuvad ja teevad kära selleks, et värvavahi või lööja tähelepanu kõrvale juhtida. Olge aumehed ja käige ümber ka oma vastastega kui niisugustega.</p> <p>Mängijad peavad ära ootama vahekohtniku vile, enne kui teha karistuslööki.</p>

Sisu.	M ä ä r u s e d	Ametlikud otsused
	<p style="text-align: center;">MÄÄRUS 17. (järg.)</p> <p>tase väravavaht ei tohi tulla ettepoole üle oma väravjoone. Palli peab lööma otse ette. Pall on mängus löögi momendist peale ja karistuslöögiga võib vahetult lüüa värava; kuid karistuslöögi tegija ei tohi palli uuesti mängida, enne kui teda pole mänginud mõni teine mängija. Tarvilikul juhtumisel tuleb karistuslöögiks pikendada mänguaega. Vabalöök antakse vastaspoolele, kui palli ei lööda otse ette, ehk teda mängib teist korda karistuslöögi tegija, enne kui teda mängib mõni teine mängija. Vahekohtunik võib selle määruse nõudmised täitmata jätta, kui temale on selge, et nende läbiviimine on kasulik süüdlasele poolele. Kui tehakse karistuslööki ja pall läheb väravapostide vahelt põikpuu alt läbi, siis ei tühistata löödud väravat määruste rikkumise pärast kaitsva poole poolt.</p>	<p>Kui mängija tahteliselt paneb jala ette vastasele, kes on „kõrval“ seisukohas, karistusruumi piirides ja kes ei kavatsenud mängida palli ehk takistada, siis tuleb määrata karistuslööki.</p> <p>Karistuslööki võib määrata vaatamata palli asukoha peale mänguväljal määruste rikkumise momendil.</p> <p>Kui karistuslöögiga lüüakse värav, siis ei pea seda tühistama, kuigi kaitsja pool on sealjuures korda saatnud määruste rikkumisi.</p> <p>Kui väravavaht on vahetatud ilma vahekohtunikule teatamata ja uus väravavaht mängib palli kätega karistusruumis, siis tuleb määrata karistuslööki.</p> <p>Kui karistuslöögist löödud pall puudutab enne väravasse minekut väravavahti, kui karistuslööki tehakse pärast mänguaja lõppu, siis loetakse ikkagi löödud värav.</p> <p>Mängu määruste eesmärgiks on tagada võistluse käiku võimalikult vähemate seisavabalo.</p>

Juhatused vahekohtunikule.

Juhatused korraldajatele.

Juhatused mängijatele.

Karistuslööki võib määrata ainult järgmise üheksa määruste rikkumise eest, mis tahteliselt korda saadetud kaitsva poole mängija poolt oma karistusruumis:

- 1) vastasele jala ettepanemine;
- 2) vastase löömine jalaga;
- 3) vastase löömine;
- 4) vastasele pealehüppamine;
- 5) palli mängimine kätega;
- 6) vastase kinnihoidmine;
- 7) vastase tõukamine;

8) vastasele vägivaldselt ja hädaohtlikult kallaletungimine;

9) vastasele seljatagant kallaletungimine.

Enne kui vahekohtunik ei ole selgusele jõudnud, et kõik mängijad on õigetel kohtadel, ei tohi tema anda signaali löögi tegemiseks. Kui mõni mängija tahteliselt määrusi rikkub, siis tuleb teda hoiatada ja kordumisel mänguväljalt kõrvaldada. Karistuslööki võib teha ka veel siis, kui mänguaeg lõppenud.

Mängijad ei tohi joosta karistusruumi enne, kui löök tehtud. Kui see siiski sünnib, siis hoiatatakse sarnast mängijat ja kordumisel kõrvaldatakse mänguväljat.

Löök peab tehtama ette.

Ehk küll karistuslööki on õigustatud, võib vahekohtunik selle siiski määramata jätta, kui selle läbiviimine on kasulik süüdlasele.

Kui karistuslöögiga on löödud värav, siis tuleb vahekohtunikul tähelepanemata jätta määruste rikkumised kaitsjate poolt ja värav ikkagi lugeda.

