

Ўқув қўлланма

# ҲАҚАМЛИКНИНГ НАЗАРИЙ АСОСЛАРИ

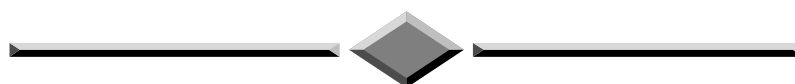


Андижон 2014

Ушбу ўқув қўлланма Жисмоний маданият факультети илмий услубий кенгаши қарорига асосан АДУ ўқув услубий ҳайъати тамонидан қўлланишга тавсия этилди.

**Тузувчи:**      доцент *Солиев Х.*

**Такризчи:**    доцент *Ниязов С.*



Ўқув қўлланмадан Болалар ва ўсмирлар спорт мактабларида спорт ўйинлари билан шуғулланувчилар, ўрта умумтаълим мактаблар ва касб ҳунар коллежларида спорт ўйинлари дарслари ва спорт ўйинлари тўғараклари машғулотларини ташкил этишда ҳамда шу соҳа мутахассислари малака ошириш курсининг тингловчилари фойдаланишлари мумкин.

## Баскетбол ўйини расмий қоидалари

**Баскетбол ўйини майдони ва унинг ўлчовлари:** Олимпиада турнирлари ва Жаҳон биринчилиги ўйинлари учун майдон ўлчовлари узунлиги 28 м x 15 м бўлиши ва улар чегараланган чизиқнинг ички томонидан ўлчаниши керак.

Шифт баландлиги 7 м дан паст бўлмаслиги ва етарли даражада ёритилган бўлиши зарур. Ёруғлик манбалари ўйинчиларга халақит бермайдиган жойларда ўрнатилиши шарт.

**Майдон чизиқлар:** Ўйин майдони яхши кўринадиган чизиқлар билан белгиланган бўлиши ва бу чизиқлар истаган нуқтада томошабинлар, реклама тўсиқлари ва бошқа ғовлардан камида 2 м узоқликда жойлашиши керак. Майдоннинг узун томонларини белгиловчи чизиқлар – ён чизиқлар, қисқа томонларини белгиловчи чизиқлар эса – эн чизиқлар деб аталиши лозим. Чизиқлар яққол кўринадиган рангда ва эни 5 см бўлиши керак.

**Марказий доира** радиуси 180 см га тенг бўлиши ва майдон марказида белгиланиши керак.

**Марказий чизиқ** эн чизиқларига параллель ҳолда ён чизиқлари ўртасидан ўтказилиши ва ҳар иккала ён чизиқларидан 15 см ташқарига чиқиб туриши керак. Майдоннинг рақиб шити орқасидаги эн чизиғи ва марказий чизиқнинг яқин чеккаси ўртасида жойлашган қисми жамоанинг олд зонаси ҳисобланади. Майдоннинг қолган қисми, шу жумладан, марказий чизиқ ҳам жамоанинг **орқа зонаси** ҳисобланади.

**Ўйиндан 3 очколи тўпларни ташлаш зоналари:** Полнинг майдонда ажратилган ва иккита ёй ҳосил қиладиган чизиқлар билан чегараланган қисми ўйиндан 3 очколи тўпларни ташлаш зоналари ҳисобланади. Ҳар бир ёй саватнинг марказига тўғри перпендикуляр бўлган полдаги нуқтани марказ қилиб белгилаб туриб, ташқи қиррасигача 625 см радиусли ярим доира шаклида чизилади ва параллель ҳолда ён чизиқларига давом эттирилиб, эн чизиқларида тугайди.

**Чегараланган зоналар:** Майдонни ажратадиган чизиқлар, жарима тўпини ташлаш чизиқлари ва **чегараланган зоналар** ҳисобланади. Уларнинг ташқи чегаралари чизиқларининг ўртасидан 3 м узоқликда бўлади, жарима тўпини ташлаш чизиғининг ташқи чеккасида тугайди.

**Жарима тўпини ташлаш жойи** – бу ўйин майдонида 180 радиусли ярим доира билан ажратиладиган чегараланган зоналардир. Уларнинг марказлари жарима тўпини ташлаш чизиғи ўртасида жойлашган. Бундай ярим доиралар чегараланган зоналарнинг ичида бўлинган чизиқлар билан ўтказилади. Жарима тўпини ташлаш зонаси бўйлаб белгиланган жойларни ўйинчилар жарима тўпи ташланаётганда эгаллайдилар. Жарима тўпини ташлаш зонаси томонидан чизиқлар бўйлаб ўлчаб туриб, эн чизиғининг ички чеккасидан 175 см узоқликда биринчи белгиланади. Биринчи жой 85 см узоқликда ўтказиладиган чизиқ билан чегараланади. Бу чизиқ орқасида эни 30

см бўлган бетараф зона жойлашади. Иккинчи жой бетараф зона кетида жойлашади ва эни 85 см бўлади. Иккинчи жойни белгилаб турган чизикдан кейин эни 85 см бўлган учинчи жой белгиланади. Бу жойларни белгилаш учун ишлатиладиган ҳамма чизикларнинг узунлиги 10 см ва эни 5 см бўлади. Бу чизиклар жарима майдончасининг ён чизикларига нисбатан перпендикуляр бўлиб, ташқи томондан чизилган бўлиши керак.

Жарима тўпини ташлаш чизиғи ҳар иккала эн чизиғига параллель ҳолда ўтказилади. Унинг узоқ чеккаси ён чизиғининг ички чеккасидан 580 см узоқликда туриши ва у шитдан 360 см узунликда бўлиши керак. Унинг ўртаси эса иккала ён чизикларнинг ўртасини туташтирувчи чизикда бўлиши лозим.

**Шитлар, ўлчови, жойлашиши:** Иккала шитнинг ҳар бири калинлиги 3 см бўлган қаттиқ ёғочдан ёки шунга мос ойнадек тиниқ ашёдан тайёрланиши лозим. Олимпиада ўйинлари ва жаҳон биринчилиги мусобақалари учун шит ўлчовлари горизонтал бўйича 180 см ва вертикал бўйича 105 см бўлиши, пастки қирраси майдон юзасидан 290 см баландликда туриши керак.

Шит юзи силлиқ, оқ рангда бўлиши мумкин. Унинг сиртида ҳалқа орқасига эни 5 см га тенг бўлган чизиклар билан тўғри тўртбурчак чизилади. Тўғри тўртбурчакнинг ташқи ўлчовлари горизонталига 59 см, вертикалига 45 см бўлиши керак. Унинг асос чизиғининг юқори қисми ҳалқа билан тенг туриши керак. Шитларнинг четлари 5 см кенгликдаги чизиклар билан белгиланади. Бу чизиклар шит рангидан яққол ажралиб туриши лозим. Шитларнинг хошиялари ва уларда чизилган тўғри тўртбурчакнинг ранглари бир хил бўлиши шарт.

Шитларни мустаҳкам қилиб, майдоннинг иккала чеккасига эн чизикларга параллель ҳолда, тўғри бурчак остида полга ўрнатилади. Уларнинг марказлари ҳар бири эн чизиклари ўртасининг ички чеккасидан 120 смда майдонга чиқарилган равишда жойлашади. Шитларни ушлаб турадиган қурилмалар эн чизикларининг ташқи чеккасидан камида 2 м узоқликда жойлашиши шарт ва улар ўйинчиларнинг кўзига яққол ташланадиган даражада очиқ рангга бўялган бўлиши лозим.

**Саватлар:** Саватлар ҳалқа ва тўрлардан иборат. Ҳалқа қаттиқ металлдан тайёрланади, унинг ички диаметри 45 см га тенг бўлиб, тўқ сариқ рангга бўялади. Ҳалқаларнинг метали 1,7-2 см диаметрга эга бўлиб, пастки қиррасида тўпларни илиш учун қўшимча бир хил кичик илмоқлар ёки шунга ўхшаш илгаклари бўлиши керак. Ҳалқалар майдонга нисбатан горизонтал ҳолатда, 305 см баландликда шитларга мустаҳкам ўрнатилади ва шитнинг ҳар иккала вертикал чеккаларидан бир хил узоқликда жойлашади. Ҳалқалар ички чеккасининг яқин нуқтаси шитнинг юза қисмидан 15 см узоқликда туриши керак. Ҳалқаларга илинадиган тўрлар оқ канопадан тайёрланади, уларнинг тузилиши шундай бўлиши лозимки, тўп сават орасидан ўтаётган вақтда бир лаҳза ушланиб қолиши мумкин бўлсин. Тўрларнинг узунлиги 40 см бўлади.

**Тўп ўлчови ва оғирлиги:** Тўп шарсимон шаклда ва тасдиқланган қизғиш рангда бўлиши керак: у сирти билан бирга чармдан, резина ёки сунъий хомашёдан тайёрланади; унинг айланаси узунлиги 749 - 780 см бўлиши лозим; у 567 г - 650 г оғирликка эга бўлиши керак; тўп 180 см баландликдан ўйин майдонига тушган вақтида тўп 120 см - 140 см баландликка кўтарилиши лозим.

### **Техник жиҳозлар**

а) Ўйин вақтини белгиловчи соат ва танаффусларни ҳисоблайдиган соат; сония ҳисобловчи ўлчагич билан таъминланган бўлади. Ўйин бўлимларини ва улар орасидаги танаффусларни ҳисоблашда ишлатиладиган соат ҳамда танаффус вақтини белгилашда ишлатиладиган сония ўлчагични, ҳам сония ҳисобловчи, ҳам котиб аниқ ва равшан кўриб туришлари лозим;

б) 24 сония қоидасига риоя қилинишини назорат қилиш учун барча ўйинчилар ва томошабинларга кўринадиган тегишли мослама бўлади. Уни 24 сония вақтини белгиловчи оператор бошқаради.

в) Халқаро баскетбол Федерацияси томонидан тасдиқланган қайднома расмий ҳисобланиб, ундаги қоидаларга асосан ўйин бошланишидан олдин ва ўйин давомида котиб томонидан тўлдириб борилади;

Ўйинчилар, томошабинлар ва котибга кўринадиган кўшимча ҳисоб таблоси бўлади;

д) 1-чи рақамдан 5-рақамгача бўлган кўрсаткичлар котиб ихтиёрида бўлиши зарур. Ҳар сафар у ёки бу ўйинчи фол қилганида, котиб ўйинчи нечанчи фол олганлигига қараб шу рақамли кўрсаткични ҳар иккала тренер кўра оладиган даражада юқорига кўтаради. Кўрсаткичлар оқ рангда бўлиши, рақамлари ўлчов бўйича 2 см ва энига 1 см, ҳамда 1-чидан 4-чи рақамгача қора рангда, 5-чи қизил рангда бўлади;

е) Котиб жамоа фолларини белгиловчи иккита кўрсаткичлар билан таъминланган бўлиши шарт. Кўрсаткичлар қизил рангда бўлади;

ж) Жамоа фолларини белгилаш учун ишлатиладиган мослама.

**Жамоалар:** Ҳар бир жамоа тренер ва кўпи билан 10 та ўйинчидан иборат бўлади. Ўйинчилардан бири сардор бўлиб ҳисобланади. Ҳар бир жамоа таркибида тренер ёрдамчиси бўлиши мумкин. Агар жамоа бирон бир турнирда учтадан ортиқ ўйинда иштирок этадиган бўлса, ҳар бир жамоанинг ўйинчилари сони 12 тагача ортиши мумкин. Ўйин пайтида ҳар иккала жамоадан бештадан ўйинчи майдонда бўлади.

Ҳар бир ўйинчининг кўкрак ва орқа томонида рақами бўлади. Бу рақамлар тушунарли ва бир хил рангда, майканинг рангидан яққол ажралиб туриши зарур. Рақамлар аниқ кўриниб туриши лозим: орқадаги рақамларнинг баландлиги камида 20 см, кўкракдаги рақамларнинг баландлиги камида 10 см бўлиши шарт. Рақамлар учун ишлатиладиган ашёнинг эни 2 см дан кам

бўлмаслиги керак. Жамоалар 4-чидан 15-чигача бўлган рақамларни ишлатишлари лозим. Бир жамоа ўйинчилари такрорланадиган рақамли майкани кийиб чиқишлари мумкин эмас.

**Майдонни ташлаб чиқаётган ўйинчи:** Ноҳақ устунликка эга бўлиш ниятида ўйин майдонини ташлаб чиқиб кетишга ўйинчининг ҳаққи йўқ.

**Сардор вазифалари ва ҳуқуқлари:** Сардор зарурияти туғилганда майдонда ўз жамоасининг вакили бўлиб ҳисобланади. Бу қоидаларни изоҳлаш билан боғлиқ бўлган саволлар бўйича ёки керакли маълумот олиш учун ҳакамга мурожаат қилиш мумкин. Бу нарса хушмуомалалик билан қилиниши лозим. Сардор бирон-бир узрли сабаб билан майдондан чиқиб кетишдан олдин, катта ҳакамга ўйинчилардан қайси бири унинг ўрнига сардор сифатида қолаётганлигини маълум қилади.

**Тренерлар:** Тартиб бўйича ўйин бошланишига ҳеч бўлмаганда 20 дақиқа қолганида ҳар бир тренер котибга ўйинда қатнашадиган ўйинчиларнинг фамилиялари ва рақамларини, шунингдек жамоа сардори, тренери ва тренер ёрдамчисининг фамилияларини маълум қилиши керак. Ўйин бошланишига 10 дақиқа қолганида тренерлар ўз ўйинчиларининг фамилиялари ва рақамларни тасдиқлайдилар ва қайдномага қўл қўядилар ҳамда шу вақтнинг ўзида ўйинни бошлайдиган 5 та ўйинчини белгилаб қўядилар. Агар ўйинчи ўйин жараёнида ўз рақамини ўзгартирадиган бўлса, унда бу ҳақида котиб ва катта ҳакамга маълум қилиши зарур.

Бир минутлик танаффуслар ҳақидаги илтимосларни тренер ёки тренер ёрдамчиси қилишлари мумкин. Агар тренер ёки тренер ёрдамчиси ўйинчини алмаштириш кераклиги тўғрисида бир қарорга келсалар, унда захирадаги ўйинчи шу илтимосни етказиш учун котибга мурожаат қилиши керак ва ўйинга дарҳол тушиш учун тайёр туриши зарур. Агар жамоада тренер ёрдамчиси мавжуд бўлса, унинг фамилияси ўйин бошланишидан олдин қайдномага ёзилган бўлиши шарт. Агар тренер турли сабабларга кўра ўз вазифасини давом эттира олмаса, бунда тренер ёрдамчиси тренер вазифасини бажаради.

Жамоа сардори тренердек ҳаракат қилиши мумкин. Агар у бирон бир узрли сабаб билан майдондан чиқиб кетиши керак бўлса, унда у тренер сифатида ҳаракатини давом эттириши мумкин. Лекин, агар у қоидани бузганлиги туфайли ўйинда қатнашиш ҳуқуқидан маҳрум этилган бўлса ёки оғир жароҳатланганлиги сабабли тренерлик вазифасини бажара олмаса, унинг ўрнига сардор сифатида ўйинга тушган ўйинчи уни тренер сифатида ҳам алмаштириш керак. Ўйинга кеч қолиб келган захирадаги ўйинчилар ўйинда қатнашишлари мумкин, аммо шу шарт биланки, тренер ўйин олдидан котибга топшириладиган рўйхатга киритган бўлиши керак.

**Ўйин вақти:** Ўйин вақти – «тоза» вақт 40 дақиқа давом этади. У тўртта 10 дақиқалик чораклардан иборат. Биринчи ва учинчи чораклардан сўнг 2

дақиқалик танаффус бўлади. Иккинчи чоракдан кейин 10-15 дақиқалик танаффус бўлади. Ўйин натижаси дуранг бўлса, 5 минутлик таймлар берилади.

**Дуранг ҳисоб ва қўшимча даврлар:** Агар ўйиннинг иккинчи ярми тугаган вақтда ҳисоб дуранг бўлса, ҳисобдаги тенгликни бузиш мақсадида 5 дақиқалик қўшимча давр ёки мувозанат бузилгунга қадар бир неча 5 дақиқалик даврлар белгиланади. Жамоалар биринчи қўшимча давр бошланишидан олдин қуръа ташлаш йўли билан саватларни танлаб оладилар ва ҳар бир кейинги қўшимча давр бошланишидан олдин саватларни алмаштирадилар. Ҳар бир қўшимча давр орасида 1 дақиқалик танаффуслар кўзда тутилади. Ҳар бир қўшимча давр бошида ўйин марказий доирада баҳсли тўп отиб берилиши билан бошланади.

**Ўйин бошланиши:** Ўйин марказий доирада баҳсли тўп ташлаб берилиши билан бошланади. Катта ҳакам икки рақиб ўртасида тўпни юқорига отиб беради. Бу нарса ўйиннинг иккинчи ярми бошланишида, агар керак бўлса, ҳар бир қўшимча давр олдидан ҳам бажарилади. Меҳмон жамоа саватни ва жамоа ўриндиғини танлаб олиш ҳуқуқига эга бўлади. Агар ўйин бетараф майдонда ўтказилаётган бўлса, бу ҳуқуқни жамоалар ўзаро қуръа ташлаш йўли билан аниқлайдилар. Ўйиннинг иккинчи ярмида жамоалар саватларини алмашадилар.

**Ўйиннинг бошланиши ва тугаши:** I-II чоракдан кейин жамоалар ҳужум қилиш томонларини алмаштирадилар. Тўртинчи чоракда қайси сават томон ҳужум бўлган бўлса, шу томонга ҳужум қиладилар.

**Баҳсли тўп:** Баҳсли тўп жуда тез қайд қилиниши, бу билан ўйин тўхтатилиши ва тўп тўпни эгаллашга тайёр турган ёки шунга интилаётган ўйинчидан асоссиз олиб қўйилиши мумкин эмас. Рақиб жамоаларининг биттадан ёки ундан ортиқ ўйинчилари тўпни бир ёки икки қўллари билан маълум муддат ичида маҳкам ушлаб қолсалар ва тўпни ҳеч ким қўпол ҳаракатсиз эгаллай олмаслиги аён бўлган тақдирда баҳсли тўп қайд қилинади.

Баҳсли тўп ҳақидаги қарор фақат ҳимоя қилаётган ўйинчи қўлини тўпга қўйганлиги сабаби билан асосланиши мумкин эмас. Одатда, бундай қарор тўпни ишончли эгаллаб турган ўйинчига нисбатан ноҳақ ҳисобланади.

Баҳсли тўпни отиш қуйидаги ҳолларда рўй беради:

а) баҳсли тўп қайд қилинган вақтда. Агар бунда иккитадан ортиқ ўйинчи қатнашган бўлса, баҳсли тўп тахминан бир хил бўйга эга бўлган рақиблар орасида отилиши керак;

б) агар тўп майдон ташқарисига чиқиб кетса ва охириги марта унга икки рақиб баравар теккан бўлса, ёки ҳакам тўпга охириги бўлиб теккан ўйинчини аниқлашда иккиланса, ёки ҳакамларнинг фикрлари турлича бўлса, ўйин яқиндаги доирада баҳсда қатнашувчи икки ўйинчи ўртасида тўп отиш билан давом эттирилиши керак;

в) тўп ҳалқа ёнида қисилиб қолган пайтда ўйинчи ҳар доим жарима тўпини ташлаш чизиғи яқинида икки рақиб ўртасида баҳсли тўп отиш билан давом эттирилади.

**Жарима тўпини ташлаш пайтида қонданинг бузилиши:** Ўйинчи баҳс тўпи отилишига тааллуқли шартларни бузмаслиги керак. Агар баҳсли тўп уриб юборилгунига қадар сакраётган ўйинчи сакраш жойини ташлаб чиқиб кетса, ёки сакраётган ўйинчи доира ичига кирса, бунда тезда ҳакамларнинг бири томонидан қоида бузилганлиги қайд қилиниши зарур. Агар қоида икки жамоа томонидан бузилса ёки ҳакам тўпни юқорига отиб беришни ёмон бажарган бўлса, баҳсли тўпни ташлаш такрорланиши керак.

**Саватга тушган тўп ва унинг баҳоси:** Тўп юқоридан саватга тушиб, унинг ичида қолса ёки ундан ўтиб пастга тушса, тўп саватга тушди деб ҳисобланади. Тўп ўйин жараёнида майдондан саватга тушса, 2 очко, уч очко келтирадиган чизиқ орқасидан саватга тушса 3 очко ҳисобланади. Жарима тўпи ташланганда саватга тушган тўп 1 очко ҳисобланади.

**Ҳимояда тўп билан ўйнашда қонданинг бузилиши:** Ҳимоя қилаётган ўйинчи тўп юқоридан сават томон пасайиб келаётганида ва у бутунлай ҳалқа сиртидан баландроқда бўлган вақтида тўпга тегиши мумкин эмас. Бундай чекланиш фақат тўп ҳалқага теккунига ёки ҳалқага тегмаслиги аниқ бўлгунга қадар қўлланилади. Майдондан тўп отилган вақтда тўп ҳали ҳалқа устида турган бўлса, ҳимоя қилаётган ўйинчи ўз савати ёки шитига, тўп шу сават чегарасида турган бўлса, тўпга ёки саватга тегиши мумкин эмас.

**Тўпни ўйинга киритиш:** Тўп майдондан саватга ташланганидан ёки охириги муваффақиятли жарима тўпидан сўнг, очколар тўплаган жамоанинг хоҳлаган рақибни майдон ташқариси ва чеккасининг истаган жойидан тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқига эга бўлади. У ён чизиғида ёки унинг орқасида туриб хоҳлаган жойдан тўпни ўйинга киритиш, уни ён чизиғида ёки унинг орқасида турган шеригига узатиши мумкин. Тўп 5 сония ичида ўйинга киритилиши лозим. Ҳисоб тўп майдон ташқарисида турган биринчи ўйинчининг ихтиёрида бўлганидан бошлаб саналади.

**Ўйинчиларни алмаштириш:** Захирадаги ўйинчи майдонга тушишидан олдин алмашиш ҳақида котибга мурожаат қилиши ва дарҳол ўйинга кириш учун тайёр туриши лозим. Котиб тўп жонсиз ҳолатга ўтиши ва ўйин соати тўхтатилиши билан, аммо тўп қайтадан ўйинга киритилишидан олдин, ўз сигналини бериши шарт.

**Бир дақиқалик танаффус:** Ўйиннинг биринчи ярмида 2 та, иккинчи ярмида 3 та, шу билан бирга ҳар бир кўшимча даврда ҳар бир жамоа бир дақиқали танаффус олиши мумкин. Фойдаланилмаган 4 дақиқали танаффус 1 чи чоракда олинмаса, 2 чи чоракка ўтиши мумкин, ёки ўйинчи чоракда олинмаган дақиқалик танаффус тўртинчи чоракка ўтиши мумкин, лекин



ўйиннинг биринчи ярмидаги олинмаган танаффуслар иккинчи ярмига ўтмайди, берилмайди.

**Талаб қилиб олинадиган танаффус:** Ўйин вақтининг ҳар иккала ярмида ҳар бир жамоага иккита талаб қилиб олинадиган танаффуслар ва қўшимча даврнинг ҳар бирида бир марта шундай танаффус берилиши мумкин. Талаб қилиб олинмаган танаффуслар ўйиннинг кейинги ярми ёки қўшимча даврга қўчирилиши мумкин эмас.

**Ўйинчини алмаштириш:** Тўп жонсиз ҳолатга ўтиши ва ўйин соати тўхталиши билан, аммо тўп ўйинга киритишдан олдин котиб сигнал берганидан кейин майдондаги ҳакам рухсат берганидагина амалга ошиши мумкин. Ўйинчиларни алмаштириш иккала жамоани хоҳлаган пайтида амалга оширилади.

**Ўйин натижаси:** Ўйин натижаси ўйин давомида тўпланган энг кўп очколар сонига қараб аниқланади.

**Ўйинни давом эттириш ҳуқуқидан маҳрум бўлиш:** Агар жамоа катта ҳакам кўрсатмасидан кейин ҳам ўйинда қатнашишдан бош тортса, ёки ўз ҳаракатлари билан ўйинни ўтказишга халақит берса, жамоа ўйинни давом эттириш ҳуқуқидан маҳрум этилганлиги сабабли мағлубиятга учрайди.

Агар ўйин жараёнида жамоанинг майдондаги ўйинчилари сони иккитадан кам қолса, ўйин тугатилади ва жамоа ўйинни давом эттириш ҳуқуқидан маҳрум бўлганлиги туфайли мағлубиятга учрайди.

**Ўйин тугаши:** Сония ҳисобловчининг ўйин вақти тугаганлигини билдирувчи сигнали чалинган пайтида ўйин тугайди. Агар сония ҳисобловчининг ўйиннинг ҳар бир ярми ёки қўшимча даври тугаганлиги ҳақидаги сигнали чалиниши билан бир вақтда ёки ундан бевосита олдинроқ шахсий фол белгиланган бўлса, шу хато учун бериладиган ҳар қандай жарима тўпи ёки тўплари саватга ташланиши керак.

**Ўйинчи ва ҳакамнинг ўрни:** Ўйинчи майдоннинг қайси жойида бўлса, шу жой унинг ўрни бўлиб ҳисобланади. Ўйинчи сакраганлиги туфайли ҳавода бўлган пайтида, у шу мақомни чегараловчи чизиқлар, марказий чизиқ, 3 очко чизиқлари, жарима тўпини ташлаш чизиғи ва жарима тўпини ташлаш майдончасини белгилайдиган чизиқларга нисбатан охириги марта полга теккан пайтдагидек сақлаб қолади. Ўйинчининг ўрни қандай аниқланса, ҳакамнинг ўрни шундай аниқланади. Тўп ҳакамга тегиб кетган пайтда, бу нарса тўп у турган жойнинг полига теккан сингари баҳоланади.

**Тўп билан ўйнаш:** Баскетболда тўп қўллар билан ўйналади. Тўп билан югуриш, уни оёқ ёки мушт билан уриш қонданинг бузилиши бўлиб ҳисобланади. Оёқ билан тўпни тўсиш, фақат атайлаб қилингандагина,

қоиданинг бузилиши бўлиб ҳисобланади. Тўпга оёқ ёки товони бехосдан тегиб кетса, бу қоиданинг бузилиши бўлиб ҳисобланмайди.

**Тўпни назорат қилиш:** Ўйинчи тўпни ушлаб турган ёки майдонда олиб юрган вақтида, ёки майдон ташқарисидан тўпни ўйинга киритиш учун тайёр турганидан тўп унинг ихтиёрида бўлса, у тўпни назорат қилаётган бўлиб ҳисобланади. Жамоа ўйинчиси тўпни назорат қилаётган пайтда, шунингдек жамоа ўйинчилари тўпни ўзаро узатаётганларида, шу жамоа тўпни назорат қилаётган бўлиб ҳисобланади.

**Майдон ташқарисидagi ўйинчи, майдон ташқарисидagi тўп:** Агар ўйинчи майдонни чегаралаб турган чизикларни ёки майдон ташқарисини босиб олса, бу ўйинчи майдон ташқарисидa турган ҳисобланади. Тўп: майдон ташқарисидa турган ўйинчига ёки бошқа бирон-бир шахсга, майдонни чегаралаб турган чизик устидаги ёки ташқарисидaги бирон-бир нарсага ёки полга, шитлар мустаҳкамланган қурилмаларга ёки унинг орқа томонига теккан пайтда майдон ташқарисига чиққан ҳисобланади.

**Тўпни майдонда олиб юриш:** Тўпни олиб юрилганда у майдон полига тегиши керак. Тўп юқорида айтилганидек ҳаракатга келтирилганидан сўнг, ўйинчи бир йўла икки қўли билан тўпга теккан пайтида ва бир ёки иккала қўли билан тутиб қолган заҳоти, у тўп олиб юришни тугатади. Тўп ўйинчининг қўлига тегмаган пайтда унинг қадамларини сони чегараланмайди.

Ўйинчи биринчи марта тўп олиб юришни тугатган бўлса, у тўпни иккинчи марта олиб юриши мумкин эмас. Лекин бу нарса ўйинчи: саватга тўп ташланганлиги, рақиб томонидан тўп қайтарилганлиги, тўп узатилганлиги ёки тўсатдан йўқотилганлиги, шундан кейин эса у бошқа ўйинчига текканлиги оқибатида тўп устидан назоратни йўқотганидан сўнг содир бўлмаётган бўлиши керак.

**Айланиш:** Агар тўпни эгаллаб турган ўйинчи бир оёғи билан бир ёки икки мартадан ортиқ хоҳлаган томонга қадам қўйса, бу бурилиш бўлиб ҳисобланади; бошқа, таянч оёғи деб аталувчи оёқ майдон, полдан узилмайди.

**Тўпни саватга ташлаш жараёни:** Ҳакам фикрича, ўйинчи ташлаш, юқоридан ташлаш ёки қайта ташлаш орқали тўпни саватга туширишга уринишни бошлаган ва бу уриниш ўйинчининг қўлларидан тўп чиқиб кетгунга қадар давом этаётган пайтда бундай ўйинчи тўпни саватга ташлаш жараёнида турган бўлади.

**Тўпни саватга ташлаш:** бу тўпни бир ёки икки қўл билан ушлаш ва кейин уни ҳаво орқали сават томон йўналтириш.

**Тўпни юқоридан саватга ташлаш:** бу куч билан ёки шунга уриниб бир ёки икки қўлда тўпни юқоридан пастга сават ичига йўналтириш.

**Тўпни қайта ташлаш:** бу тўпни қўл ёки қўллар билан сават томон йўналишда уриш.

**Уч сония қоидаси:** Тўпни эгаллаб турган жамоа ўйинчиси рақиб зонасининг чегараланган қисмида, яъни ён чизиғи ва жарима тўпини ташлаш чизиғининг ташқи томонигача бўлган ораликда қаторасига уч сониядан ортик туриб қолмаслиги керак. Уч сонияли чекланишга тўпни майдон ташқарисидан ўйинга киритиш вазиятларида амал қилинади ва вақт тўпни ўйинга майдон ташқарисида турган ва тўпни назорат қила бошлаган пайтдан бошлаб саналади.

Уч сонияли зонани чегаралаб турган чизиклар шу зонанинг қисми бўлиб ҳисобланади ва шу чизикларнинг бирини босиб турган ўйинчи зона ичида турган бўлиб ҳисобланади. Тўп саватга отилганида у ҳавода бўлган пайтда, шитга ёки халқага урилиб қайтаётганида ёки жонсиз ҳолатга ўтганида, уч сонияли чекланиш қўлланилмайди, чунки бу пайтда тўп ҳеч қайси бир жамоанинг назорати остида бўлмайди. Зона ичида 3 сониядан камроқ вақт туриб тўпни саватга ташлаш мақсадида уни зонада олиб юрган ўйинчига қулайлик яратиш мумкин.

**Беш сония қоидаси:** Тўпни эгаллаб турган ўйинчи, рақиб томонидан яқиндан таъқиб қилинаётган ўйинчи тўпни беш сония ичида узатмаса, саватга ташламаса, юмалатмаса ёки майдонда олиб юрмаса, қоида бузилиши қайд қилиниши зарур.

**8 сония қоидаси:** Ўйинчи ўзининг зонасидан тўпни ўзи ёки жамоаси саккиз сония ичида тўпни олд зонасига албатта ўтказиши керак.

**24 сония қоидаси:** Агар ўйинчи майдонда тўп устидан назорат ўрнатса, унинг жамоаси 24 сония ичида сават томон тўп ташлаши лозим.

**Орқа зонага қайтарилган тўп:** Жамоанинг олд зонада тўпни назорат қилаётган ўйинчиси тўпни ўйиннинг орқа зонасига узатиши мумкин эмас ёки ўзи тўп билан у зонага кирмаслиги керак.

**Фоллар:** Фол - бу қоидаларга риоя қилмаслик. У қоидани бузган ўйинчи номига ёзиладиган ва қоиданинг шартларига мувофиқ муносиб даражада жазоланадиган рақиб билан шахсий мулоқотни ёки спортчиларга зид бўлган хатти-ҳаракатларни ўз ичига олади.

**Фол ёки қоида бузилганидан сўнг ўйинни давом эттириш:** Қоидаларга риоя қилмаслик натижасида тўп жонсиз ҳолатга ўтганидан сўнг ўйин:

- а) тўпни майдон ташқарисидан ўйинга киритиш;
- б) доираларнинг бирида баҳсли тўпни ташлаб бериш;
- в) бир ёки бир неча жарима тўпларини ташлаш;
- г) бир ёки бир неча жарима тўплари ташланганидан сўнг тўпни майдон ташқарисидан котиб столи қаршисидаги ён чизик ўртасидан ўйинга киритиш билан давом эттирилади.

**Қоиданинг бузилиши содир бўлган пайтдаги тадбир:** Қоида бузилган пайтда ҳакам ҳуштак чалади ва бир вақтнинг ўзида ишора (ишораларнинг 5 рақами) орқали соат тўхтатилишини кўрсатади. Бундай пайтда тўп жонсиз

ҳолатга ўтади. Тўп қоида бузилган жойга яқин бўлган майдоннинг ён чизиғи ташқарисидан ўйинга киритиш учун рақиб жамоасига берилади. Қоида бузилганидан сўнг тўп жонсиз ҳолатга ўтган пайтда, агар тўп саватга тушса, очко ҳисобланиши мумкин эмас.

**Тўп ўйинга киритилаётганда қоиданинг бузилиши:** Ўйинчи майдон ташқарисидан тўпни ўйинга киритиш тўғрисидаги шартларни бузмаслиги керак. Бу шартлар қуйидагиларни ман этади:

а) тўп берилган ёки ўйинга киритиш учун унинг ихтиёрига узатилаётган тўпни олаётган ўйинчи тўпга бошқа ўйинчидан олдин тегиши ёки тўпни қўлдан чиқариб юбориш вақтида майдонни босиб олиши, тўпни узатишга 5 сониядан кўпроқ вақт сарфлаши мумкин эмас;

б) ўйинчи тўпни ўйинга киритмасидан олдин ҳакам кўрсатган ер ён чизиғидан қадам ташлаши мумкин эмас;

**Фоллар содир қилингандаги тадбир:** Шахсий фоллар содир қилинган пайтда ҳакам ҳуштак чалади ва бир вақтнинг ўзида ишора (ишораларнинг 19-рақами) орқали соат тўхтатилишини кўрсатади. Шундан кейин у қоидани бузган ўйинчига фол содир қилганлигини тушунтиради.

Қоидани бузган ўйинчи, агар ҳакам буни талаб қилса, қўлини юқорига кўтариб, қоидани бузганлигини тан олиши шарт. Шундан сўнг ҳакам котиб яхши кўра оладиган жойга ўтиб, айбдор ўйинчининг рақамини, қоида бузилишининг хусусиятини ва қандай жазо берилиши кераклигини кўрсатади. Котибга фол маълум бўлиши, қайдномага ёзилиши ва фол кўрсаткичлари кўтарилиши билан ҳакамлар ўз жойларини алмаштирадилар. Ҳакам тўпни ўйинчилардан бирига беради. Бу ўйинчи тўпни ён чизиғи ёки ён чизиғи ташқарисидан ўйинга киритади ёки жарима тўпини ташлаш чизиғидан жарима тўпини (тўпларини) ташлайди.

**Шахсий фол:** Шахсий фол - бу тўп ўйинда жонли ёки жонсиз бўлиши ёки бўлмаслигидан қатъий назар, рақиб билан тўқнашувни содир қилган ўйинчига берилган фолдир.

Ўйинчи қўллари, елкалари, сонлари ва тиззаларини қўйиб, ўз танасини одатдагидан ташқари ҳолатда букиб, рақибнинг ҳаракатланишига халақит бериши, тўқнашиши, оёғидан чалиши, итариши, оёғидан ушлаб қолиши, йўлини тўсиши ҳамда қандай бўлса ҳам қўпол тактика қўллаши мумкин эмас.

**Йўл тўсиши.** Бу шахсий тўқнашув бўлиб, рақибнинг ҳаракат қилишига тўсқинлик қилишдан иборат.

**Тўқнашиши.** Бу тўп билан ёки тўпсиз рақиб кўкрагига итариб юбориш, ёки ҳаракатланиш орқали қилинадиган шахсий тўқнашув.

**Орқадан таъқиб қилиши:** шахсий тўқнашувга олиб келадиган бундай таъқиб шахсий фол бўлиб ҳисобланади. Ҳакамлар бундай қоида бузилиши турига катта эътибор беришлари лозим. Ҳимояланаётган ўйинчи тўп билан

ўйнашга интилаётгандаги оддий ҳол уни тўпни назорат қилаётган ўйинчи билан тўқнашув содир қилганлигини оқламайди.

*Қўл билан тегиш:* ҳимоя қилаётган ўйинчининг таъқиб қилаётган пайтидаги ҳаракатлари. Бунда қўл(лар) билан тўқнашиш учун ёки унинг ҳаракат қилишига тўсқинлик қилиш учун, ёки ҳимоя қилаётган ўйинчига ўз рақибини таъқиб қилишда енгиллик яратиш учун ишлатилади (изоҳга қаранг).

*Ушлаб қолиш:* бу рақибнинг эркин ҳаракат қилишини чегаралаб қўядиган шахсий тўқнашув бўлиб ҳисобланади.

*Қўллардан нотўғри фойдаланиш.* У ўйинчи тўп билан ўйнашга ҳаракат қилаётиб, қўл билан рақибга тегиб турган пайтида содир бўлади. Истисно: ҳали рақиб тўп ушлаб турганида унинг панжаси билан тўқнашув содир бўлган пайтда у тасодифий бўлиб ҳисобланади.

*Итариб юбориш:* бу ўйинчи рақибини қўзғотган ёки қўзғатишга уринган пайтда содир бўладиган шахсий тўқнашувдир. Тўп ушлаб турган ўйинчи билан орқадан яқинлашаётган рақибнинг тўқнашуви итариб юборишниг бир тури бўлиб ҳисобланиши мумкин.

*Тўсиқ қўйиш.* Бу тўпни назорат қилаётган ўйинчига хоҳлаган жойини эгаллаб олишига халақит беришга уриниш.