Sisu.	M ä ä r u s e d.	Ametlikud otsused.
	<p>MÄÄRUS 17. (järg).</p> <p>Enne kui vahukohtunik ei ole selgust leidnud, et kõik mängijad on õigesti signaaliga kohale, ei tohi teha signaali looteid. Kui signaal on õigesti loodetud, ei tohi vahukohtunik enne kui kõik mängijad on kohale jõudnud, teha signaali looteid. Kui vahukohtunik on leidnud, et mängijad ei ole õigesti kohale jõudnud, ei tohi ta teha signaali looteid. Kui vahukohtunik on leidnud, et mängijad on õigesti kohale jõudnud, ei tohi ta teha signaali looteid.</p>	<p>Karistuslööki võib määrata ainult kutega ja segamistega. Sellest vaatepunktist on vahekohtuniku kohus mitte määrata karistus puht tehniliste ehk arvatavate määruste rikkumiste eest. Alaline vileandmine tühistatakse ja ainult arvatavate määruste rikkumiste puhul tekitab mängijates halba tundmust, vähendab nende mänguhimu ja rikub pealtvaatajate lõbu.</p> <p>Kui kaitsja poole mängija on mänguväljal kõrvaldatud vastase löömise ehk jala ettepanemise eest karistusruumis, siis võib vahekohtunik määrata ka karistuslöögi.</p>

Juhatused vahekohtunikule.

Juhatused korraldajatele.

Juhatused mängijatele.

Veel kord tuletatakse vahekohtunikule meelde, et karistada tuleb ainult tahtelist määruste rikkumist.

Vahekohtunik ei pea andma signaali karistuslöögi määramiseks, kui tema arvamise järele see on süüdlasele poolele kasulik, vaid peab laskma mängu edasi minna.

Otsus karistuslöögi määramise kohta, vaatamata palli asukoha peale, on maksev ainult siis, kui pall on seespool mänguvälja piirjooni.

Sagedasti ettetulev viga on see, et vahekohtunik määrab määruste rikkumiste eest, mille eest tuleb mängija mänguväljalt kõrvaldada, ainult karistuslöögi. Samuti ei vabasta ka karistuslöögi määramine vahekohtuniku kohusest süüdlast mänguväljalt kõrvaldada, kui määruste rikkumine on sarnane, mis seda nõuab.

team	—	forward
game	—	kick-off
play	—	bounce
out of play	—	trip, tripping
field of play	—	kicking
law	—	football
corner flag	—	linesman
corner	—	back
corner-kick	—	charging
ball	—	carry
heading	—	captain
goal	—	penalty-kick
penalty	—	penalty area
half	—	half-way line
holding	—	holding
place kick	—	place kick
secretaries	—	"hands"
"hands"	—	knock on
handle	—	handle
off-side	—	off-side
fouling	—	fouling
football association	—	football association

Alja	—	Alja
algloök	—	algloök
hüpata (palli löökiga)	—	hüpata (palli löökiga)
patades edasi ajama	—	patades edasi ajama
ala ettepanemine	—	ala ettepanemine
alaga lömine	—	alaga lömine
algpalli	—	algpalli
joonut	—	joonut
kaisa	—	kaisa
kallale tungimine	—	kallale tungimine
kandma	—	kandma
kapten	—	kapten
karistuslök	—	karistuslök
karistusnum	—	karistusnum
keskjoon	—	keskjoon
kinnihoidmine	—	kinnihoidmine
kohalilök	—	kohalilök
korraldaja	—	korraldaja
"käsi" (valevõte)	—	"käsi" (valevõte)
kätega ajama	—	kätega ajama
kätega mängima	—	kätega mängima
"kõrval"	—	"kõrval"
küljoon	—	küljoon
libujal palli	—	libujal palli

LIIDU JALGPALLIOSKUSSÕNAD.

E E S T I.	I N G L I S E.	P R A N T S U S E.
Ajaja	— forward	— avant
alglöök	— kick-off	
hüpatama (palli löökidega hüpatades edasi ajama)	— bounce	
jala ettepanemine	— trip, tripping	— Croche-pied
jalaga löömine	— kicking	
jalgpall	— football	
joonur	— linesma	— balle au pied
kaitsja	— back	— juge de touche
kallaletungimine	— charging	— arriere
kandma	— carry	— charger
kapten	— captain	— porter le ballon
karistuslöök	— penalty-kick	— capitaine
karistusruum	— penalty area	— coup de pénalité
keskjoon	— half-way line	— surface de réparation
kinnihoidmine	— holding	— ligne de milieu
kohaltlöök	— place kick	— tenir
korraldajad	— secretaries	— coup de pied placé
„käsi“ (valeyöte)	— „hands“	
kättega ajama	— knock on'	— mains
kättega mängima	— handle	— cogner
„kõrval“	— off-side	— manier
kõlgjoon	— touch-line	— hors jeu
liidu jalgpall	— football association	— ligne de touche
		— football association