Тўпни олиб юрган ўйинчи йўлида турган рақиб билан урилиб кетмаслиги ёки тўқнашмаслиги, агар у учун рақиблари ўртасидан тўқнашувсиз ўтишга аниқ имконият бўлмаса, тўпни рақибларнинг орасидан ёки рақиб ва чегараланган чизик орасидан олиб ўтишга ҳаракат қилмаслиги керак.

Агар тўпни олиб юрган ўйинчи рақибга тўқнашмасдан боши ва елкалари билан ундан ўзиб олдинга ўтиб олса, бундан кейин бўладиган тўқнашувга рақиб жавобгар бўлади. Агар тўп олиб юрган ўйинчи тўғри чизик бўйлаб юришни танлаган бўлса, уни куч билан ўз йўлидан четга чиқишга мажбур қилиш мумкин эмас. Бироқ, агар рақиб бу йўлда таъқиб қилиш учун тўғри жойни эгаллашга эришган бўлса, тўпни олиб юрган ўйинчи тўхтаб ёки йўналишини ўзгартириб, тўқнашувни олдини олиши шарт.

*Тўсиқ қўйиш. Нотўғри тўсиқ қўйиш:* Ўйинчи тўпни назорат қилаётган рақибини майдонда хоҳлаган жойини эгаллашга халақит беришга интилаётган пайтида тўсиқ қўйилади. Тўсиқ тўғри ва нотўғри қўйилиши мумкин. Рақибга тўсиқ қўйишга ҳаракат қилаётган ўйинчи ҳаракатда бўлмаган, балки иккала оёқлари майдонга тегиб, жойида турган пайтида тўсиқ тўғри қўйилган бўлади. Рақибга тўсиқ қўйишга уринаётган ўйинчи тўсиқ қўйилаётган рақиб билан тўқнашув вақтида ҳаракатда бўлган пайтида тўсиқ нотўғри қўйилган бўлади. Агар бу нарса содир бўлса, тўсиқ қўяётган ўйинчи йўл тўсишда айбланади. Йўл тўсиш эса фол бўлиб ҳисобланади.

Агар ўйинчи ҳаракат қилаётган ва тўсиқ қўйилаётган ўйинчининг бевосита кўриш доирасида (олдидан ёки ёнидан) тўғри кўролмайдиган тўсиқ

қўйса, агар унда тўқнашув содир бўлса, тўсиқ қўйилган ўйинчи унда айбдор бўлади ва унга фол қайд қилиниши мумкин. Агар ҳаракат қилмаётган рақибнинг кўра олиш доирасидан ташқарида тўсиқ қўйиладиган бўлса, тўсиқ қўймаётган ўйинчи ўз рақибига тўқнашув содир қилмасдан, тўсиқ томонга битта қадам ташлаш имконини бериши лозим.

Ўйинчи тўсиқ қўяётганда ҳаракат қилаётган рақибни кўра оладиган доирада, ҳаракатсиз ҳолатни эгаллаган пайтида, рақибига тўқнашиб кетадиган даражада жуда яқин жойда тўсиқ қўйиши мумкин эмас. Бироқ, агар рақиб ҳаракатда бўлса, унда тўсиқ қўяётган ўйинчи етарлича жой қолдириши лозим. Бу шу мақсадда қилинадигани, тўсиқ қўйиладиган ўйинчи тўсиқни четлаб ўтиш мақсадида тўхтаб ёки ҳаракат йўналишини ўзгартириб, тўсиқдан қутулиш имконига эга бўлиши керак. Рақибга тўғри тўсиқ қўйилган бўлса, у тўсиқ қўйган ўйинчи билан ҳар қандай тўқнашув учун жавобгардир.

**Йўл тўсиши:** Тўсиқ қўйишга уринаётган ўйинчи, агар у ҳаракат қилаётганида тўқнашув содир бўлса, рақибни эса статик ҳолатда турган ёки ундан чекинаётган бўлса, йўл тўсган бўлади. Тўсиқ қўйишга уриниш натижасида тўқнашув содир бўлган бошқа ҳолларда, агар иккала ўйинчи ҳам ҳаракатда бўлган бўлса, унда тўсиқ қўймоқчи бўлган ўйинчи айбдор бўлиб ҳисобланади.

Агар ўйинчи тўпга назар ташламасдан рақибига юзи билан қараб турган бўлса ва ўз жойини рақибининг ҳаракатига қараб ўзгартирса, бундай ўйинчи, агар бошқа шунга тааллуқли омиллар бўлмаса, биринчи навбатда кейинги барча тўқнашув учун жавобгардир. Бу тўсиқ қўйиладиган ўйинчини атайлаб итариб юбориш, ушлаб қолиш ёки у билан тўқнашишни назарда тутати. Бу ўйинчи тўқнашувдан қочиш учун оқилона ҳаракатлар қилиши лозим ва унинг тўқнашувга олиб келган ҳар қандай ҳаракатлари жазоланиши шарт.

Рақибларнинг тўп билан ҳаракат қилаётган ўйинчига яқинлашишларига аниқ халақит бериш мақсадида битта ёки бир нечта ўйинчиларга ўз жамоасидаги тўпни эгаллаб турган ўйинчи билан майдонда ёнма-ён ҳаракатланишига рухсат этилади. Бироқ, агар улар йўлларида тўғри жой эгаллаган рақиб устига бостириб борсалар ва тўқнашиш ёки йўл тўсиш содир бўлса, бундай ўйин вазиятида тўқнашув бўлган пайтда ҳужум қилаётган жамоага жавобгарлик юклатилади. Ўйинчи майдонда жой эгаллаётган, қўли ёки тирсагини кериб олдинга чиқариши мумкин, аммо рақиб шу ўйинчининг ёнидан ўтишга уринганида унинг қўли ёки тирсаги туширилган бўлиши керак, акс ҳолда, одатда, бу ўйинчи йўл тўсган ёки ўйинчини ушлаб қолган бўлиб ҳисобланади.

**Вертикаллик принципи:** Баскетбол майдонида ўйинчиларнинг бевосита тепаларидаги бўшлиққа ҳаққилари бор. Бундай вертикаллик принципи ўйинчи тепасидаги бўшлиқни ҳимоялайди, бироқ у ўзининг тикка ҳолатини

йўқотиши билан ва таналар билан тўқнашув содир бўлса, у жавобгар бўлиб ҳисобланади ва унга фол белгиланиши мумкин.

Шундай қилиб, ҳимояланаётган ўйинчи ҳужум қилаётган ўйинчининг тепасида қўлларини тутиб туриши, унинг сакрашига ва саватга тўп ташлашига, агарда буни қилаётиб у тўп билан ёки ҳужум қилаётган ўйинчининг тўпга тегиб турган кўли (қўллари) билан тўқнашув содир қилмаса, халақит бериши мумкин. Агар тана билан тўқнашув содир бўлса, ҳимоя қилаётган ўйинчи жавобгардир.

Ҳужумдаги ўйинчи сават ортидаги ён чизиғига бевосита яқин келиб, тўпни олиб юриши ва кейин саватга тўп ташлашга уриниш мақсадида энгашиб сакраши мумкин. Агар шуни бажараётиб, у рақиб ҳали эгалламаган жойга тушса ва тана билан ҳеч қандай тўқнашув содир бўлмаса, бу тўғри ўйиндир. Бироқ, агар тўқнашув содир бўлса, тўпни олиб юрган ўйинчи жавобгар ҳисобланади.

Ҳужум қилаётган ўйинчи тўпни саватга ташлаётганида ўзининг тикка ҳолатини йўқотиб, орқасидан уни тўғри таъқиб қилаётган ўйинчига суяниб, тўқнашув содир қилса, бундай ҳолда тўп ташлаётган ҳужумдаги ўйинчи фол қилган бўлади.

**Тўпни назорат қилмаётган ўйинчини таъқиб қилиш:** Тўпни назорат қилмаётган ўйинчи майдон бўйлаб эркин ҳаракат қилиш ва бошқа ўйинчи томонидан ҳали эгалланмаган хоҳлаган жойни эгаллаши мумкин. Тўпни назорат қилмаётган ўйинчилар, улар хоҳ ҳимояланаётган, хоҳ ҳужум қилаётган жамоаларга тегишли бўлишларидан қатъий назар, ҳаракатланмаётган рақибига жуда яқин жойни эгаллашлари мумкин эмас, ёки ҳаракат қилаётган рақиб йўлида тез жой эгаллашга ҳаққилари йўқ, чунки бунда рақиб учун тўхташ ёки ўз ҳаракати йўналишини ўзгартиришга етарлича вақт ёки масофа қолмайди. Агар ўйинчи майдонда ўз жойини эгаллаётиб, тўқнашув содир бўлса, унда бу тўқнашув учун жавобгар ҳисобланади ва унга фол қайд қилиниши мумкин.

Ҳимояланаётган ўйинчи таъқиб қилаётганида тўғри жойни эгаллаши биланок, у рақибининг йўлида қўллари, сонлари ёки оёқларини олдинга қўйиб, унга ўзини четлаб ўтишга халақит бериши мумкин эмас. Ҳимояланаётган ўйинчи таъқиб қилаётганда тўғри жойни эгаллаши биланок ўз рақибини йўлида тўғри ҳолатни сақлаб қолиш учун жойини ўзгартириши, ё бўлмаса ёнга ёки орқага чекланиши мумкин. У рақиб томон олдига ҳаракатланиши мумкин эмас: агар рақиб гавдаси билан тўқнашув содир бўлса, у бунинг учун жавобгардир. У бўшлиқ омилини, ушбу ҳолда ўз рақибини орасидаги масофани ҳисобга олиши лозим.

**Тўпни назорат қилаётган ўйинчини таъқиб қилиш:** Тўпни назорат қилаётган ўйинчини таъқиб қилаётганда вақт ва масофа омиллари эътиборга олинмаслиги ҳам мумкин. Тўп билан бўлган ўйинчи таъқиб қилинишида

рақиб таъқиб қилиш учун унинг олдида тўғри жойни эгаллаган заҳоти, у тўхтатишга ёки ўз ҳаракат йўналишини тезда ўзгартиришга тайёр туриши шарт. Албатта, таъқиб қилаётган ўйинчи буни ўз жойини эгаллашидан олдин ҳеч қандай тўқнашув содир қилмасдан бажариши лозим, акс ҳолда унга фол белгиланиши мумкин. Ҳимоя қилаётган ўйинчи таъқиб қилишнинг тўғри ҳолатини эгаллаган заҳоти, у тўпни олиб юрган ўйинчининг ўзини четлаб ўтишга халақит бериш учун қўллари, елкалари, сонлари ёки оёқларини очиши мумкин.

**Тўпга нисбатан ўйинчининг ҳолати:** Иккала жамоанинг иккита ёки ундан ортиқ ўйинчилари тўпни эгаллашга уринсалар ва бунинг натижасида таналар билан тўқнашув содир бўлса, ҳакам: ўйинчиларни фол қилаётиб тўпга нисбатан ҳолатларини эътиборга олиши лозим. Агар ўйинчи рақибининг ёнида ёки орқасида бўла туриб, тўпни эгаллаб олмоқчи бўлса, рақибни эса тўпни эгаллашга қулайроқ ҳолатда турган бўлса ва тўқнашув содир бўлса, бу ўйинчи жавобгар ҳисобланади ва унга фол белгиланиши мумкин.

Тўп шитдан сапчиган вазиятда ҳеч бир ўйинчи тўпни назорат қилмайди, шунинг учун орқада турган ўйинчи рақибни ва ўзининг орасида маълум масофа қолдириши шарт. Агар иккала ўйинчи тўпни эгаллаш учун қулай ҳолатда бир-бирларига юзма-юз турган бўлсалар ва тўқнашув содир бўлса, бунга эътибор бермаслик мумкин, лекин агар ўйинчилардан бири рақибини жойидан итариб чиқариш мақсадида қўллари, елкалари, сонлари ёки оёқларини ишлатса, бу вазиятда у ўйинчига фол белгиланиши мумкин. Иккала ўйинчи айби билан, айниқса, нотўғри тўқнашув содир қилинса, икки томонлама фол қайд қилиниши мумкин.

**Ким биринчи бўлиб отиш ҳуқуқига эга:** Агар тўпни майдонда олиб юрган ўйинчи рақиб томонидан яқиндан таъқиб қилинса ва тана билан тўқнашув содир қилмасдан рақибидан ўтса ҳамда унинг боши ва елкаси рақибидан ўтганидан сўнг тўқнашув содир бўлса, шу тўқнашув учун асосан ҳимояланаётган ўйинчи жавобгардир ва унга фол қайд қилиниши мумкин. Бироқ, агар ҳужум қилаётган таъқиб қилаётган рақибига кўкраги ёки елкаси билан тегиб тўқнашув содир қилса, бунда ҳужум қилаётган ўйинчи тўқнашув учун жавобгар бўлади ва унга тўқнашиш фоли қайд қилиниши мумкин.

**Ҳаводаги ўйинчи:** Майдоннинг бир нуқтасидан ҳавога сакраган ўйинчи рақиб томонидан ҳеч қандай тўсиқсиз (халақитсиз) яна худди ўша нуқтага ёки бошқа нуқтага тушишга ҳақли, лекин шундай шарт биланки, унинг оёқлари ердан узилган пайтда қўниш нуқтаси ҳамда, шунингдек, депсиниш ва қўниш йўли рақиб томонидан эгалланмаган бўлиши лозим.

Ўйинчи рақибни ҳавога сакраганидан сўнг унинг йўлига туриб олиши мумкин эмас. Ҳаводаги ўйинчининг тагига ўтиб олиш ҳар доим атайлаб қилинган фол бўлиб ҳисобланади ва маълум пайтларда эса ўйинда қатнашиш ҳуқуқидан маҳрум қиладиган фол бўлиши мумкин. Агар ўйинчи сакраса ва



майдонга тушса, унинг ҳаракатсизлиги таъқиб қилаётган вақтда тушиш нуқтаси яқинида тўғри жойни эгаллаган рақиб билан тўқнашув содир бўлишига олиб келса, сакрашни амалга оширган ўйинчи тўқнашув учун жавобгар бўлади ва унга фол белгиланиши мумкин.

**Рақибга қўллар билан тегиш:** Рақибга ўзича қўл ва қўллар билан тегиш қоидасига риоя қилмаслик бўлиб ҳисобланмайди. Бироқ тўқнашув рақибнинг эркин ҳаракат қилишини хоҳлаган равишда чеклайдиган бўлса, унда бундай тўқнашув фол бўлиб ҳисобланади. Тўпни майдонда олиб юрган ўйинчи рақибининг тўп олишига қаршилик кўрсатиш мақсадида қўлини ёки кафтини олдинга қўйиш мумкин эмас.

**Марказий ўйинчининг ўйини:** Марказий ўйинчига рақибини турган жойдан елкалари ёки сонлари билан итариб чиқариш, шунингдек тирсаклари ёки қўлларини ёзиб, уни эркин ҳаракат қилишини чеклашга рухсат бермаслиги керак. Ўз навбатида ҳимояланаётган ўйинчига ҳам қўллари, тиззалари ёки гавдасининг бошқа қисмларини нотўғри ишлатиб, марказий ўйинчининг эркин ҳаракат қилишини чеклаши мумкин эмас.

**Шахсий тўқнашув. Тўқнашув:** Баскетбол назарий жиҳатдан тўқнашувсиз ўйин бўлиб ҳисобланса ҳам, шу нарса равшанки, чегараланган жойда ўнта ўйинчи катта тезликда ҳаракат қилаётган пайтда шахсий тўқнашувдан бутунлай қутулиш мумкин эмас.

Агар шахсий тўқнашув тўп билан тўғри ўйнаш натижасида содир қилинса, бунинг устига ўйинчилар тўқнашувсиз тўпни эгаллаб олишлари мумкин бўлган жойларда турган бўлсалар ва агар улар ҳақиқатдан тўқнашувдан қочишга ҳаракат қилсалар, унда бундай тўқнашув тасодифий деб қаралади ва агар у тўқнашиб кетилган ўйинчини ноқулай аҳволда қолдирмаса, жазо берилмайди. Бошқа томондан, агар бир ўйинчи тўпни деярли тутиб олса, орқада турган рақиб тўпни эгаллаб олиш учун сакраса ва унинг орқаси билан тўқнашиб кетса, унда рақиб, ҳатто тўпга ўйнаган бўлса ҳам, фол содир қилади. Бундай ҳолларда, одатда орқада турган ўйинчи тўпга ва ўзининг рақибига нисбатан ноқулай жойлашганлиги сабабли тўқнашувга айбдор бўлади.

**Икки томонлама фол:** Икки томонлама фол - бу иккита рақиб ўйинчи бир вақтнинг ўзида бир-бирига қарши фол содир қилган вазият. Икки томонлама фол содир бўлган ҳолда жарима тўплари ташланмайди, аммо айбдор ўйинчиларнинг ҳар бирига шахсий фол ёзилган бўлиши шарт. Агар бу вақтда тўп майдондан саватга тушмаган бўлса, ўйин яқиндаги доирада баҳсли тўпни олиш билан давом эттирилади, лекин агар тўп саватга тушган бўлса, у ҳолда тўп ён чизик ташқарисидан ўйинга киритилиши лозим.

**Атайлаб қилинган фол:** Атайлаб қилинган фол - бу, ҳакамнинг фикрича, ўйинчи томонидан тўп билан ёки тўпсиз ҳаракатланаётган рақибга нисбатан қасддан қилинган шахсий фол ҳисобланади. Бу қилинган хатти-ҳаракатнинг

жиддийлиги билан белгиланмайди; балки олдиндан ўйланган ёки мўлжаллангандек кўринадиган тўқнашув бўлиб ҳисобланади. Атайлаб қилинадиган фолларни такрорлаган ўйинчи ўйинда қатнашиш ҳуқуқидан маҳрум қилиниши мумкин.

**Тўп ташлаш жараёнидаги ўйинчига қилинган фол:** Ўйинчи тўп отиш ҳаракатини бошлаганидан сўнг унга қарши фол қилинган пайтда, агар тўп саватга тушса, бундай тўп, ҳатто у ҳакам ҳуштак чалганидан сўнг ўйинчининг кўлидан чиққан бўлса ҳам ҳар доим ҳисобланади. Агар ўйинчи ҳакам ҳуштагидан сўнг аниқ янги ҳаракат қилса, саватга тушган тўп ҳисобланмайди.

**Бир ва бир қоидаси:** Ўйин ярмида жамоа ўйинчиларининг қилган фоллари 4 та бўлганидан сўнг ўйинчи навбатдаги шахсий ёки техник фолни қилса, бир ва бир қоидаси кучга киради ва шунга мувофиқ қайси ўйинчига нисбатан фол қилинган бўлса, ўша ўйинчига битта жарима тўпини ташлаш имконияти берилади. Агар бу жарима тўпи муваффақиятли ташланса, шу ўйинчининг ўзи яна битта жарима тўпини ташлайди. Аммо, агар биринчи жарима тўпи саватга тушмаган бўлса, ўйин давом эттирилиши лозим.

**Ҳужумдаги жамоанинг фоли:** Жамоаси тўпни назорат қилаётганида ўйинчи томонидан содир қилинган фол ҳар доим айбдорга фол ёзилиши ва майдоннинг ён чизиғи ташқарисидан тўпни ўйинга киритиш учун рақибга тўп берилиши билан жазоланиши керак.

**Айрим вазиятлардаги фоллар:** Фоллар тахминан бир вақтда ёки икки томонлама фол кетидан келадиган жонсиз тўп давр ичида содир қилинган пайтда, қоидаларда кўзда тутилгандан фарқли вазиятлар келиб чиқиши мумкин. Бундай вазиятларда қуйидаги принциплар қўлланиши лозим:

1. Фол ҳар бир айб учун ёзиб қўйилиши шарт.

2. Ҳар иккала жамоа бир хил жазоланадиган фол олганида жарима тўпларини ташлаш ёки тўпни ён чизиқ ташқарисидан ўйинга киритиш билан жазоланиши керак эмас. Шу мақсадда "бир ва бир" ва иккита жарима тўпини ташлаш бир хил жазо сифатида баҳоланиши керак.

Агар тўп майдондан саватга тушмаган бўлса, ўйин галма-гал тўпни эгаллаш қоидаси билан давом эттирилиши лозим, лекин, агар тўп майдондан саватга тушган бўлса, бу ҳолда ўйин тўпни майдон ён чизиғининг ташқарисидан ёки унинг орқасидан ўйинга киритиш билан давом эттирилади.

3. Ҳар иккала жамоа бир хил жазога лойиқ бўлмаган фол олганида, фоллар шу фолнинг содир бўлиш тартибига мувофиқ берилиши ва бажарилиши лозим. Агар фоллар иккала жамоага бир вақтнинг ўзида қайд қилинган бўлса, ҳакамлар уларнинг қандай тартибда содир бўлганлигини аниқлашлари зарур.

4. Тўпни олдинги фол учун жазо тариқасида майдонга киритиш белгиланса ва тўпни ўйинга киритилмасидан олдин бошқа фол содир бўлса, бу ҳолда тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқи ўз кучини йўқотади.

**Жанжал:** Агар ўриндикда ўтирган ҳар қандай шахс муштлишиш пайтида ёки муштлишишга олиб келиши мумкин бўлган турли вазиятда шартли жамоа ўриндиғи зонаси чегарасидан чиқса, бундай шахс ўйинда қатнашиш ҳуқуқидан маҳрум қилиниши ва майдон жойлашган ердан, яъни жамоа ўриндиғи ва ўйин майдони зоналаридан чиқариб юборилиши лозим ҳамда у ўз жамоаси билан бошқа ҳеч қандай алоқа қилиши мумкин эмас.

**Жамоанинг техник фоли:** Тренерлар, тренер ёрдамчилари, захирадаги ўйинчилар ва жамоа ҳамроҳлари жамоа ўриндиғи зонаси атрофида туришлари лозим. Истисно:

а) тренер, тренер ёрдамчиси ёки жамоа ҳамроҳи жароҳатланган ўйинчига ёрдам бериши, ҳакамдан бунинг учун рухсат олинганидан сўнг ўйин майдонига тушиши;

б) алмашилаётган ўйинчи котиб столи олдида келиб, алмашиш ҳақида сўраши;

в) тренер ёки тренер ёрдамчиси талаб қилиб олинадиган танаффусни сўраб олишлари;

г) ўйин соати тўхтатилган пайтда, тренер вазминлик ва ўйиннинг бир меъёрда кечишига халақит бермасдан котиб столдан ҳисобга, вақтга, талабга ёки фолларнинг сонига тааллуқли бўлган маълумотларни олиши мумкин.

Тренер, тренер ёрдамчиси, захирадаги ўйинчи ёки жамоа ҳамроҳи ҳакамларга, техник комиссарга (агар у бор бўлса), котибга, сония ҳисобловчига, 24 сония операторига ёки рақибларга ҳурматсизлик билан муносабатда бўлишлари мумкин эмас.

Тренер ёки тренер ёрдамчиси ўйин пайтида ёки талаб қилиб олинадиган танаффуслар вақтида ўз ўйинчиларига мурожаат қилиши мумкин. Лекин бунда у жамоа ўриндиғи зонаси атрофида туради. Аввал бешта фол олган ўйинчи фол қилса, бу фол тренерга ёзилади ва шунга мос равишда жазоланади.

**Ўйинчининг бешта фоли:** Бешта, ёки шахсий техник фол содир қилган тўғридан-тўғри ўйиндан чиқиб кетиши шарт.

**Жамоанинг тўртта фоли:** Ўйин ярмида жамоа ўйинчилари тўртта, шахсий ва техник фолларни қилганларидан сўнг, ўйинчиларнинг кейинги ҳамма фоллари, фақат агар жиддийроқ жазо ўрнида бўлмаса, бир ва бир қоидасига кўра жазоланади.

**Жарима тўпларини ташлаш:** Жарима тўпини ташлаш - бу ҳеч қандай қаршиликсиз, бевосита жарима тўпини ташлаш чизиғи олдидан саватга тўп отиб, ўйинчига бир очко олиш имкониятининг берилишидир. Тўп ташлаш 5 сония ичида бажарилиши керак.

**Майдонда ўзини тутуш қоидалари, ўзаро муносабатлар:** Ўйиннинг тўғри бориши ҳакамлар ва уларнинг ёрдамчилари билан тренерлар ва захирадаги ўйинчиларни қўшиб, иккала жамоа аъзоларининг тўла ва бетараф

ҳамкорлигини талаб этади. Иккала жамоа ғалабага эришиш учун бутун куч ва ғайратларини ишлатишга ҳақлидирлар, аммо бу спортчи рақобат ва адолатли ўйин руҳида амалга оширилиши керак. Бундай ҳамкорлик принципларига ёки унинг руҳига атайлаб амал қилмаслик ва уларни такрорлаш техник фол сифатида қаралиши ва ушбу қоидаларда кўрсатилганидек жазоланиши лозим.

**Ўйин якунини ясаиш:** Ўйиннинг биринчи ярми охирида котиб қайдноманинг пастки қисмидаги тегишли жойга икки жамоа томонидан ўрнатилган ҳисобни кўяди, худди шу тарзда у ўйиннинг иккинчи ярми ва мумкин бўлган қўшимча даврлар ҳисобини ёзиб кўяди. Ўйин охирида у ғолиб чиққан жамоанинг номини ёзиб, энг сўнгги ҳисобни белгилаб кўяди. Кейин котиб қайдномага имзо чекади ва уни сония ҳисобловчи, 24 сония оператори ва катта ҳакам имзолари билан тасдиқлатиб кўяди. Катта ҳакам энг охириги бўлиб қайдномага қўл кўяди ва шу билан ўйин тугайди.

**Ҳакамлар ва уларнинг ёрдамчилари:** Ҳакамлар дейилганда катта ҳакам ва ҳакам тушунилади. Уларга сония ҳисобловчи, котиб ва 24 сония оператори ёрдам берадилар. Шунингдек, техник комиссар ҳам қатнашиши мумкин. Ҳакамлар ва уларнинг ёрдамчилари ўйинни қоидаларга ва бу қоидаларни ФИБАнинг расмий талқинига мувофиқ ўтказишлари керак.

Аниқ бир ўйиннинг катта ҳаками ва ёрдамчи ҳакамлари етарли даражада чуқур билимли ҳамда одил бўлишлари, майдонда қатнашаётган жамоага қарашли бирон-бир ташкилот билан сира ҳам боғлиқ бўлмасликлари зарур. Ҳакамлар, уларнинг ёрдамчилари ёки техник комиссар ўйин қоидаларини ўзгартиришга розилик беришга ҳаққилари йўқ. Ҳакамлар қора баскетбол пойафзали, узун кулранг шим ва кулранг кўйлақдан иборат спорт кийимини кийишлари шарт.

**Катта ҳакамнинг вазифалари ва ҳуқуқлари:** Катта ҳакам барча жиҳоз ва асбобларни текшириш ҳамда тасдиқлаши керак. Шу билан бирга у стол атрофида ўтирадиган ҳакамлар ва уларнинг ёрдамчилари томонидан фойдаланиладиган барча сигналларни текширади ва тасдиқлайди. У ўйиннинг расмий соатини танлайди ва шу соат оператори, шунингдек, котиб ва 24 сония оператори билан танишади.

Катта ҳакам майдон марказидаги доирада тўпни юқорига отиб, ўйинни бошлаб беради. Агар тўп саватга тушган ёки тушмаганлиги борасида ҳакамларнинг фикрлари қарама-қарши бўлса, бундай ҳолларда катта ҳакамнинг ўзи масалани қатъий ҳал қилади. У зарур бўлган шароитда ўйинни тўхтатиб кўйишга ҳақли, шунингдек, агар жамоа катта ҳакамнинг кўрсатмасидан кейин ҳам ўйинда қатнашишдан бош тортса ёки жамоа ўз хатти-ҳаракатлари билан ўйинни давом эттирилишига қаршилик кўрсатаётган бўлса, бунда ҳакам, жамоа ўйинни давом эттирилишига қаршилик кўрсатаётган бўлса, бунда ҳакам, жамоа ўйинни давом эттириш ҳуқуқидан маҳрум этилганлиги сабабли мағлубиятга учради, деб белгилаши мумкин.

**Майдондаги ҳакамлар вазифалари:** Ҳакамлар ҳуштак чалишга ва бир вақтнинг ўзида ишора (5 рақами ёки 19 рақами) ёрдамида соат тўхтатилишини кўрсатишга мажбурлар. Шундан сўнг, улар ўзларининг қарорларини тушунтириш мақсадида барча ишораларни намойиш қиладилар. Тўп ўйин жараёнида майдондан ёки жарима тўпи ташлангандан сўнг саватга тушса, ҳакамлар ҳуштак чалмасликлари керак, аммо тўп тушганлигини ишора (1 рақами ёки 3 рақами) ёрдамида аниқ кўрсатишлари шарт.

Агар қабул қилинган қарорни тушунтириш мақсадида оғзаки мулоқот зарур бўлса, унда барча халқаро мусобақаларда бундай тушунтиришлар инглиз тилида олиб борилиши лозим. Ҳар бир фолдан ёки баҳсли тўп отишга қарор қилгандан сўнг ҳакамлар майдонда ўз жойларини алмаштирадилар. Ўйин давомида техник комиссарнинг вазифаси биринчи навбатда, стол атрофида ўтирган ҳакамларнинг ишларини кузатишдан ҳамда катта ҳакам ва ҳакамга ўйинни хотиржамлик билан ўтказишларига ёрдам беришдан иборат.

**Котибнинг вазифалари:** Котиб тўпланаётган очколар йиғиндисини кетма-кет тартибда кўшиб бориши шарт. У майдондан ва жарима тўплари ташланганда саватга тушган ёки тушмаган тўпларни қайд қилиб бориши керак. Котиб ҳар бир ўйинчига белгиланган шахсий ёки техник фолларни рўйхатга олади ва ўйинчиларнинг бирортасига бешинчи фол белгиланган вақтда, зудлик билан катта ҳакамга бу ҳақида хабар қилади. У ҳар бир жамоа илтимоси билан олинган бир дақиқали танаффусларни қайд қилиб боради, тренер ўйиннинг ҳар бир ярмида иккинчи танаффус олганида, уни ҳакам орқали бу ҳақда огоҳ қилади. Рақамлар ёзилган кўрсаткичлардан фойдаланиб, ҳар бир ўйинчи томонидан содир қилинган фолларнинг сонини кўрсатиб боради.

Котиб ўйинни бошлаб берадиган ўйинчиларнинг ва ўйинга тушадиган барча заҳирадаги ўйинчиларнинг фамилиялари ва рақамларини рўйхатга олади. Жамоа таркиби, ўйинчиларнинг рақамлари ва заҳирадаги ўйинчилар ҳақидаги рўйхатни топширишга тааллуқли қоидалар бузилган вақтда, котиб тезда яқин турган ҳакамга бу ҳақда хабар қилади. Котиб сигналининг товуши ўйин соатини ёки ўйинни тўхтатмайди, тўпни жонсиз ҳолатга ўтишга мажбур қилмайди. Котиб сигнал беришда жуда ҳушёр бўлиши керак. Сигнал фақат тўп жонсиз деб ҳисобланган ҳамда ўйин соати тўхтатилган вақтда ва тўп ўйинга қайта киритилишидан олдин берилиши керак.

**Сония ҳисобловчининг вазифалари:** Сония ҳисобловчи ўйиннинг ҳар бир ярмини бошланиш вақтини кузатади ва ўйин бошланишидан камида уч дақиқа олдин катта ҳакамни бу ҳақда огоҳлантиради. Катта ҳакам ўз навбатида ўйинга тайёрланаётган жамоаларга ўйин ярми бошланишига 3 дақиқа вақт қолганлиги ҳақида хабар беради. Сония ҳисобловчи, ушбу қоидаларда кўзда тутилганидек, ўйин вақтини ва ўйинда бўлган тўхталишлар вақтини ҳисобга олиб боради. Сония ҳисобловчининг сигнали тўпни жонсиз

ҳолатга ўтишга мажбур қилади, ўйин соати эса тўхтатилади. Талаб қилиб олинган танаффусда сония ҳисобловчи сония ҳисоблагични юрғизиб қўяди ва котибга танаффус бошланганидан 50 сония ўтганидан сўнг сигнал беришни тавсия қилади.

**24 сония операторининг вазифалари:** 24 сония оператори шу 24 сония мосламасини ёки соатни бошқариб туради. 24 сония операторининг сигнали тўпни жонсиз ҳолатга ўтишга мажбур қилади ва ўйин соати тўхтатилади. Ўйинчи майдонда жонли тўп устидан назорат қилаётган дақиқадан бошлаб, 24 сонияли мослама оператор томонидан иложи борича тезроқ ишга солиниши керак. Жамоа тўп устидан назорат қилишни йўқотиши билан, яъни:

а) тўпни саватга ташлашга уриниш бўлганда ва кейин тўп ташлаган ўйинчининг қўлига қайтиб тегмаган пайтда ёки;

б) тўп устидан назоратни рақиб жамоасининг ўйинчиси тўхтатиб қўйган пайтда ёки;

в) тўп жонсиз ҳолатга ўтган пайтда мослама тезда тўхтатилиши шарт.

Мослама 24 сонияга қайтариб қўйилиши ва кейинги сафар майдондаги ўйинчининг тўп устидан назорати тикланиши биланок, янги 24 сонияли вақт бошланган пайтда яна ёқилиши керак.

Бирок:

а) тўп майдон ташқарисига чиқиб кетганда ва тўпни ўйинга киритиш бундан олдин тўпни назорат қилиб турган жамоа ўйинчиси томонидан амалга оширилганда ёки;

б) ҳакамлар жароҳатланган ўйинчини ҳимоя қилиш учун ўйинни тўхтатганларида ва тўпни ўйинга киритиш жабрланган ўйинчи қатнашаётган жамоанинг бошқа ўйинчиси томонидан амалга оширилганда, янги 24 сонияли вақт тўпни майдоннинг ён чизиклари ташқарисидан ўйинга киритиш билан бошланмайди.

Бундай ҳолларда тўп ўйинга киритилганидан сўнг шу жамоанинг ўйинчиси тўп устидан назорат қила бошлаган пайтда, 24 сония оператори, мослама қачон тўхтатилган бўлса, шу вақтдан бошлаб уни ишга солади. Агар тўпни назорат қилиб турган жамоа ўйинчилари 24 сония давомида тўпни саватга ташламасалар, унда 24 сония сигнали чалинади.

**Ўйинчилар ва ҳакамлар жароҳат олган ҳолда:** Ҳакамлар ўйинчилар жароҳат олган ҳолларида ёки бошқа турли сабабларга кўра ўйинни тўхтатишлари мумкин. Агар ўйинчи жароҳатланган пайтда тўп жонли бўлса, яъни тўпни эгаллаб турган жамоа уни саватга ташламагунча, тўпни йўқотилмагунча, тўпни ўйиндан чиқариб юбормагунгача ёки тўп жонсиз ҳолатга ўтмагунча хуштак чалишга сабр қилишлари лозим.

Агар жароҳатланган ўйинчини ҳимоя қилиш зарур бўлса, ҳакамлар ўйинни дарҳол тўхтатишлари мумкин. Агар жароҳатланган ўйинчи ўйинни ўша заҳоти давом эттира олмаса ва тиббий ёрдам олаётган бўлса, у ҳолда

аввал алмашиш бўлмаган бўлса, у бир дақиқада ёки имкони борича тез алмашиши керак. Агар жароҳатланган ўйинчи жарима тўпларини олиши лозим бўлса, улар алмаштирилган ўйинчи томонидан бажарилади; агар охириги жарима тўпи саватга аниқ тушса, жароҳатланган ўйинчини алмаштирган ўйинчи ўз жамоасида алмашиш учун кейинги фурсат туғилгунга қадар алмаштирилмайди.

**Ўйинни давом эттириш:** Турли сабабларга кўра тўп жонсиз ҳолатга ўтганидан сўнг ўйин қуйидагича давом эттирилади: агар жамоа тўп устидан назорат қилаётган бўлса, шу жамоанинг хоҳлаган ўйинчиси тўп жонсиз ҳолатга ўтган жойга яқин бўлган майдоннинг ён чизиғи ташқарисидан тўпни ўйинга киритади; агар ҳеч қайси бир жамоа тўп устидан назорат қилмаётган бўлса, тўп жонсиз ҳолатга ўтган жойга яқин бўлган доира ичида баҳсли тўп отилиши билан ўйин давом эттирилади; фолдан сўнг; баҳсли тўпдан сўнг; ўйиннинг ярми ёки қўшимча давр туганидан сўнг; майдондан саватга тўп ташланганидан сўнг; жарима тўпи ташланганидан сўнг; тўп майдон ташқарисига чиқиб кетганидан сўнг; ўйин қондаси бузилганидан сўнг.

**Саватлар ва жамоа ўриндиқларини танлаш:** Меҳмонлар жамоасининг қарори ёки катта ҳакам ва ҳар бир жамоанинг сардори ёки тренери иштирокида саватларни танлаш учун қуръа ташлаш ўйин бошланишига қамада йигирма дақиқа қолганида аниқ бўлиши керак. Меҳмонлар жамоаси ёки бетараф майдонда қуръани топган жамоа саватни ва жамоа ўриндиғини танлаш ҳуқуқига эга бўлиши керак.

**Жамоа ўриндиғи:** Ўйин пайтида жамоа ўриндиғида ўтиришга берилган шахслар бўлиб тренер, тренер ёрдамчиси, захирадаги ўйинчилар ва кўпи билан жамоанинг бешта мутахассис-ҳамроҳлари, яъни раҳбар, врач, уқаловчи, статистикачи, таржимон ҳисобланадилар. Жамоа ҳамроҳи бўлиш имтиёз ҳисобланади ва жавобгарликни юклайди. Шунинг учун жамоа ҳамроҳининг хулқи ҳакамларнинг ҳуқуқий доирасига киради. Бошқа ҳеч бир шахс жамоа ўриндиғидан қамада икки метр атрофида ўтириши мумкин эмас.