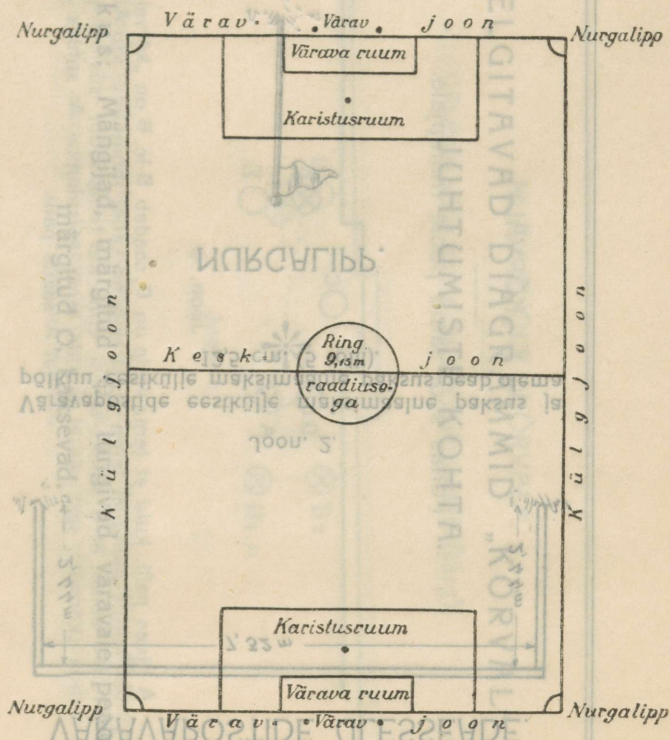
lipuvarras	— flag-staff	— fanion
löömine	— striking	—
meeskond	— team	— équipe
mäng	— game	— jeu
mängija	— player	— joueur
mängust väljas	— out of play	— hors du jeu
mänguväli	— field of play	— terrain de jeu
määrus	— law	— règle
nurgalipp	— corner-flag	— drapeau de coin
nurk	— corner	— coin
nurklöök	— corner-kick	— coup de pied de coin
pall	— ball	— ballon
peaga löömine	— heading	— coup de tête
peaga mängima	— head	— jouer avec la tête
pealehüppamine	— jumping hat	— sauter
piirjooned	— boundary lines	— limites
poolaeg	— half-time	— mi-temps
poolkaitsja	— half	— demi
põikpuu	— bar, cross bar	— barre
sisseviske	— throw-in	—
säärkate	— shin guard	— jambière
sööt	— pass	— passe
söötma (söötu tegema)	— pass	— passer
tilgutama (tripeldama)	— dribble	— dribbler
tõukamine	— pushing	— pousser
vabalöök	— free-kick	— coup franc
vahekohtunik	— referee	— arbitre

valevõte	— foul	— faute
„väljas“ (1-maala väljaspool külgjooni, 2—kui pall on läinud üle külgjoone).	— touch	— touche
värav	— goal	— but
väravapost	— goal-post	— montant
väravruum	— goal area	— surface de but
väravavaht	— goal-keeper	— gardien de but
väravjoon	— goal line	— ligne de but
väravlöök	— goal kick	— (coup franc)
võistlusmäng	— match	— partie

Palli mängimiseks nimetatakse, kui mängija tahteliselt kindla eesmärgiga või kogemata ükskõik millise kehaosaga puudutab palli (lööb jalaga, peaga, käega, kannab, hüpatab, tilgutab, jne.) või kui pall mängijat puudutab.

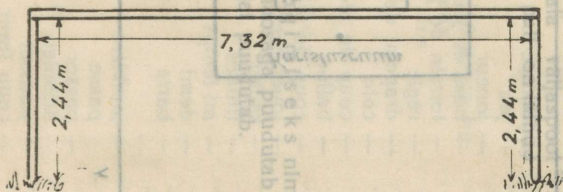
MÄNGUVÄLJA PLAAN.

Mängu määruse 1. juurde.



Joon. 1.

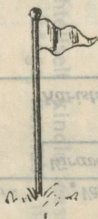
VÄRAVAPOSTIDE ÜLESSEADE.



Joon. 2.

Värvapostide eestkülje maksimaalne paksus ja põikuu eestkülje maksimaalne paksus peab olema 12,5 cm. (5 tolli).

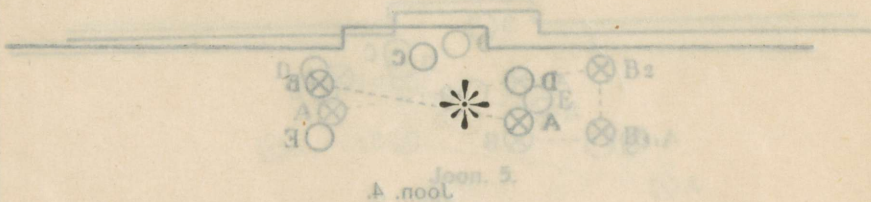
NURGALIPP.



Joon. 3.

Lipu varras peab olema mitte vähem kui 1,50 m. (5 jalga) kõrge ja ümarik muna otsas on soovitam kui terav ots.