**Алмаштирилувчи ўйинчилар:** Тренер алмаштирувчи ўйинчини – у ўйнашга тайёр бўлиши лозим – кўзда тутилган курсидан жой эгаллашга юбориши керак. Алмаштирилувчи ўйинчи котиб ўз сигналини бергунга қадар шу жойда ўтириб туриши лозим. Сигнал берилганидан сўнг у ўрнидан туриши ва яқиндаги ҳакамга ўйинга тушишга тайёр эканлигини кўрсатиши керак. У ҳакам томонидан майдонга таклиф қилинмагунча, майдонга тушмаслиги лозим. Талаб қилиб олинган танаффус вақтида ўйинчини алмаштиришга эҳтиёж бўлса, алмаштирилувчи майдонга тушишдан олдин котибга ёки яқиндаги ҳакамга мурожаат қилиши шарт.

**Норозилик билдириш ҳолати:** Агар жамоа ҳакамнинг қарори ёки ўйин давомида содир бўлган бирон бир воқеа туфайли унинг ҳуқуқлари камситилган деб ҳисобласа, у қуйидагича ҳаракат қилиши лозим:

а) ҳодиса рўй берган пайтда тўп жонсиз ҳолатга ўтиб, соат тўхтатилган заҳоти ёки унинг кетидан келган биринчи танаффусда жамоа сардори вазминлик билан катта ҳакамга ўз арзини айтиши керак. Катта ҳакам ўз қарорини тушунтириб бериши мумкин, ёки агар зарур бўлса, қарорни текшириши ва ҳисоб ҳамда ўйин вақтини назорат қилиб чиқиши мумкин. Агар ўйиннинг бундай тўхтатилиши 24 сониядан ошса, агар катта ҳакам бошқача қарор чиқармаса, шу масалани қўйган жамоага танаффус сифатида белгилаб қўйилиши шарт;

б) агар ўйин охирида арз қилган жамоа ўйинда юз берган воқеа туфайли ўзини ноқулай шароитга тушиб қолган деб ҳисобласа, унинг сардори зудлик билан котиб столига мурожаат қилиши ва котибга (у орқали ҳакамга) унинг жамоаси ўйин натижасига қарши норозилик билдираётганлиги ҳақида хабар қилиши лозим. Аризанинг кучга эга бўлиши учун жамоанинг майдондаги расмий вакили (ёки унинг тренери, ёки миллий федерация вакили) бу норозиликни тасдиқловчи хатни ўйин тугагандан кейинги 20 дақиқа ичида ёзма равишда бериши зарур.

в) арз қилган жамоанинг ташкилоти ўйиндан кейинги бир соат ичида ўз норозилик матнини комиссияга кўриб чиқиш учун топшириши керак.

г) арз қилган жамоанинг ёки рақиб жамоасининг техник комиссияси чиқарган қарордан норози бўлса, у бундан кейин шикоят аризасини Апелляция ҳайъатига юбориши мумкин.

**Ҳакамларнинг имо-ишоралари:** Шу қоидаларнинг охирида келтирилган, қўллар ёрдамида бажариладиган имо-ишоралар ҳар бир ҳакам томонидан диққат билан ўрганилган бўлиши ва ҳамма ўйинларда қўлланилиши лозим. Бу имо-ишоралар ягона расмий имо-ишоралар бўлиб ҳисобланади ва улар ҳар доим ҳакамлар томонидан қўлланиши керак. Котиблар ва сония ҳисобловчилар ҳам ушбу имо-ишораларни билишлари жуда муҳимдир. Расмлар ва уларга қилинган иловалар имо-ишораларга тушунча берадилар, лекин қуйидаги изоҳлар айрим жиддий томонларни таъкидлайди.

Ҳакам томонидан чалинган ҳуштак билан бир вақтда бошдан юқорига кўтарилган қўл ўйин соатини тўхтатади. Агар бу фол билан боғлиқ бўлса, бармоқлар сиқиб олинган мушт бошдан юқорига кўтарилади ва бу ҳам фол учун, ҳам ўйин соатининг тўхтатилиши учун имо-ишора бўлиб ҳисобланади.



## Волейбол ўйини расмий қоидалари

**Волейбол мусобақа қоидаларининг шаклланиши.** Волейбол ўйинининг дастлабки расмий ўйин қоидалари 1896 йилда ишлаб чиқилган. Волейболнинг борган сари оммавийлашиб бориши ва иштирокчиларнинг ўйин маҳорати шакллана бориши билан бир қаторда мусобақа қоидалари ҳам ўзгариб, такомиллашиб борган.

1900 йил – ҳисоб 21 очкогача, тўрнинг баландлиги 213 см;

1912 йил – майдонча 10,6 x 18,2 м, тўр – 228 см;

1917 йил – ҳисоб 15 очкогача, тўрнинг баландлиги 243 см;

1918 йил – ўйинчилар сони бир жамоада – 6 та;

1922 йил – тўпни фақат 3 марта ўйнаш, майдонча 9,1 x 18,2 м;

1925 йил – тўп 66-69 см, оғирлиги 275-285 г, майдонча 9 x 18 м;

1934 йил – тўр аёллар учун 224 см.

Қоидалар расмий ҳолда тўлиқ 1946 йилда жорий этилган, лекин 1951 йилга келиб Марселда ФИВБ Конгресси томонидан тасдиқланди.

1947 йил – эркалар ўртасида ўйин 5 партиядан иборат.

1950 йил – аёллар ўйини 5 партиядан иборат.

1952 йил – танаффус 1 партиядан 2 марта.

1957 йил – танаффус 1 дақиқадан 30 сониягача қисқаради.

1961 йил – ўйинчи алмаштириш қоидаси тасдиқланди.

1965 йил – тўсиқ кўювчи қайта ўйнаши (тўпга тегиши) мумкин, у қўлларини рақиб томонига ўтказиши мумкин.

1970 йил – чегарловчи антенна (180 см) жорий этилди.

1976 йил – киритилган тўпга тўсиқ қўйиш.

1984 йил – тўпни қабул қилишда танани белдан баланд жойи билан «тегиш» мумкин, тўп ўйинга киритилаётганда уни тўсиш бекор қилинди.

1988 йил – энг юқори ҳисоб 17 гача, ҳал этувчи партия тайбрейк тарзида, очколар сони 2 та фарқ бўлгунча давом этади.

1992 йил – тўп танани тиззадан юқори барча жойига тегиши мумкин.

1998 йил – тўп танани барча жойига тегиши мумкин; ҳисоб 25 гача, 5 партиядан 15 гача; ҳар партиядан ҳисоб 8 ва 16 бўлганда 2 та бир дақиқадан техник танаффус берилади; жамоалар 2 мартадан 30 сек. танаффус олишлари мумкин; тўп киритиш 9 метр оралиғида ижро этилиши мумкин; “Либеро” ўйинчиси жорий этилди.

2008 йил – тўпни ранги ўзгартирилди (сарик-кўк); тўр олдида жойлашган ўйинчилар тўрни пастки қисмига тегиши мумкин.

**Майдон** 9 x 18 м, чизиқлар кенглиги 5 см;

**Антенна:** майдонини чегараловчи антенналар баландлиги 180 см;

Ўйинчиларнинг ёши ва жинсига қараб тўрнинг баландлиги қуйидагича бўлади:

қизлар	13 – 14	2 м 10 см
	15 – 16	2 м 20 см
аёллар	17 – 18 ва бундан катта ёшдагилар учун	2 м 24 см
ўғил болалар	13 – 14	2 м 20 см
	15 – 16	2 м 35 см
эркаклар		2 м 43 см

- тўпни айлана узунлиги  $66 \pm 1$  см, диаметри  $21 \pm 0,3$  см, оғирлиги  $270 \pm 10$ г;
- ҳар партияда 6 ўйинчи алмашинувига руҳсат берилади. Асосий ўйинчи 1 марта алмаштирилиши ва қайтиб ўйинга тушиши мумкин;
- ўйин 3 ёки 5 партиядан иборат бўлади;
- ҳар партияда ҳисоб 25 гача, агар 25:25 бўлиб қолса энг юқори ҳисоб 2 очко фарқ қилгунча давом этади. Ҳал қилувчи партия тайбрейк тарзида ўтади 15 очкогача, ҳисоб токи 2 очко фарқ қилгунча давом этади.

Жазо «айб»га яраша бўлиши шарт. Бордию ҳакам хатога йўл қўйса, у ўз вақтида бу хатони бўйнига олиши керак ва адолатни тиклаши зурур. Ҳакам нафақат ўйин давомида ўз одоби билан намуна бўлиши, балки у бошқа жойларда ҳам ўзини тута билиши керак.

**Ҳакамлар:** биринчи ҳакам (минбардаги ҳакам); иккинчи ҳакам; ҳакам-котиб; ахборот берувчи ҳакам; 4 та чизиқ ҳакамлари; 6 та тўп узатиб турувчилар.

Ҳакамларнинг ҳар бирини ўз вазифаси, ҳуқуқлари, ҳакамлик қилиш жойлари ва воситалари мавжуд. Уларни атрофлича талқини маърузада оғзаки ва ўқув фильмлари ёрдамида баён қилинади, тушунтирилади.

Мусобақа ўйинидан 20-30 мин олдин майдончани, анжом (тўп, тўр, майдон чизиқлари), ҳакамларни кийим-бош, тайёргарлиги, хуллас ўйинни ўтказишга нима, ким, қанча керак бўлса, ҳаммасининг муҳайёлиги биринчи ҳакам томонидан текширилиши керак ва зарурият бўлса таъминотни ошириш талаб қилиниши шарт.

**Ўйиннинг моҳияти ва мазмуни.** Волейбол махсус майдончанинг ўртасидан тўр билан ажратилган қисмларида 2 жамоанинг тўп воситасида мусобақалашувидан иборат спорт ўйинидир.

Ўйиннинг мақсади – тўпни тўр устидан рақиб майдончасига тушириш ва рақибнинг айнан шундай ҳаракатига йўл қўймасликдан иборат. Бунда жамоа тўп билан 3 марта ўйнаш ҳуқуқига эга (тўсиқ қўйишдан ташқари).

Ўйин тўпни ўйинга киритиш усули билан бошланади: тўп киритувчи ўйинчи зарб билан тўпни тўр устидан рақиб жамоа майдончаси томонга

йўналтиради. Тўп майдон чизиқлари чегарасидан чиқиб ерга тушгунча ёки жамоа ўйинчиси хатога йўл қўйгунча ўйин давом этади.

Волейболда ҳар бир ўйин вазиятининг натижаси, тўп қайси томондан киритилганлигидан қатъи назар, очко билан тугалланади.

**Ўйин майдони.** Ўйин майдони 18x9 м лик тўғри тўртбурчак шаклида бўлади. Ўйин майдонининг юзаси текис, горизонтал ва бир хил бўлиши ўйинчилар учун ҳеч қандай жароҳат олиш хавфини туғдирмаслиги лозим.

**Майдондаги чизиқлар.** Барча чизиқларнинг кенглиги 5см. Ўйин майдончасини иккита ён ва иккита орқа чизиқлар чегаралайди. Ўрта чизиқ ўйин майдонини ҳар бири 9x9 м ўлчамга тенг бўлган икки майдончага ажратиб туради. Ҳар бир майдончанинг ҳужум чизиғи ўрта чизиқдан 3 м ораликда бўлиб, 5 см ораликда 5 та 15 см ли кесик чизиқлар билан ён чизиқлар ташқарисига давом эттирилган бўлади.

**Зоналар.** Олдинги ҳужум зонасида 2,3,4-зоналар жойлашади. Орқа ҳимоя зонасида 1,6,5-зоналар жойлашади. Тўп киритиш зонаси 9 м ўлчамга тенг бўлган орқа чизиқнинг давомидир.

**Тўрнинг тузилиши.** Тўрнинг кенглиги 1 м ва узунлиги 9,5 м бўлиб, тешиклари 10x10 см квадрат шаклида, қора рангли ипдан тўқилган бўлиши керак. Тўрнинг юқори қисмида 5 см кенгликдаги лента бўлиб, унинг ичидан трос (устунларга мустаҳкамлаш учун) ўтказилади. Тўрнинг пастки қисмидан шнур ўтказилади. Тўрнинг икки томонидан икки ён чизиқларга перпендикуляр равишда чегараловчи ленталар жойлаштирилади. Ленталарнинг кенглиги 5 см ва узунлиги 1м бўлади. Тўрнинг икки томонига жойлаштирилган чегараловчи ленталар билан бир йўналишда икки антенна вертикал равишда жойлаштирилади. Антенна диаметри 10 мм, узунлиги 1,8 м ли найчадан иборат қаттиқ эгилувчан материалдан тайёрланган бўлади.

**Устунлар.** Тўр тортиладиган устунлар ён чизиқлардан 0,5-1,0 м ораликда ўрнатилади. Устунларнинг баландлиги 2,55 м. Устунлар юмалоқ ва текис шаклда бўлиб, ўйинчиларга хавф туғдирмаслиги керак. Устунлар тортувчи ва таранглаштирувчи мосламаларсиз ўрнатилиши даркор.

**Тўп.** Тўпнинг ичидаги камераси резинадан, ташқи қисми табиий ёки синтетик чармдан ишланиб, ўзи қатъий думалоқ шаклга эга бўлиши лозим. Унинг айлана диаметри 65-67 см, оғирлиги 260-280 г, ички босими 294,3 дан 318,82 мба ёки гПа гача бўлиши лозим.

**Ҳакамлар ва ҳакамлик қилиш.** Ҳар бир учрашувни ҳакамлар таркиби бошқариб боради ва бу таркибга: биринчи ҳакам; иккинчи ҳакам; котиб; тўртта (ёки иккита) чизиқ ҳакамлари киради.

**Биринчи ҳакам ваколатлари.** Биринчи ҳакам ўйин жараёни бошланганидан то яқунлангунига қадар уни бошқариб боради. У шу ўйинда иштирок этаётган барча ҳакам ва ўйинчиларга раҳбарлик қилади. Унинг қарори ҳал қилувчи кучга эга. Биринчи ҳакам қолган ҳакамлар қарорини

нотўғри деб топса, уни бекор қилиш ҳуқуқига эга. Агар бирор ҳакам вазифасини уддалай олмаса, биринчи ҳакам унинг вазифасини ўз зиммасига олиши мумкин. Биринчи ҳакам чиқарган қарорни муҳокама қилишга йўл қўйилмайди. Биринчи ҳакам ўйиндан олдин майдон, тўп ва бошқа ускуналар ҳолатини назоратдан ўтказди. Жамоа сардорлари билан қуръа ташлашни уюштиради. Ўйин давомида фақат биринчи ҳакам қуйидагилар бўйича қарор чиқариш ҳуқуқига эга: жамоаларни огоҳлантириш; жазолаш; тўп киритувчининг хатоси; тўп киритувчи жамоа аъзоларининг жойлашишидаги хатоси бўйича; тўп билан ўйнаш хатолари бўйича; тўр ва унинг устида рўй берадиган хатолар бўйича; орқа чизик ўйинчилари ва “Либеро”ни ҳужум зарбаси; “Либеро”ни олдинги зонадан юқоридан узатилган тўпига ҳужум зарбасини қўлланилганда.

**Иккинчи ҳакам ваколатлари.** Иккинчи ҳакам биринчи ҳакам рўпарасидаги волейбол устун ортида биринчи ҳакамга қараган ҳолда тик туриб жойлашади. У заҳирадаги ўйинчиларни кузатиб туради; танаффус олиш ва ўйинчи алмаштиришга рухсат беради; ўйин олдидан, ҳар бир партия олдидан ўйинчиларнинг майдондаги жойлашувини назорат қилиб туради.

Ўйин вақтида ҳуштак чалади ва ишора билан қуйидагилар бўйича қарор қабул қилади: ўйинчи майдон ва тўр остидан рақиб томонига ўтиб кетганда; ўйинга киритилаётган тўпни қабул қилувчи жамоа жойлашувда хатога йўл қўйганда; ўзи жойлашган томон яқинида ўйинчи тўрга ва чегараловчи антеннага тегиб кетганда; орқа чизик ўйинчиси ёки “Либеро” тўсиқ қўйганда; ўйинчи тўрнинг пастки қисмига тегиб кетганда.

**Котиб.** Котиб ўз фаолиятини юритиш учун биринчи ҳакам қаршисидаги устун ортида (иккинчи ҳакам орқасида) жойлашади. Котиб қуйидаги вазифаларни бажаради: ўйин баённомасига ўйин ва жамоа ҳақидаги маълумотларни ёзади; йиғилган очколар, танаффуслар, ўйинчиларни алмаштириш; жазо чоралари, тўпни ўйинга киритиш навбатларини ёзиб боради ва назорат қилади; юқорида кўрсатиб ўтилган вазиятлар бузилганда, иккинчи ҳакамга ҳабар қилади.

**Чизик ҳакамлари.** Чизик ҳакамлари (4 та бўлганда) майдоннинг ҳар бир бурчагидан 1-3 м узоқликда жойлашадилар ва ўз чизикларини назорат қиладилар. Агар ўйинда 2 та чизик ҳаками иштирок этса, улар майдон бурчакларидан 1-2 м узоқликда бир-бирига диагонал ҳолатда жойлашадилар. Улар ён ва орқа чизикларни ўз томонларидан назорат қиладилар. Чизик ҳакамлари қўлларидаги байроқчаларни ҳаракатлантириб, қуйидагиларни ифодаладилар: тўп майдонга ёки чизик устига тушса, байроқни пастга (майдонни кўрсатиб) туширадилар; тўп майдон ташқарисига тушса ёки чегараловчи антенна ташқарисидан ўтса, байроқни юқорига кўтарадилар.

## Футбол ўйини расмий қоидалари

**Футбол ўйин майдони:** Ўйин майдони тўғри бурчак шаклида бўлади. Ён чизиқлар дарвоза чизиғига нисбатан узунроқ бўлиши керак. Узунлиги: 120м, 90м. Ени: 45м, 90м. Ҳалқаро матчларда. Узунлиги: минимум 100м. максимум 110м. Ени: минимум 64м. максимум 75м.

**Белгилар.** Майдон учун белгилар чизиқлар ёрдамида амалга оширилади. Бу чизиқлар улар чегаралаб турган майдонга киради. Ўйин майдонини чегаралаб турган 2та узун чизиқлар ён чизиқлар 2та қисқаси дарвоза чизиқлари дейилади. Ҳар қандай чизиқлар ени 12 см дан ошмаслиги керак. Ўйин майдони урта чизиқ ёрдамида 2 ярим қисмга булинади. Ўрта чизиқ ўртасида майдон маркази белгиланади. Майдон марказидан 9,15м радиусда айлана ўтказилади.

**Дарвоза майдони.** Дарвоза майдони ҳар иккала ярим қисмининг охирида қўйидагича бўлади. Дарвозанинг ҳар қайси устуни ички томонидаги нуқтадан 5,5 м масофада дарвоза чизиғига тўғри бурчак қилиб майдон ичига 2 чизиқ тортилади. 5,5 м масофада бу чизиқлар дарвоза чизиғига параллел қилиб бошқа чизиқ билан бирлаштирилади. Бу чизиқлар ва дарвоза чизиғи чегаралаб турган зона, дарвоза майдони дейилади.