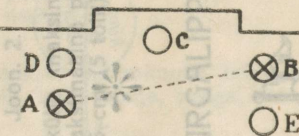
SELGITAVAD DIAGRAMMID „KÕRVAL“ JUHTUMISTE KOHTA.



Märkus: Mängijad, märgitud \otimes , tungivad väravale peale,
märgitud \circ , kaitsevad.

№ 1. „KÕRVAL“.

Puhas sööt sama poole mängijale.

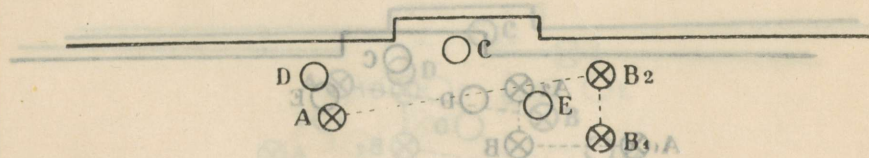


Joon. 4.

A vidas palli, kuid et tema vastu on **D**, saadab **B**-le. **B** on „kõrval“, sest et ei ole kolme mängijat tema ja väravjoone vahel momendil, kui **A** saatis palli. Kui **B** ootab, et **E** läheks tagasi, enne kui tema lööb, siis ei päästa see teda „kõrvalt“, sest see ei muuda tema seisukohta **A** suhtes momendil, kui **A** saatis palli.

№ 2. EI OLE „KÕRVAL“.

(Puhastööd sama poole mängijale (järg)).

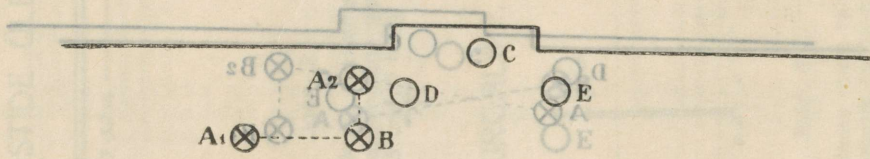


Joon. 5.

A viidas palli, kuid et tema vastas on D, saadab põigiti üle välja. B jookseb seisukohalt 1. seisukohale 2. B ei ole „kõrval“, sest momendil, kui A saatis palli, asus tema tagapool palli ja tema ning väravjoone vahel oli kolm vastast.

"JAVRÖ" № 3 "KÖRVAL".

(Puhas sööt sama poole mängijale (järg).

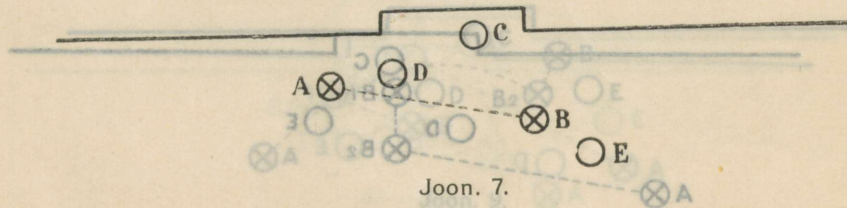


Joon. 6.

A ja B teevad söödu jooksu külje peale. A saadab palli B-le, kes ei saa väravasse lüüa, sest D on tema ees. A jookseb siis seisukohalt 1. seisukohale 2., kus tema võtab vastu palli B-lt. A on „körval“, sest ei ole kolme mängijat tema ja väravjoone vahel momendil, kui B mängib palli edasi.

№ 4. EMOLE „KÕRVAL“.

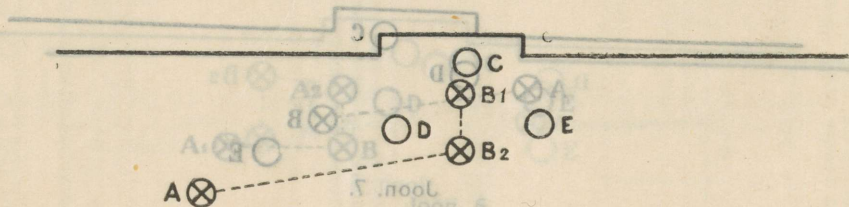
Puhas sööt sama poole mängijale (järg).



A ja B teevad söödu jooksu keskkoha peale, A ees on D ja A saadab seepärast palli tagasi B-le. B ei ole „kõrval“, sest et tema, ehk küll ei ole kolme vastast tema ja väravjoone vahel, ei ole väravjoonele lähemal kui A momendil, mil A saadab palli temale.

"JAVRÕ" № 5. "KÕRVAL".

Jooks tagasi palli vastuvõtmiseks.