**Жарима майдони.** Жарима майдони ҳар иккала ярим қисмининг охирида қўйидагича бўлади. Дарвозанинг ҳар қайси устуни ички томонидаги нуқтадан, 16,5м масофада дарвоза чизиғига тўғри бурчак қилиб, майдон ичига икки чизиқ тортилади. 16,5м масофада дарвоза чизиғига параллел ҳолатда бошқа чизиқ билан бирлаштирилади. Бу чизиқлар ва дарвоза чизиғи чегаралаб турган зона жарима майдони дейилади. Ҳар қайси жарима майдони ичида дарвозанинг икки устуни ўртасида бир хил масофада жойлашган нуқтадан 11м масофада 11 метрлик белги қўйилади. Жарима майдончаси ташқарисида 11 метрлик нуқта марказ қилиб олиниб 9,15 м. масофада айлана чизилади.

**Байроқлар.** Майдоннинг ҳар қайси бурчакларида баландлиги 1,5 м дан ошмаган, учи ўткир бўлмаган байроқ ўрнатилади. Байроқлар ўрта чизиқнинг ҳар иккала томонида, ён чизиқдан 1м масофадаги узоқликда ўрнатилиши мумкин.

**Бурчак сектори.** Ҳар қайси бурчак байроғидан ўйин майдони ичига қараб 1м радиусда айлана тортилади.

**Дарвоза.** Ҳар қайси дарвоза чизиғининг марказида дарвоза жойлашади. Улар бурчак байроқлари билан бир хил масофада жойлашган, тепадан горизонтал тўсин билан бирлаштирилган икки вертикал ҳолатдаги устундан иборат. Устунлар оралиғи - 7,32 м. Тўсиннинг пастки қисмидан текис ергача бўлган масофа - 2,44 м. Ҳар икки устун ва тўсин кесишган жой бир хил бўлиши ва 12 см дан ошмаслик керак. Дарвоза чизиғининг ени устунлар ва тўсин эни билан бир хил бўлади. Дарвоза ва дарвоза орқасидаги ерга тўр

ўрнатилади. Тўр ишончли ўрнатилган ва дарвозабонга халақит бермайдиган бўлиши керак. Дарвозанинг устунлари ва тўсини оқ рангда бўлиши керак.

Тўсин ва устунлар ёғочдан, металдан ёки рухсат берилган стандартга мос материалдан тайёрланади. Уларнинг кўндаланг кесишган жойи квадрат тўғри бурчак айлана ёки эллипс шаклида бўлиши мумкин: улар ўйинчиларга хавф туғдирмаслиги керак.

Дарвоза, сетка, байроқларда ҳар қандай реклама кўринишларидан фойдаланишга рухсат берилмайди. Бу нарсаларга четдан ҳеч қандай жихозлар маҳкамланиб қўйиши мумкин эмас масалан. Ўйин майдони ташқарисида бурчак ёйдан 9,15 м масофада дарвоза чизиғига тўғри бурчак остида белги қўйилиши мумкин, бурчак тўпи бажарилганда шу масофага риоя қилишни таъминлаш учун.

**Тўп:** Чармдан ёки шунга ўхшаш материалдан айлана шаклда тайёрланган бўлади. Айланасининг узунлиги 70см дан ошмаган ва 68 см дан кам бўлмаган ҳолатда бўлади. Мусобақа бошланиш вақтида 450 граммдан ошмаган ва 410 граммдан кам бўлмаган бўлиши керак. Ҳаво босими 0,6 – 1,1 атмосфера (600-1100 грамм кв см) бўлиши керак.

Агар тўп ўйин вақтида яроқсиз ҳолга келса. Ўйин тўхтатилади. Тўп яроқсиз ҳолга келган жойдан “бахсли тўп” ўйини билан ўйин янгиланади. Агар тўп ўйинда бўлмаган вақтда ёрилса ёки йиртилса – бошланғич зарбада, дарвозадан зарбада, бурчак, жарима, эркин зарбаларда, 11м нуқтадаги зарбада ёки ташлашда. Ўйин қоидасига мос равишда янгиланади. Тўп ўйин вақтида фақатгина ҳакам кўрсатмаси билан алмаштирилиши мумкин.

Расмий мусобақаларда қоидаларда кўрсатилган техник талабларга жавоб берадиган тўпларгагина рухсат берилади. ФИФА томонидан ўтказиладиган мусобақа матчларида, уч маркировкадан бирортасига эга бўлган тўпларгагина фойдаланишга рухсат берилади.

Миллий федерациялар мусобақа вақтида фақатгина уч маркировкага эга ҳар қандай тўплардан фойдаланишни талаб қилиш мумкин. Бошқа ҳар қандай матчлардан тўп қоида талабларига мос келиши керак.

**Ўйинчилар.** Матч ҳар қайсисида дарвозабонларни қўшган ҳолда ўйинчиларнинг сони 11тадан ошмаган икки жамоа иштирокида ўтказилади. Агар жамоаларда ўйинчилар сони 7та кам бўлса, матч бошланмаслиги мумкин. ФИФА ёки миллий федерациялар томонидан ташкил қилинадиган ҳар қандай расмий мусобақаларда 3тагача ўйинчиларни алмаштиришга рухсат берилади. Мусобақа низомида буюртмага киритиладиган захирадаги ўйинчилар сони 3дан 7гача ўзаро келишилган бўлиши керак, бундан ортиқ бўлиши мумкин эмас.

Бошқа матчларда захира алмаштирилиши мумкин, шу шарт биланки, жмоалар алмашинадиган ўйинчиларнинг максимал сонини ўйин олдида келишиб оладилар. Ҳакам бу ҳақда матч бошланишидан олдин хабардор

қилиниши керак. Агар ҳакам хабардор қилинмаган бўлса ёки (келишув) матч бошлангунга қадар бир битимга келинмаган бўлса Этагача захира алмаштиришга рухсат берилади.

Ҳар қандай матч бошланишидан олдин ҳакамга захирадаги ўйинчилар фамилияси тақдим етилиши керак. Шу усулда фамилияси кўрсатилмаган ўйинчилар матчда қатнаша олмайдилар.

**Алмаштириш тартиби.** Асосий ўйинчиларни захирадаги билан алмаштириш учун қуйидаги шартларни бажариш зарур.

Ҳар қандай мўлжалланган алмаштириш ҳақида ҳакам хабардор қилинган бўлиши керак. Захирадаги ўйинчи фақатгина асосий ўйинчи майдондан чиққандан сўнг ҳакам хуштагидан кейин майдонга чиқади. Захирадаги ўйинчи ўйин тўхтатилганда фақат ўрта чизикдан ўйин майдонига киради. Захирадаги ўйинчи майдонга чиққандан сўнг алмаштириш тугалланган ҳисобланади. Шу вақтдан бошлаб захирадаги ўйинчи асосий таркиб ўйинчиси ҳисобланади, алмаштирилган ўйинчи эса асосий ўйинчи ҳисобланмайди. Алмаштирилган ўйинчи матчда бошқа иштирок эта олмайди. Ҳамма захирадаги ўйинчилар ўйинга қатнашиш ёки қатнашмасликларидан қатий назар ҳакам ваколатларига бўйсундилар.

**Дарвозабоннинг алмаштирилиши.** Бошқа ҳар қандай ўйинчилар дарвозабон билан жойларини алмашишлари мумкин шу шарт биланки; Ҳакам бу ҳақда алмашилишдан олдин хабардор қилинган бўлиши керак. Алмашилиш матч тўхтаганда амалга оширилади.

**Қоида бузилиши ва жазо.** Агар захирадаги ўйинчи ҳакам рухсатсиз майдонга чиқса, ўйин тўхтатилади.

Захирадаги ўйинчи сариқ карточка курсатилиш билан огоҳлантириш олади ва унинг майдондан чиқиши сўралади. Ўйин тўхтатилганда тўп қаерда бўлса ўша жойдан, “бахсли тўп” ёрдамида ўйин янгиланади.

Агар ўйинчи ҳакам рухсатсиз дарвозабон билан жой алмашса: ўйин давом этади: тўп кейинги марта ўйиндан чиққанда қоидани бузган ўйинчилар сариқ карточка кўрсатиши билан огоҳлантириш оладилар.

Бошқа ҳар қандай шу қоиданинг бузилишида: Шунга мувофиқ ўйинчилар сариқ карточка кўрсатиш билан огоҳлантириш оладилар.

**Ўйиннинг қайтадан бошлаш.** Агар ўйин ҳакам томонидан огоҳлантириш бериш учун тўхтатилса: Ўйин рақиб жамоа ўйинчиси томонидан ўйин тўхтатилганда тўп қаерда бўлса шу жойдан эркин зарба билан ўйин янгиланади. Асосий таркибдаги ва захирадаги, чиқариб юборилган ўйинчилар. Бошланғич зарбадан олдин чиқариб юборилган ўйинчи, фақатгина рўйхатдаги захира ўйинчилардан бирортаси билан алмаштирилиши мумкин. Матч протоколида бошланғич зарбадан олдин ёки ўйин бошлангандан сўнг чиқариб юборилган захирадаги ўйинчини алмаштиришга йўл қўйилмайди.

Ўйин давомида жамоанинг расмий кишиси ўйинчиларга тактик кўрсатмалар беришга ҳуқуқи бор, лекин бундан сўнг у тезда жойига қайтишга мажбур. Ҳамма расмий кишилар техник зона доирасида бўлишлари мажбурдир: Улар узларини одобли тарбияли хуш муомалали ва жавобгар ҳис қилиши (тутишлари) керак.

**Ўйинчилар экипировкаси:** Ўйинчи ўз ҳаётига ёки бошқа ўйинчи ҳаётига ҳавф солувчи бирор нарса тақмаслиги ёки киймаслиги керак.

Ўйинчилар мажбурий экипировка элементлари ҳисобланади.

Кўйлак ёки футболка.

Калта иштон – агар калта иштон тагидан ички кийим кийиладиган бўлса, ички кийим ранги калта иштон рангидан бўлиши керак.

Гетралар.

Оёқ кийим - бутца.

Оёқ қалқони. Шитлар - резина, пластик ёки ўхшаш материалдан тайёрланади. Улар тўлиқ гетра билан ёпилади.

Дарвозабонлар кийимининг ранги бошқа ўйинчилар ҳакам ва ҳакам ёрдамчилари кийими рангидан фарқ қилиши керак.

Ҳакам ўйинчининг ўз экипировкасини тартибга келтириши учун майдондан чиқишини сўрайди. Ўйинчи ўз экипировкасини тартибга келтирмаган бўлса тўп ўйиндан чиққан вақтда майдонни ташлаб чиқади. Ҳакам талаби билан ўз экипировкасини тартибга келтириш учун майдонни ташлаб чиққан ҳар қандай ўйинчи, ҳакам руҳсатисиз яна майдонга қайтиши мумкин эмас.

Ўйинчининг яна майдонга чиқишига руҳсат беришдан олдин, ҳакам унинг экипировкасини текширади. Тўп ўйиндан чиқганда ўйинчи яна майдонга чиқиши мумкин. Шу қоидани бузганлиги сабабли майдондан чиқиши сўралган ўйинчи (ёки яна кайтаётган ) ҳакам руҳсатисиз майдонга чиқса сариқ карточка кўрсатиш билан огоҳлантириш олади.

**Рақам** (баландлиги-25 см, эни-3 см). Футболчи кийимининг орқа тарафига томошабинларга, журналистларга ва ҳакамларга кўринадиган ҳолда ёзиб (ёпиштириб) қўйилади. Кийимга ўйинчининг исми ёки фамилияси футболчи кийими орқасига ёзиб қўйилмоқда.

**Ҳакам ваколати.** Матч ҳамма ваколатга эга бўлган ҳакам томонидан назорат қилинади ва ўйин қоидасига риоя қилинишини таъминлайди.

Ҳакамнинг ҳуқуқи ва мажбуриятлари.

Ўйин Қоидасига риоя қилинишини таъминлайди.

Матчнинг боришини ўз ёрдамчилари билан назорат қилади.

Фойдаланиладиган тўпни талабларга мос келишини таъминлайди.

Ўйинчилар кийими талабларга мос келишини таъминлайди.

Ўйин хронометражини ва матчни ёзиб боради.



У ўз ихтиёрига кўра ўйинни тўхтатиши вақтинчалик тўхтатиши ёки ҳар қандай қоида бузилишида ўйинни умуман тўхтатиб қўйиши мумкин.

Матчни тўхтатади, агар унинг фикрича ўйинчи жиддий жароҳат олган ва ўйинчини майдондан олиб чиқилишини таъминлайди. Агар унинг фикрича ўйинчи унчалик ахамиятга эга бўлмаган жароҳат олган бўлса тўп ўйиндан чиқмагунча ўйинни давом еттиришига рухсат бериши мумкин. Ўйинчидан қон оқаётган бўлса, унинг майдондан чиқишини таъминлайди. Хакам қон оқишининг тўхтаганига ишонч ҳосил қилиб, сигнал берганидан сўнг ўйинчи майдонга қайтиши мумкин.

Огоҳлантириши ёки чиқариб юбориш билан жазоланадиган қоида бузилишларига йўл қўйган ўйинчиларга нисбатан интизом чораларини қабул қилади. У бундай чораларни тез қабул қилишга мажбур эмас, лекин тўп ўйиндан чиққан захотиёқ қабул қилиши керак. Ўзларини тарбияли, маданиятли тутмаган жамоа расмий кишиларга нисбатан чора қабул қилади ва ўз ихтиёрига кўра майдондан чиқариб юбориши мумкин.

Хакам ўзи кўрмай қолган ҳолатлар бўйича ўз ёрдамчилари тавсиясига асосланиб ҳаракат қилади. Бегона шахслар майдонда бўлмасликларини таъминлайди. Матч вақтинчалик тухтатилгандан кейин уни янгилайди. Матч давомида ўйинчиларга ёки жамоанинг расмий шахсларига нисбатан қўлланилган интизом чоралари ва ҳар хил матчдан олдин, матч давомида сўнг юз берган ҳолатлар бўйича тегишли ташкилотга билдиришнома беради.

Ўйинга боғлиқ воқеалар бўйича хакам қарори қатъий ҳисобланади. Ҳакам ўз қарорини фақат шундай ҳолатларда ўзгартириши мумкин, агар у қарорини хато эканлигини ёки ёрдамчилари тавсияси билан тушуниб етса ва ўйинни бошламаган бўлса.

*Ҳакам ёрдамчилари мажбурияти.* Иккита ҳакам ёрдамчиси тайинланади ва уларнинг вазифасига сигнал бериш киради: Қачонки тўп майдон чизигидан ташқарига тўлиқ чиқса. Қайси жамоа бурчак тўпи, дарвозадан зарба ёки тўп ташлаш ҳуқуқига эга. Қачон ўйинчи ўйиндан ташқари ҳолатда бўлганлиги учун жазоланади. Қачонки ўйинчи алмаштириш тўғрисида илтимос булса.

Ҳакам кўриш майдонидан ташқарисида юз берган интизомсиз ҳулқ ёки бошқа ҳар қандай ҳолатлар бўйича. Қоида бузилиши содир этилганда бош ҳакамдан кўра шу жойга ҳакам ёрдамчилари яқин бўлган ҳолатларда. Шундай ҳолларда 11м жарима тўпи бажарилаётганда дарвозабон тўпга зарба берилишидан олдин жойидан силжиса, тўп чизикни кесиб ўтса.

Ҳакам ёрдамчилар ҳакамга матчни ўйин қоидасига мос ўтказилишига ёрдам берадилар. Ёрдамчилар 9,15м масофасига риоя қилишига ёрдам бериш учун майдон доирасига кириш мумкин. Ҳакам ўз ёрдамчисини асосланмаган аралашув ёки кўпол муомала ҳолатларида вазифасидан озод қилади ва тегишли ташкилотга билдиришнома беради.

*Захирадаги ҳакам* мусобақа қоидасига кўра ҳакамлик вазифасини бажаришга тайинланиши мумкин шу ҳолатдаки, агар матчнинг 3 ҳакамидан биронтаси ўз вазифасини давом эттира олмайдиган ҳолатда бўлса. Матч бошланишидан олдин унинг ташкил етилишига жавобгар идора аниқ ҳаракатлар тартибини ёллон қилади: яъни агар ҳакам ўз вазифасини давом еттирадиган ҳолатда бўлмаса:бу вазифани захирадаги ҳакам ўзига қабул қиладимиз ёки ҳакамнинг биринчи ёрдамчиси.

Захирадаги ҳакам агар ҳакам талаб қилса ҳар қандай маъмурий вазифаларни муддатдан олдин, матч вақтида ва матчдан кейин бажаришга ёрдамлашади. У матч давомида ўйинчиларни алмаштириш ҳолатига ёрдам беради. У захирадаги ўйинчиларнинг ўйин майдонига чиқишидан олдин экипировкасини текширишга ҳаққи бор. Агар улар экипировкаси ўйин қоидасига мос келмаса бу ҳақида ҳакамга маълум қилади.

**Ўйин вақти:** Ўйин 45 минутдан 2 тайм давом этади. Ҳар қандай ўйин вақтини ўзгартириш тўғрисидаги келишувга (ёруғликнинг етишмаслиги сабабли ҳар қайси таймнинг 40 минутгача қисқартирилиши) ўйин бошлангунга қадар эришилган бўлиши керак ва бу ҳолат мусобақа талабларига жавоб бериши керак.

*Таймлар оралиғидаги танаффус.* Ўйинчилар 2 тайм оралиғида танаффус олишларига ҳақлари бор. Тайм оралиғидаги танаффус 15 минутдан ошмаслиги керак. Мусобақа тартибида таймлар оралиғидаги танаффус вақти кўрсатилган бўлиши керак. Таймлар орасидаги танаффуснинг давомийлиги фақат ҳакамнинг розилиги билан ўзгартирилиши мумкин.

*Қўшиб берилган вақт.* Қуйдаги ҳолатларга кетган вақт икки таймнинг ҳар қайсисига қўшиб берилади. Ўйинчиларни алмаштиришга. Ўйинчининг жароҳатини жиддийлигини аниқлашга. Жароҳатланган ўйинчиларга тиббий ёрдам кўрсатиш учун уларни майдон ташқарисига олиб чиқишга. Қасддан ўйин вақтини чўзиш. Қўшиб берилган вақт давомийлигини ҳакам аниқлайди.

*Охиригача ўйналмаган матч.* Агар мусобақа низомида бошқача ҳолатлар бўлмаса охиригача ўйналмаган матч қайта ўйналади.

**Ўйин бошланиши ва янгиланиши.** Матч бошланишидан олдин қуръа ташлаш ўтказилади ва жамоалардан бири дарвозани танлаш ҳуқуқини олади. Қарши жамоа матчда бошланғич зарбани бажаради. Қуръа ташлаш туфайли дарвозани танлаган жамоа, иккинчи таймда бошланғич зарбани бажаради. Матчни иккинчи таймида жамоалар дарвоза алмашадилар.

*Бошланғич зарба.* Бошланғич зарба бу ўйинни бошлаш ёки ўйинни янгилаш учун қўлланиладиган усулдир.

1. Матч бошида.
2. Урилган голдан сўнг.
3. Иккинчи тайм бошида.

Бошланғич зарбани бажариш ҳолатлари.

1. Ҳамма ўйинчилар ўз майдонида бўлишлари керак.
  2. Бошланғич зарбани бажариш ҳуқуқини қўлга кирита олмаган жамоа ўйинчилари тўп ўйинга киритилмагунча тўпдан 9,15м масофа узоқликда туришлари керак.
  3. Тўп ҳаракатсиз ҳолатда майдон марказида туради.
  4. Ҳакам сигнал беради.
  5. Тўпга зарба берилиб тўп олдинга ҳаракатлангандан сўнг тўп ўйинда ҳисобланади.
  6. Бошланғич зарбани бажарган ўйинчи тўп бошқа ўйинчига тегмагунча иккинчи марта тегишга ҳаққи йўқ.
- Жамоалардан бири гол ургандан сўнг бошланғич зарба бошқа жамоа ўйинчиси томонидан бажарилади.

Агар бошланғич зарбани бажарган ўйинчи тўпга бошқа бир ўйинчи тегмасидан олдин иккинчи марта тегса. Қоида бузилган жойдан рақиб жамоа ўйинчисига эркин тўп тепиш ҳуқуқи берилади. Ҳар қандай бошланғич зарба бажариш тартиби бузилганда: бошланғич зарба қайтарилади.

*Баҳсли тўп.* «Баҳсли тўп» бу тўп ўйинда бўлган вақтда ўйин қоидасида кўзда тутилмаган ҳолат бўйича вақтинчалик тўхтатилгандан сўнг ўйинни янгилаш усулидир. Ҳакам ўйинни тўхтатганда тўп қаерда бўлса ўша жойдан тўпни ташлаб беради. Тўп ерга тегиши билан ўйин давом этирилади.

Баҳсли тўп қайта ўйналади: Агар ўйинчи тўп ерга тегмасидан олдин тегса. Агар тўп ерга теккандан сўнг майдон ташқарисига чиқиб кетса ва бунда ҳеч қайси ўйинчи тўпга тегмаган бўлса. Химояланувчи жамоа фойдасига унинг дарвоза майдони чегарасида эркин ёки жарима тўпи белгиланса дарвоза майдонининг ҳар қандай нуқтасидан бажарилади. Хужум қилувчи жамоа фойдасига белгиланган рақиб жамоа дарвоза майдони чегарасидаги эркин тўп дарвоза майдони чизиғидан қоида бузилган жойга яқин нуқтада бажарилади.

Дарвоза майдони ичида вақтинчалик тўхтатишдан сўнг ўйинни янгилаш учун қўлланиладиган «баҳсли тўп», дарвоза чизиғига параллел ҳолатда дарвоза майдони чизиғида ўйин тўхтатилган вақтда тўп қаерда бўлган бўлса шу жой яқинидаги нуқтадан ўйналади.

*Тўп ўйинда ва ўйиндан ташқарида.* Тўп ўйиндан ташқарида. Тўп ўйиндан чиққан ҳисобланади агар: Тўп ердан ёки ҳаво орқали дарвоза чизиғидан, ён чизиқдан кесиб ўтса. Ўйин ҳакам томонидан тўхтатилса.

Тўп ўйинда. Қолган ҳамма вақтларда тўп ўйинда ҳисобланади, қуйидаги ҳолатларни ҳам ҳисобга олган ҳолда. Тўп дарвоза устунига, тўсинига ёки бурчакдаги байроққа тегиб майдонга қайтса. Тўп майдонда турган ҳакамга ёки ҳакам ёрдамчисига тегиб қайтса.

*Натижани аниқлаш.* Гол. Агар тўп икки устун оралиғи ва тўсин остида дарвоза чизиғидан тўлиқ ўтса ва бунда гол урган жамоа ўйин қоидасини бузмаган бўлса, дарвозага тўп урилган ҳисобланади.

*Ғолиб жамоа.* Ұйин давомида энг кўп тўп урган жамоа ғолиб хисобланади. Агар иккала жамоада тўплар нисбати тенг бўлса ёки битта ҳам тўп урилмаган бўлса бундай ўйин натижаси дуранг бўлади.

*Мусобақа регламенти.* Мусобақа тартибида агар матч дуранг натижа билан тугаса кўшимча вақт тайинлаш тўғрисидаги вазият кўзда тутилиши мумкин.

**Ўйиндан ташқари ҳолат.** Ўйинчининг ўйиндан ташқари ҳолатда бўлиши ўзидан ўзи қоида бўзилиши бўлиб ҳисобланмайди.

Ўйинчи қуйидаги ҳолатда ўйиндан ташқари бўлади:

Тўп ва охирги рақиб ўйинчисидан кўра рақиб дарвозасига яқин бўлса.

Ўйинчи қуйидаги ҳолатда ўйиндан ташқари бўлмайди:

У майдоннинг ўзига тегишли қисмида бўлса.

У рақиб жамоанинг охирги ўйинчиси билан бир чизиқда бўлса.

У рақиб жамоанинг охирги 2 ўйинчиси билан бир чизиқда бўлса.

Ўйиндан ташқари ҳолатда турган ўйинчи фақат шундай ҳолларда жазоланиши мумкин, агар тўпга тегиш вақтида ёки бирор жамоадоши тўпга зарба бераётган вақтда, у ҳакамнинг фикрича ўйин фаолиятига актив иштирок этаётган булса, ўйинга аралашса, рақибининг ўйнашига халақит берса, ўзининг жойлашган вазиятига кўра устунликка эга бўлса.

Ўйиндан ташқари ҳолат хисобланмайди агар ўйинчи тўғридан тўғри тўпни қабул қилса: Дарвоза майдони чизиғидан зарбадан ёки ён чизиқдан тўп ўйинга киритилганда. Бурчак тўпи тепилганда. Ҳар қандай ўйиндан ташқари ҳолат қоидаси бузилганда ҳакам эркин тўп тайинлайди ва бу қоида бузилган жойдан рақиб жамоа томонидан амалга оширилади.

**Қоида бузилиши ва интизомсиз ўйинчилар хулқи.**

Қоида бузилиши, таъқиқланган усулларнинг қўлланиши, тартибсиз ўйинчилар хулқи қуйидагича жазоланади.

*Жарима тўпи.* Ўйинчи қуйидаги 6 ҳолатдан бирортасини амалга оширса ва бунда ҳакам ўйинчининг ҳаракатини эҳтиётсизлик ёки жисмоний зўравонлик деб бахоласа жарима тўпга тепиш ҳуқуқи рақиб жамоага берилади:

Рақибга оёқ билан зарба бериш ёки зарба беришга ҳаракат қилиш.

Чалиб юбориш ёки чалиб юборишга ҳаракат қилиши.

Рақиб устига сакраш.

Рақибга хужум қилиш.

Рақибга қўл билан зарба бериш ёки зарба беришга ҳаракат қилиш.

Рақибни итариш.

Жарима тўпини тепиш ҳуқуқи рақиб жамоага ҳам берилиши мумкин агар ўйинчи қуйидаги 4 та қоида бузилишига йўл қўйса.

Рақибдан тўпни олиб қўйишда, тўпга этиб унга тегмасидан олдин рақибга тегса.

Рақибни ушлаб қолиш.

Рақибга тупуриши.

Қасддан қўл билан ўйнаш (ўз жарима майдонида турган дарвозабондан ташқари).

Жарима тўпи қоида бузилган жойдан бажарилади.

**Эркин тўп.** дарвозабон ўз жарима майдонида қуйидаги қоидаларни бирортасини бузса эркин тўп тепиш ҳуқуқи рақиб жамоага берилади.

Тўпни ташлашдан олдин, қўлида 6 секунддан ортиқ ушлаб турса. Тўпни ташлагандан сўнг, бошқа ўйинчи тегмасидан яна тўпни қўл билан ушласа. Ўз жамоадоши томонидан атайлаб оширилган тўпга қўли билан тегса. Ўз жамоадоши томонидан ён чизикдан ташланган тўпни қабул қилишда тўғридан тўғри қўли билан тегса.

Шундай ҳолатларда ҳам эркин тўп тайинланади, агар ўйинчи: Ҳавфли ўйнаса. Рақибнинг ҳаракат қилишига йўл қўймаса. Дарвозабоннинг тўпни ташлашига ҳалақит қилса. Қоида бузилишида, ўйин тўхталиб ўйинчига огоҳлантириш берилади ёки майдондан чиқариб юборилади. Эркин тўп қаерда қоида бузилган бўлса ўша жойдан бажарилади.

Огоҳлантириш билан жазоланадиган қоида бузишлар. Ўйинчи сариқ карточка олиш билан огоҳлантириш олади.

*Спортчига хос бўлмаган хатти ҳаракатлар.* Ҳакам қарорига намоишкорона норозилик билдириш. Ўйин қоидасини мунтазам бузиш. Ўйинни янгидан бошлашни чўзиш. Ўйинни бурчакдан, жарима ёки эркин тўп билан янгидан бошлашда талаб қилинган масофага риоя қилмаса. Майдонга ҳакам рухсатсиз чиқиш ёки қайтиш. Ўзбошимчалик билан ҳакам рухсатсиз майдондан кетиш.

Ўйиндан четлатиш билан жазоланадиган қоида бузишлар. Ўйинчи қизил карточка кўрсатиш билан ўйиндан четлатилади. Агар қуйидаги етти қоиданинг бирортасини бузса.

*Ўйин қоидасининг жиддий бузилиши.* Зўравонлик, қўполлик хатти ҳаракатлари. Рақибга ёки бошқа шахсга тупуриш. Атайлаб қўл билан ўйнаб, рақибнинг гол уришига ҳалақит қилиш ёки аниқ гол уриши имкониятидан маҳрум қилиш. (бу ўз жарима майдонида турган дарвозабонга тегишли эмас)

Эркин тўп жарима ёки 11метрлик зарба билан жазоланидиган қоида бузиш билан дарвозага ҳаракат қилаётган рақибни аниқ гол уриш имкониятидан маҳрум қилиш. Ранжитадиган ҳақоратли сўзлар ёки одоб ахлоққа тўғри келмайдиган ишоралар қилса. Бир матч давомида 2та огоҳлантириш олса. Майдондан чиқарилиб юборилган ўйинчи майдон чегарасига яқин жойлар ва техник зоналардан ҳам чиқиб кетиш керак. Қизил ёки сариқ карточка фақат ўйинчига, захирадаги ўйинчига ёки алмаштирилган ўйинчига кўрсатилиши мумкин.

Ўйинчи тўпни ўз дарвозабонига калласи, кўкраги ёки тиззаси билан бериши мумкин. Лекин ўйинчи ҳакам фикрича атайлаб усталик билан хийла ишлатмоқчи бўлса (тўп ўйинда бўлган вақтида) бу спортга хос бўлмаган ҳаракат ҳисобланади ва ўйинчи сариқ карточка кўрсатиш билан огоҳлантириш олади ва рақиб жамоа қоида бузилган жойдан эркин тўп тепиш ҳуқуқини қўлга киритади.

Ўйинчи эркин ёки жарима зарбасини бажараётганда атайлаб усталик билан хийла ишлатмоқчи бўлса спортга хос бўлмаган ҳаракати учун бунда улар сариқ карточка кўрсатиш билан огоҳлантириш олади. Зарба қайтарилади. Тўпни орқадан олиб қўйишда рақибнинг хавфсизлигига таҳдид солиниши, жиддий қоида бузилиши сифатида жазоланиши керак. Майдонда ҳакамни алдаш учун ишлатилган ҳар қандай муғамбирлик айёрлик спортчига хос бўлмаган ҳатти ҳаракат сифатида жазоланади.

**Жарима ва эркин зарбалар.** Зарба хиллари. Зарбалар жарима ёки эркин зарбага бўлинади. Жарима зарбасида бўлганидек худди шундай эркин зарбада ҳам тўп зарба бажарилаётганда ҳаракатсиз ҳолатда бўлиши керак, зарбани бажараётган ўйинчи эса тўп бошқа ўйинчига тегмагунча иккинчи марта тўпга тегишга ҳаққи йўқ.

**Жарима зарбаси.** Агар тўп жарима зарбасидан сўнг тўғридан тўғри, қарама қарши жамоа дарвозасига тушса, гол ҳисобланади. Агар тўп жарима зарбасидан сўнг тўғридан-тўғри ўз дарвозасига тушса қарама-қарши жамоа бурчак тўпини тепишни қўлга киритадилар.

**Эркин зарба.** Ҳакам қўлини боши тепасига кўтарган ҳолда эркин зарба ҳақида сигнал беради. У қўлини шу ҳолатда зарба бажарилиб тўп бирон бир ўйинчига тегмагунча ёки ўйиндан чиқмагунча ушлаб туради.

**Тўпнинг дарвозага тушиши.** Тўп фақат шу ҳолатда ҳисобланиши мумкин, агар зарбадан сўнг ва дарвозага тушишдан олдин бошқа ўйинчига тегса. Агар эркин зарбадан тўп тўғри қарама-қарши жамоа дарвозасига тушса, дарвозадан зарба тайинланади. Агар эркин зарбадан тўп тўғридан - тўғри ўз дарвозасига тушса қарши жамоа бурчак зарбасини бажариш ҳуқуқини олади.

Жарима ва эркин зарба бажарилиш жойи. Жарима ёки эркин зарба жарима майдони доирасида: Химояланувчи жамоа томонидан бажариладиган жарима ёки эркин зарба.

Рақиб жамоанинг ҳамма ўйинчилари тўпдан камида 9,15м масофада жойлашади. Тўп ўйинга кирмагунча рақиб жамоанинг ҳамма ўйинчилари жарима майдони ташқарисида туради. Қачонки тўп жарима майдонидан ташқарига чиқса, тўп ўйинда ҳисобланади. Дарвоза майдони доирасида бажарилиши керак бўлган жарима ёки эркин зарба унинг ҳар қайси нуқтасида бажарилиши мумкин.

Хужумдаги жамоа томонидан бажариладиган эркин зарба.

Рақиб жамоанинг ҳамма ўйинчилари тўпдан камида 9,15м масофада жойлашади. Тўп ўйинда ҳисобланади қачонки тўпга зарба берилиб, у ҳаракатда бўлса. Дарвоза майдонида бажариш учун тайинланган эркин зарба, дарвоза чизиғига параллел бўлган дарвоза майдони чизиғида қоида бузилган жой яқинида амалга оширилади.

Жарима майдони ташқарисида бажариладиган жарима ёки эркин зарба. Рақиб жамоанинг ҳамма ўйинчилари тўп ўйинга кирмагунча тўпдан 9,15 м масофа узоқликда жойлашади. Тўп ўйинда ҳисобланади қачонки тўпга зарба берилиб у ҳаракатда бўлса. Жарима ёки эркин зарба қаерда қоида бузилган бўлса ўша жойдан бажарилади.

Агар жарима ёки эркин зарба бажарилаётганда рақиблардан бири тўпга рухсат берилган масофадан кўра яқинроқда бўлса. Химояланаётган жамоанинг ўз жарима майдонида бажараётган жарима ёки эркин зарбасидан сўнг тўп тўғридан тўғри ўйинга кирмаса.Зарба қайтарилади.

Майдон ўйинчиси томонидан (дарвозабон эмас) бажариладиган жарима ёки эркин зарба.

Агар тўп ўйинга киргандан сўнг зарбани бажарган ўйинчи тўпга бошқа бирор ўйинчи тегмасдан олдин иккинчи маротаба тўпга тегса: Қарши жамоа қоида бузилган жойдан эркин зарба бажариш ҳуқуқини қўлга киритади.

Агар тўп ўйинга киргандан сўнг зарбани бажарган ўйинчи тўпга бошқа ўйинчи тегмасидан олдин атайлаб тўпни қўли билан ўйнаса. Қарши жамоа қоида бузилган жойдан жарима зарбасини бажариш ҳуқуқини қўлга киритади. Агар қоида бузилиши зарбани бажарган ўйинчи жамоаси жарима майдони доирасида юз берса, 11м зарба тайинланади.

Дарвозабон томонидан бажариладиган жарима ёки эркин зарба.

Агар, тўп ўйинга кирганидан сўнг дарвозабон тўпга бошқа бирор ўйинчи тегмасидан олдин (қўли билан эмас) қайтадан тўпга тегса. Қарши жамоа қоида бузилган жойдан эркин зарба бажариш ҳуқуқини қўлга киритади.

Агар тўп ўйинга кирганидан сўнг дарвозабон тўпга бирор ўйинчи тегмасидан олдин атайлаб тўпни қўли билан ўйнаса. Қарши жамоа жарима зарбасини бажариш ҳуқуқини олади, агар қоида бузилиши шу дарвозабон жарима майдони ташқарисида юз берган бўлса, зарба қоида бузилган жойдан бажарилади. Қарши жамоа жарима зарбасини бажариш ҳуқуқини олади,агар қоида бузилиши шу дарвозабон жарима майдони ичида юз берса, зарба қоида бузилган жойдан бажарилади.

**11-метрлик зарба.** Тўп ўйинда бўлган вақтда ўйинчилар ўз жарима майдони доирасида жарима тўпи тайинланадиган 10та қонданинг бирортасини бузса шу жамоа дарвозасига 11метрлик жарима зарбаси тайинланади, 11метрлик жарима зарбасидан киритилган тўп гол ҳисобланади. Ҳар қайси таймнинг тугашида, асосий ёки қўшимча вақт бўлишидан қатъий 11метрлик зарба учун вақт қўшиб берилади.

Тўп: 11 метрлик нуқтага жойлаштирилади.

Зарбани бажарувчи ўйинчи керакли тарзда аниқланади.

Химояланувчи жамоа дарвозабони. Тўпга зарба берилмагунча дарвоза чизиғида икки устун оралиғида зарбани бажараётган ўйинчига юзма-юз турган ҳолатда қолади.

Зарбани бажараётган ўйинчидан бошқа ўйинчилар қуйидагича туришади. Майдон доирасида. Жарима майдонидан ташқарида. 11 метрлик нуқта орқасида. 11 метрлик нуқтадан камида 9,15 м узоқликда.

Ҳакам. Ўйинчилар шу қоидада асосан жойларини эгалламагунча, 11 м зарбани бажариш учун сигнал бермайди. 11 м зарба бажарилгани ҳақида қарор қабул қилади.

Зарбани бажариш тартиби. 11 м зарбани бажарувчи ўйинчи тўпни зарба билан тўғрига йўналтиради. Тўп бирор бир ўйинчига тегмагунча тўпга иккинчи марта тегмайди. Тўпга зарба берилиб у олдинга ҳаракат қилса, тўп ўйинда ҳисобланади.

Агар ҳакам 11 м зарбани бажариш учун сигнал берса ва тўп ўйинга киргунга қадар қуйидаги ҳолатлардан бири юз берса :

Зарбани бажарувчи ўйинчи ўйин қоидасини бузса:

Ҳакам зарбани бажариш учун имкон беради.

Агар тўп дарвозага кирса, зарба қайтарилади.

Агар тўп дарвозага кирмаса зарба қайтарилмайди.

Дарвозабон ўйин қоидасини бузса.

Ҳакам зарбани бажариш учун имкон беради

Агар тўп дарвозага кирса гол ҳисобланади.

Агар тўп дарвозага кирмаса зарба қайтарилади.

Зарбани бажарувчи ўйинчининг жамоадоши жарима майдончасига кирса, ёки 11 метрлик нуқтадан олдинга ўтса ёки нуқтанинг 9,15 метрлик доирасида бўлса.

Ҳакам зарбани бажариш учун имкон беради.