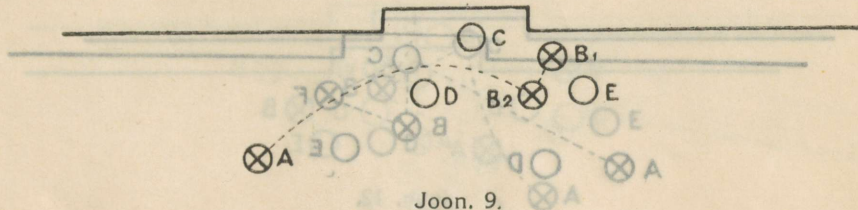


Joon. 8.

A saadab palli keskele, B jookseb tagasi seisukohalt 1. seisukohale 2. ja siis ajab palli D ja E vahelt läbi ja lööb väravasse. B on "kõrval", sest tema ja väravjoone vahel ei olnud kolme vastast momendil, kui A mängis palli.

№ 6 „KÕRVAL“.

Jooks tagasi palli vastuvõtmiseks. (järg)

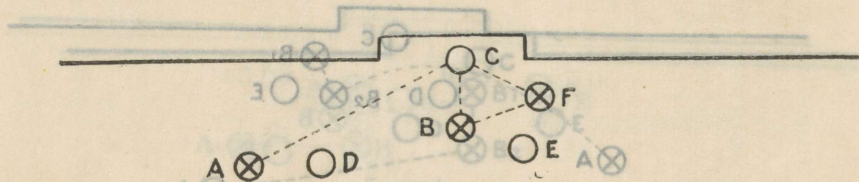


Joon. 9.

A teeb kerge löögi värava pihta, kuid tuul toob palli tagasi. B jookseb seisukohalt 1. seisukohale 2. ja lööb väravasse. B on „kõrval“, sest ei olnud kolme vastast tema ja väravjoone vahel momendil, kui palli mängis viimasena A.

№ 7. „KÕRVAL.“

Löök väravasse, väravavahi poolt tagasi löödud.

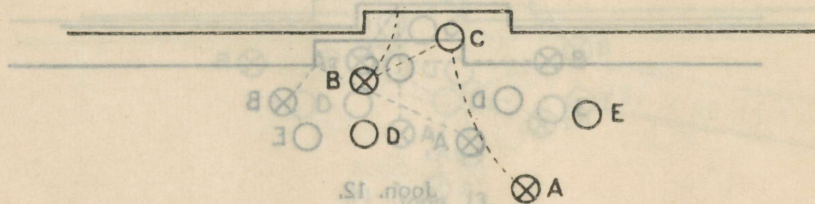


Joon. 10.

A lööb värava pihta. **C** lööb palli tagasi ja **B** saab selle oma kätte, kuid ei saa lööki teha ja saadab palli edasi **F**-le, kes lööb väravasse. **F** on „kõrval“, sest tema on eespool **B**-d ja, kui **B** saatis palli, ei olnud kolme vastast tema ja väravjoone vahel.

№ 8. EI OLE „KÕRVAL“.

Pall pörkab tagasi värava postidest ehk pöikpuust (järg).
Löök väravasse, väravavahi poolt tagasi löödud (järg).

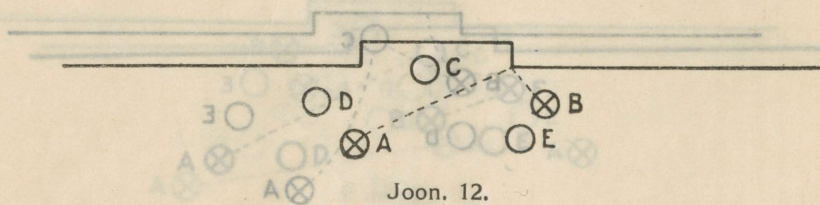


Joon. 11.

A lööb värava pihta. C lööb palli tagasi, kuid B saab palli oma kätte ja lööb väravasse. B ja väravajoone vahel ei olnud kolme vastast, kui A mängis palli, kuid B ei ole „kõrval“, sest palli mängis viimasena vastane C.

№ 9. „KÕRVAL“.

Pall põrkab tagasi värava postidest ehk põikpuust.

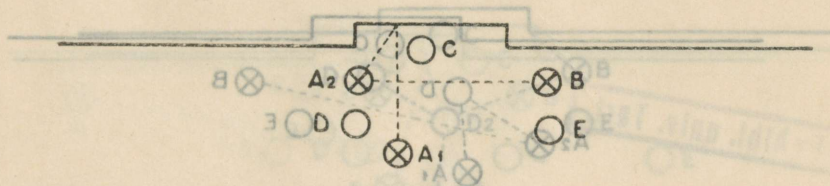


Joon. 12.

A lööb värava pihta, kuid pall tabab värava posti ja põrkab tagasi mängu.
 B saab palli kätte ja lööb väravasse. B on „kõrval“, sest palli mängis viimasena oma poole mängija A, ja kui A mängis, ei olnud kolme vastast B ja väravajoone vahel ja B oli eespool A-d.

№ 10. „KÕRVAL“.

Pall põrkab tagasi värava postidest ehk põikpuust (järg).

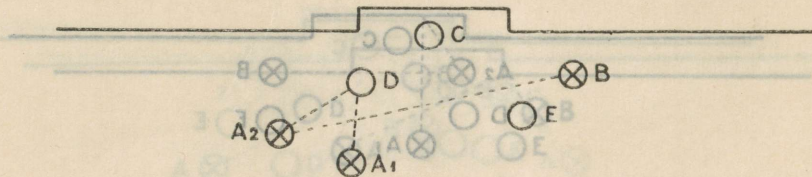


Joon. 13.

A lööb värava pihta, kuid pall tabab põikpuud ja põrkab tagasi mängu. **A** jookseb seisukohalt 1. seisukohale 2. ja siis teeb söötu **B**-le, kes on sinna jooksnud teisest küljest. **B** on „kõrval“, sest palli mängis viimasena oma poole mängija **A**, ja kui **A** mängis, ei olnud kolme vastast **B** ja väravjoone vahel ja **B** oli eespool **A**-d. Kui **A** oleks ise teistkordse hoobiga löönud väravasse selle asemel, et teha söötu **B**-le, siis oleks värav loetud.

№ 11. „KÕRVAL“.

Pall puudutab vastast.

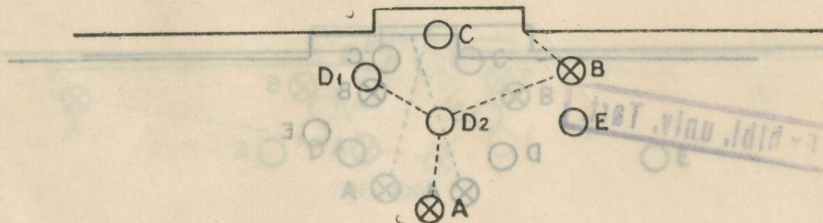


Joon. 14.

A lööb värava pihta ja palli mängib D. A jookseb seisukohalt 11 seisukohale 2. ja püüab palli kinni, kuid ei saa väravasse lüüa, sest tema ees on D. A teeb seepärast söödu B-le. B on „kõrval“, sest tema on eespool A-d ja tema ning väravjoone vahel ei olnud kolme vastast, kui A tegi söödu, et tema sõutu B-le, siis oleks värav loetud.

№ 12. EI OLE „KÖRVAL“.

Pall puudutab vastast (järg).

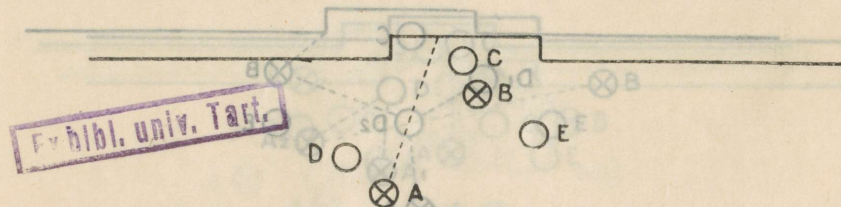


Joon. 15.

A lööb värava pihta. **D** jookseb seisukohalt 1. seisukohale 2., et palli kinni püüda, kuid pall libiseb tema jalalt **B** juurde, kes lööb väravasse. **B** ei ole „kõrval“, sest, ehk küll ei ole kolme vastast tema ja väravjoone vahel, palli mängis viimasena vastane **D**.

№ 12. EI OLE „KÖRVAL“.
№ 13. „KÖRVAL“.

Värvavahi takistamine.

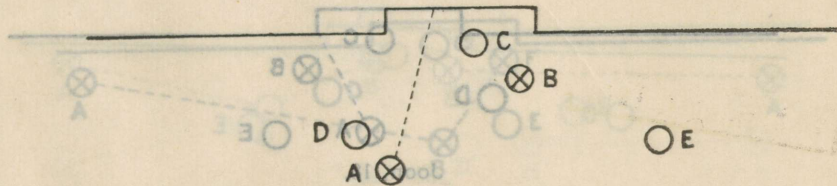


Joon. 16.

A lööb värava pihta ja lööb sisse. Samal ajal takistab B C-ed nii, et tema ei saa väravat kaitsta. Väravat ei loeta, sest B on „kõrval“ seisukohas ja ei tohi puudutada palli, ega mingil kujul kokku puutuda mõne vastasega ehk teda takistada.

№ 14. „KÕRVAL“.

Väravahi takistamine (järg).

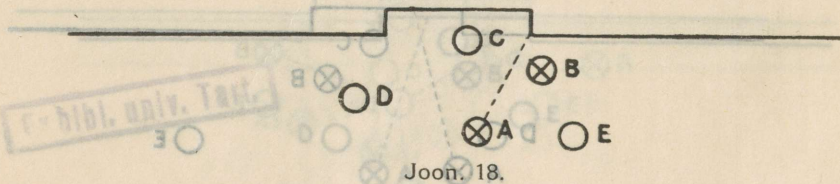


Joon. 17.

A lööb värava pihta. Palli olles lennul, jookseb B edasi ja jõuab C-le ette, segades teda värava kaitsmisel. B on „kõrval“, sest tema on eespool A-d ja tema ning väravjoone vahel ei ole kolme vastast momendil, kui A mängib palli. B, olles sellel seisukohal, ei või puutada palli ega mingil kujul kokku puutada mõne vastasega ehk teda takistada.

№ 15. „KÕRVAL“.

Vastase, peale väravavahi, takistamine.

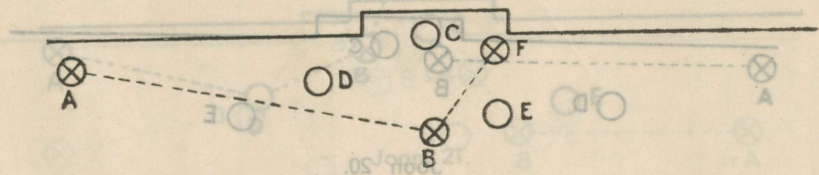


Joon. 18.

A lööb värava pihta. B jõuab E-st ette, joostes palli püüdma. B on „kõrval“, sest tema on eespool A-d ja tema ning väravjoone vahel ei olnud kolme vastast momendil, kui A mängis palli. Olles sellel seisukohal ei tohi B puudutada palli ega mingil kujul kokku puutuda mõne vastasega ehk teda takistada.

№ 16. „KÕRVAL“.

Pärast nurklööki.



Joon. 19.

A teeb nurklöögi ja pall läheb B kätte. B lööb värava pihta ja pall, mööda minnes F juurest, puudutab viimast. F on "kõrval", sest pärast nurklööki mängis viimasena oma poole mängija B ja kui B mängis palli, ei olnud F-i ja väravjoone vahel kolme vastast.

№ 17. EI OLE KÕRVAL.

Pärast nurklööki (järg).

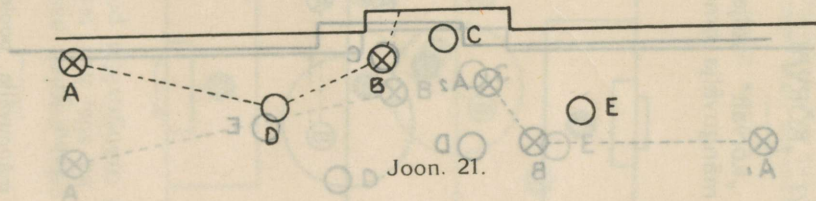


Joon 20.

Joon 19.
 A lööb värava pihta. B jõuab E-st ette, jõustes palli püüda. B on „kõrval“, sest tema on ees ja ei saa mängida. A lööb värava pihta ja pall läheb B kätte. B lööb väravasse. B ja värava vahel on ainult üks vastane, kuid B ei ole „kõrval“, sest mängija ei loeta „kõrval“ nurklöögi puhul.

№ 18. EI OLE „KÕRVAL“.

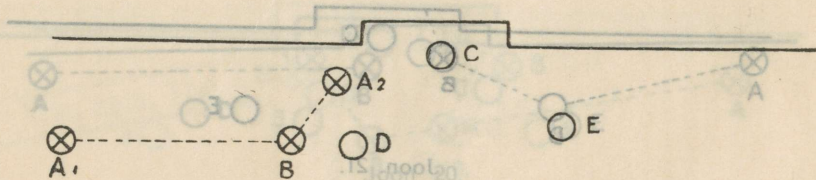
Pärast nurklööki (järg).



A teeb nurklöögi ja pall, puudutades D-ed, läheb B kätte, kes lööb värvasse. B ja värvajoone vahel on ainult üks vastane, kuid B ei ole „kõrval“, sest palli mängis viimasena vastane D.

№ 19. „KÕRVAL“.

Pärast sissevisket küljjoonelt.

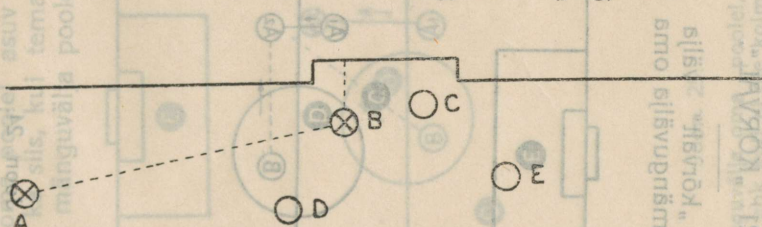


Joon. 22.

A viskab palli B-le ja siis jookseb seisukohalt 1. seisukohale 2. B saadab palli A-le seisukohale 2. A on „kõrval“, sest tema ja väravjoone vahel ei ole kolme vastast momendil, kui B saadab palli edasi temale.

№ 20. EI OLE „KÕRVAL“.

Pärast sissevisket küljjoonelt (järg).

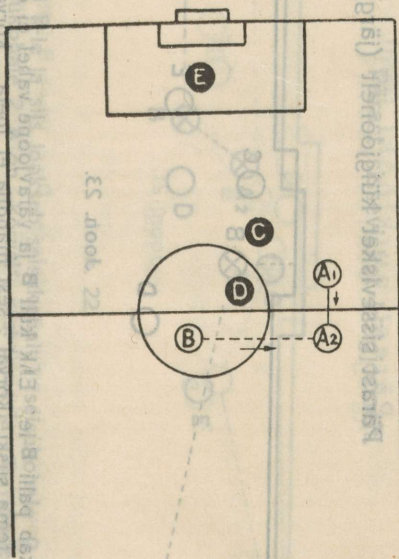


Joon. 23.

A viskab palli B-le. Ehk küll B ja väravjoone vahel ei ole kolme vastast, ei ole tema siiski „kõrval“, sest mängija ei loeta „kõrval“, kui tehakse sisseviske.

№ 21. „KÕRVAL“.

Mängija ei saa „kõrvalt“ välja pääseda, joostes tagasi mänguvälja oma poolele.

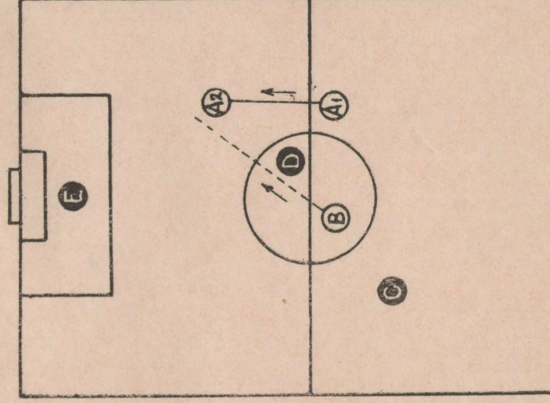


Joon. 24.

Kui **A** on vastase mänguvälja poolel ja „kõrvalt“ seisukohal, kui palli mängis viimasena **B**, siis ei saa tema „kõrvalt“ välja pääseda tagasijooksuga mänguvälja oma poolele.

Nõ 22. EI OLE „KÕRVAL“.

Mänguvälja oma poolel asuv mängija ei ole „kõrval“ ka siis, kui tema läheb vastase mänguvälja poolele.

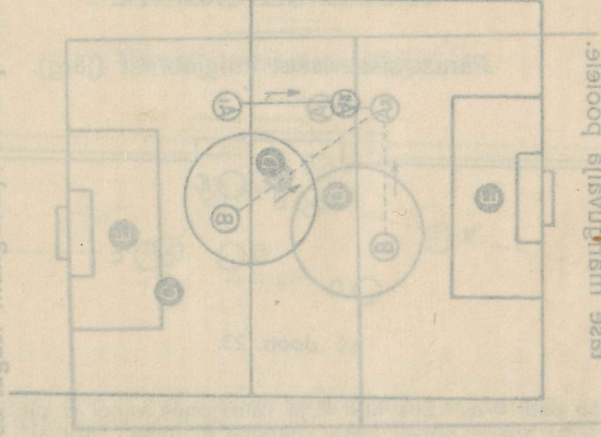


Joon. 25.

Kui **A** on mänguvälja oma poolel, siis ei ole tema „kõrval“, ehk küll ei ole kolme vastast tema vastase värvijoone vahel, kui **B** mängis viimastena palli. **A** ei ole „kõrval“, kui tema läheb vastase mänguvälja poolele.

tsese märguvälja boo oje.
 Kui A on "kõrval", kui tema ispeer-vast-
 la vastase värvilooone värel, kui B märgus vihma-
 tema "kõrval", ehk kui ei ole kolme vastist tema
 Kui A on märguvälja oma boolel, siis ei ole

Mängija ei saa "kõrval" saada pääseda,
 loostes tagasi märguvälja oma poolele.



tsese märguvälja boolele.
 oje "kõrval", ku siis, kui tema ispeer vast-
 Märguvälja oma boolel saav märgus ei

Kui A on vastase märguvälja poolel ja "kõrval"
 seisukohal, Mõ SSii EI OLE võimalik, siis ei
 saa tema "kõrval" välja pääseda tagasi loostes
 märguvälja oma poolele.

A-6378 : ✓