Агар тўп дарвозага кирса зарба қайтарилади.

Агар тўп дарвозага кирмаса зарба қайтарилмайди.

Агар тўп дарвозабонга, дарвоза тўсинига ёки дарвоза устунига тегиб сапчиб кетса ва тўпга шу ўйинчи тегса ҳакам ўйинни тўхтатади ва эркин зарба билан янгидан бошлаш ҳуқуқини қарши жамоага беради.

Дарвозабоннинг жамоадоши жарима майдонига кирса ёки 11 метрлик нуқтадан олдинга ўтса ёки нуқтанинг 9,15 м доирасида бўлса:

Ҳакам зарбани бажариш учун имкон беради.

Агар тўп дарвозага кирса гол ҳисобланади.

Агар тўп дарвозага кирмаса, зарба қайтарилади.

Химояланувчи ва хужумга ўтувчи жамоа ўйинчилари ўйин қоидасини бузса. зарба қайтарилади.



Агар 11 метрлик зарба бажарилгандан сўнг: Зарбани бажарган ўйинчи тўп бирор ўйинчига тегмасидан олдин иккинчи мартаба тўпга тегса. Қарши жамоа қоида бузилган жойдан эркин зарба бажариш ҳуқуқини олади.

Зарбани бажарувчи ўйинчи тўпга бошқа ўйинчи тегмасидан олдин қўли билан атайлаб ўйнаса: Қарши жамоа қоида бузилган жойдан жарима зарбасини бажариш ҳуқуқини олади. Тўп олдинга ҳаракатланаётганда унга бегона буюм тегса: зарба қайтарилади. Тўп дарвозабон, устун ёки дарвоза тўсинидан сапчиб майдонга қайтса, ундан сўнг бегона буюм ёки бирор шахс тегса: Ҳакам ўйинни тўхтатади. Тўпга бегона буюм ёки бирор шахс теккан жойдан, «бахсли тўп» билан ўйин янгиланади.

**Тўпни ташлаш.** Тўпни ташлаш ўйинни янгидан бошлаш усули ҳисобланади. Тўғридан тўғри тўпни ташлашдан сўнг урилган гол ҳисобланмайди. Тўпни ташлаш тайинланади. Қачонки тўп тўлиқ ён чизиқни ердан ёки хаводан кесиб ўтса. Тўп ён чизиқни кесиб ўтган жойда. Тўпга охириги теккан ўйинчининг рақиб жамоасига. Тўпни ташлаш ҳолати. Тўпни ташлаш вақтида ўйинчи. Майдонга юзи билан қараган ҳолда. Товоннинг бир қисми ён чизиқда бўлади ёки ён чизиқнинг ташқарисида бўлади. Тўпни ташлашни икки қўллаб амалга оширади. Тўп бош орқасидан ҳаракатга келтириб ташлайди. Тўп ташлашни бажарган ўйинчи тўпга бошқа ўйинчи тегмасидан олдин яна тегиши мумкин эмас. Тўп майдонга тушиши биланок ўйинда ҳисобланади. Тўпни ўйинчи томонидан ташланиши: Агар тўп ўйинга киргандан сўнг тўп ташлашни амалга оширган ўйинчи тўп бошқа бирор ўйинчига тегмасдан олдин(қўл билан эмас) яна тўпга тегса: Қарши жамоага қоида бузилган жойдан эркин зарба бажариш ҳуқуқи берилади.

Агар тўп ўйинга киргандан сўнг тўп ташлашни амалга оширган ўйинчи, тўп бошқа бирор ўйинчига тегмасидан олдин атайлаб қўли билан ўйнаса. Қарши жамоага қоида бузилган жойдан жарима зарбасини бажариш ҳуқуқи берилади. Агар қоида бузилиши тўп ташлашни бажарган ўйинчи жарима майдонида юз берса, 11 метрлик зарба тайинланади.

**Тўпни дарвозабон томонидан ташланиши.** Агар тўп ўйинга киргандан сўнг дарвозабон тўп бошқа бирор ўйинчига тегмасдан аввал яна тўпга тегса (қўл билан эмас). Қарши жамоага қоида бузилган жойдан эркин зарба бажариш ҳуқуқи берилади.

Агар тўп ўйинга киргандан сўнг дарвозабон тўп бошқа бирор ўйинчига тегмасдан олдин атайлаб қўли билан ўйнаса. Қарши жамоага жарима зарбасини бажариш ҳуқуқи берилади, агар қоида бузилиши дарвозабоннинг жарима майдонидан ташқарисида юз берса, бунда зарба қоида бузилган жойда амалга оширилади. Қарши жамоага эркин зарба бажариш ҳуқуқи берилади, агар қоида бузилиши дарвозабоннинг жарима майдони доирасида юз берса, бунда зарба қоида бузилган жойда амалга оширилади.

**Дарвозадан зарба.** Дарвозадан зарба ўйинни янгилаш усули ҳисобланади. Дарвозадан зарба туфайли тўғридан тўғри рақиб дарвозасига тўп кирса гол ҳисобланади. Дарвозадан зарба тайинланади: Тўп охириги марта хужум қилаётган жамоа ўйинчисига тегиб дарвоза чизиғини ердан ёки хаводан кесиб ўтса, лекин агар бунда 10 – қоидадан келиб чиқиб гол урилмаган бўлса.

Дарвозадан зарбани бажариш тартиби. Зарба химояланувчи жамоа ўйинчиси томонидан дарвоза майдон доирасининг ҳар қандай нуқтасида амалга оширилади. Рақиблар тўп ўйинга кирмагунча жарима майдони доирасининг ташқарисида туришади. Зарбани бажарган ўйинчи тўп бирор бир ўйинчига тегмасдан олдин, иккинчи марта тўп билан ўйнаши мумкин эмас. Тўп жарима майдони доирасидан ташқарига чиқса тўп ўйинда ҳисобланади.

Агар дарвозадан зарба бажарилгандан сўнг тўп жарима майдони доирасини тарк етмаса (ташқарига чиқмаса). Зарба қайтарилади. Дарвозадан зарба майдон ўйинчиси томонидан бажарилса. Агар тўп ўйинга киргандан сўнг зарбани бажарган ўйинчи тўп бирор бир ўйинчига тегмасдан олдин иккинчи марта тўпга тегса: Қарши жамоа қоида бузилган жойдан эркин зарба бажариш ҳуқуқини олади.

Агар тўп ўйинга кирганидан сўнг зарбани бажарган ўйинчи тўп бирор бир ўйинчига тегмасдан олдин атайлаб қўли билан ўйнаса. Қарши жамоа қоида бузилган жойдан жарима зарбасини бажариш ҳуқуқини олади. Агар қоида бузилиши зарбани бажарган ўйинчининг жарима майдони доирасида юз берса, 11 метрлик зарба тайинланади.

**Бурчак тўпи.** Бурчак зарбаси ўйинни янгидан бошлаш усулидир. Бурчак зарбаси туфайли тўғридан тўғри урилган гол ҳисобланади, лекин фақат шу ҳолатдаки, агар тўп рақиб жамоа дарвозасига урилган бўлса. Бурчак тўпи тайинланади: Тўп охириги марта, химояланаётган жамоа ўйинчисига тегиб дарвоза чизиғини ердан ёки хаводан кесиб ўтса, гол урилмаган бўлса.

Бурчак тўпини бажариш тартиби. Тўп бурчак байроғи яқинидаги белгиланган қисми (сектор) ичига ўрнатилади. Рақиблар тўпдан 9,15 м масофа узоқликда жойлашади. (тўп ўйинга кирмагунча). Тўпга зарбани хужумдаги жамоа ўйинчиси амалга оширади. Қачонки тўпга зарба берилиб ва у ҳаракатда бўлса тўп ўйинда ҳисобланади. Зарбани бажарган ўйинчи тўп бошқа ўйинчига тегмагунча иккинчи марта тўпни ўйнаши мумкин эмас.

**Қоида бузилиши ва жазо.** Агар тўп ўйинга киритилгандан сўнг зарбани бажарган ўйинчи тўпга бошқа ўйинчи тегишидан олдин, иккинчи марта тўпга тегса қарши жамоа эркин зарба бериш ҳуқуқини олади.

Агар тўп ўйинга киритилгандан сўнг зарбани бажарган ўйинчи тўпга бошқа ўйинчи тегишидан олдин атайлаб қўли билан ўйнаса. Қарши жамоа қоида бузилган жойдан жарима зарбасини бажариш ҳуқуқини олади. Агар қоида бузилиши зарбани бажарган ўйинчининг жарима майдони доирасида юз берса, 11 метрлик зарба тайинланади.

**Матч голибини аниқлаш тартиби.** 11м нуқтадан зарбаларни бажариш ва олтин гол – бу мусобақа низомига кўра матч дуранг натижа билан тугаганда голибни аниқлаш учун қўлланиладиган усулдир.

**Олтин гол. Тартиб.** Асосий ўйин вақти тугагандан сўнг тайинланган кўшимча вақт давомида биринчи тўп урган жамоа голиб деб эълон қилинади. Агар тўп урилмаса, унда матч голиби 11 метрлик нуқтадан бажариладиган зарбалар ёрдамида аниқланади.

**11 метрлик зарбалар.** Ҳакам зарбалар уриладиган дарвозани танлайди. Ҳакам биринчи зарбани бажарувчи жамоани аниқлайдиган қуръа ташлашни ўтказди. Ҳакам амалга оширилган зарбаларни рўйхатга олади. Келишилган қуйидаги шартларга риоя қилиш шarti билан, ҳар иккала жамоа 5 тадан зарба бажаришади. Зарбалар жамоалар томонидан навбати билан бажарилади.

Агар икки жамоа 5 тадан зарба бажаришдан олдин улардан бири кўпроқ гол урса иккинчи жамоа эса 5 та зарбани ҳам бажариб бундай натижага эриша олмайдиган бўлса зарбаларни бажариш тўхтатилади. Агар 5 тадан зарба бажаргандан сўнг икки жамоа ҳам бир хил голлар сонига ега бўлса ёки битта ҳам гол урмаса, жамоалардан бири бир хил зарбалар микдорини бажариб, иккинчисига қараганда 1 гол кўп урмагунча худди шу тартибда зарбаларни бажариш давом етирилади.

11 м нуқтадаги зарбаларда жароҳат олган ва кейинги ўз вазифаларини бажара олмайдиган дарвозабон, протоколга киритилган захирадаги ўйинчи билан алмаштириши мумкин. Ҳамма зарбалар ҳар хил ўйинчилар томонидан бажарилади ва иккинчи марта зарбани бажариш ҳуқуқини ўйинчи олиши мумкин фақат шу ҳуқуқга ега бўлган ҳамма ўйинчилар ўз зарбаларини бажариб бўлганидан сўнг. 11 м нуқтадан зарбаларни бажариш вақтида майдонда фақатгина зарба бажариш ҳуқуқи бўлган ўйинчилар ва матч ҳакамлари бўлиши мумкин. Зарбани бажараётган ўйинчи ва икки дарвозабондан ташқари ҳамма ўйинчилар марказдаги доира ичида қолишлари керак. Зарбани бажараётган ўйинчи жамоаси дарвозабони, жарима майдони доираси ташқарисида дарвоза чизиғи ва жарима майдонини чегараловчи чизиқлар кесишган жойда қолиши керак.

**Техник зона.** Техник зона стадионларда ўтказиладиган матчларда техник шахслар ва захирадаги ўйинчилар жойлашадиган қисмни билдиради. Техник зоналар ҳар хил стадионларда ўлчами ёки жойлашиши билан фарқ қилиши мумкин. Техник зона майдонининг ҳар иккала томонида захирадаги ўйинчилар учун ажратилган ўриндиқдан бошлаб ён чизиқга 1м масофа қолганда тугайди. Ушбу зона чегарасини билдириш учун маркировкадан фойдаланиш тавсия етилади. Техник зонада бўлишига рухсат берилган шахслар, мусобақа қоидасига кўра матч бошланишидан олдин аниқланади. Фақат бир кишига ўйинчиларга тактик кўрсатмалар беришга рухсат этилади ва бундан сўнг у дарров жойига қайтиши керак.

## Гандбол ўйинининг расмий қоидалари

**Ўйин майдони** узунлиги 40 метр, эни 20 метрли тўрт бурчакдан иборат бўлиб, ўз ичига икки дарвоза майдонини олади. Майдонни белгиловчи бўйлама чизик, ён чизик, кўндаланг чизик юза чизик деб аталади. Ўйин майдонининг атрофида ён чизикдан 1 метр ва юза чизикда 2 метрли хавфсизлик зонаси жойлашган бўлиши лозим. Ўйин жараёнида майдон у ёки бу жамоага имтиёз берувчи ўзлаштиришлар киритилиши ман этилади.

**Дарвоза** юза чизик ўртасига ўрнатилади. Дарвоза полга ёки орқадаги деворга маркам ўрнатилиши лозим. Дарвозанинг ички тарафидаги ўлчами баландлиги 2 метрни ва энига 3 метрни ташкил қилади. Дарвоза устунлари горизонтал жойлашиб, уларнинг ўлчами тарафлари 6 кв.м ни ҳосил қиладиган квадратдан иборатдир. Майдон тарафидан кўринадиган дарвоза устунларининг тарафи атрофдаги асосий рангдан ажралиб кўндаланг икки хил ранга бўйлиши шарт.

Дарвоза орқа тарафдан бўш осилган ип тўр билан беркитилади. Тўр шундай боғланиши керакки, тўп ундан ўтиб кетмаслиги керак. Барча белгиловчи чизиклар эни, майдонга, чегараланган майдончага ва масофага киради. Белгиланган чизиклар эни 5 см бўлиб, улар аниқ ва равшан кўриниши шарт. Дарвоза устунлари орасидан ўтадиган чизикнинг эни эса 8 см бўлиши керак.

**Ёндош зоналар** ҳар хил рангда бўйлиши мумкин. Ҳар бир дарвоза олдида дарвоза майдончаси жойлашилади. Дарвоза майдончаси майдонга чизиғи (6 метрли чизик) билан қўйидагича аникланади: дарвоза олдидан 6 метр масофада юза чизикқа параллел 3 метрли чизик ўтказилади ва дарвоза устунни пастки бурчагидан радиуси 6 метрли айланманинг тўртдан икки қисми шу чизиғга келиб қўшилади.

Эркин тўп ташлаш чизиғи (9 метрли чизик) дарвоза майдончаси чизиғи ташқарисидан 3 метр масофада параллел пунктир чизик чизилади. Бу чизик штрихли ва оралик масофа 15 см узунликда бўлади.

7 метрли жарима тўп ташлаш чизиғи - дарвоза ўртасидан 7 метр масофада, дарвоза майдончаси чизиғидан параллел ўтказилган 1 метрли чизикдан иборат бўлади. 7 метрли жарима тўп ташлаш чизиғига параллел 3 метр масофада, дарвозабон майдончасида узунлиги 15 см бўлган, жарима тўп ташлашда дарвозабон ўтишга ҳуқуқсиз чизик белгиланади. Майдон ўртасидан кўндаланг юза чизикқа параллел чизик ўтказилиб, у ўрта чизик деб аталади.

Ўйинчиларни алмаштириш зонасининг чизиғи - ён чизикга майдон ўртасидаги чизикнинг уланган нуқтасида ҳар бир майдон бўлаги томонга бир хил масофада марказий чизиғга параллел ён чизикдан 15 см чизик белгиланади.

Котиб ва секундометристлар учун қўйилган стол ҳамда захирадаги ўйинчилар учун қўйилган скамейка шундай жойлашиши керакки, ўтирган

ўйинчилар алмашиш зонасининг чизиқларини бемалол кўришлари лозим. Котиб столи захирадаги ўйинчилар скамейкасига нисбатан ён чизиқча яқинроқ жойлашади, фақат 50 см дан яқин бўлмаслиги лозим.

**Ўйин вақти:** Одатда 16 ёшдан юқори бўлган ўйинчилардан ташкил топган жамоалар учун ўйин 30 дақиқадан 2 таймдан, таймлар орасидаги танаффус дақиқадан иборат бўлади. Ёш болалар жамоалари учун ўйин давоми кўйидагича белгиланган: 12-16 ёшдагилар учун 2 тайм 25 дақиқа, 8-12 ёшдагилар учун 2 тайм 20 дақиқани ташкил этади. Ҳар икки ҳолатда ҳам таймлар орасидаги танаффус 10 дақиқа белгиланади.

Агар ўйиннинг асосий вақтида дурранг ҳолати қайд этилса, лекин ғолибларни аниқлаш зарур бўлса, у ҳолда 5 дақиқали танаффусдан сўнг қўшимча вақт белгиланади. Қўшимча вақт 5 дақиқали икки таймдан бўлиб, таймлар орасида 1 дақиқали танаффус берилади. Агар юқорида кўрсатилган ҳолатларда ғолиб аниқланмаса, у ҳолда мусобақа Низомида кўрсатилган шартлар орқали аниқланади.

**Финал "сирена"си:** Ўйиннинг вақти майдондаги ҳакамлар ҳуштаги билан дастлабки эркин тўп ташлаш белгиланади. Ўйин якуни эса финал сиренаси орқали ёки вақт белгилловчи ҳакам ҳуштаги билан яқунланади. Агар сигнал берувчи ускуналар йўқ бўлса, у ҳолда ҳакамлар ўйин вақти тугаганлиги тўғрисида ҳуштак беради.

Вақтни ахборот ҳисоблагич ускуналардан фойдаланганда ўйин вақтини 30 дақиқа қилиб белгилаш мақсадга мувофиқдир. Финал сиренасидан олдин ва ўша вақтда ўйин қондаси бузилса ёки спортчига хос бўлмаган ҳаракат қайд этилса, у ҳолда финал сиренаси берилганлигига қарамай, ўйинчилар ҳакамлар томонидан жазоланади. Белгиланган (эркин тўп ташлаш ёки 7 м жарима) жазо натижаларидан сўнг ўйин вақти тугатилади.

Эркин тўп ташлаш ёки 7 метрли жарима тўпни бажариш вақтида, тайм ёки ўйин якунида сирена берилса, у ҳолда тўп отишлар қайтарилиши шарт. Фақат қайтарилган ҳаракат натижасидан сўнг ҳакамлар ўйинни яқунлайди. Эркин тўп ташлаш ёки 7 метрли жарима тўп ташлашни бажарилишида ўйинчи ёки жамоа вакилига қоида бузгани ёки спортчига хос бўлмаган ҳуқуқи учун шахсий жазо берилганда тўп қарама-қарши томонга эркин тўп ташлаш белгиланиши ман этилади.

Майдондаги ҳакамлар, секундометрист томонидан (тайм ёки ўйин якуни) сирена барвақт берилган деб ҳисобласа, у ҳолда ўйинчилар майдонда қолдирилиб қолган вақт ўйналади. Барвақт сигнал берилган вақтда тўп эгаллаган жамоа ўйин тўхтатилган жойдан эркин тўп ташлаш билан ўйинни бошлайдилар.

Агар ўйиннинг биринчи ярми (ёки қўшимча тайм вақти) белгиланган вақтдан кўпроқ ўйналса, у ҳолда ўйиннинг иккинчи ярми ортиқча ўйналган вақтга қисқартирилади. Агар ўйиннинг иккинчи ярми (ёки қўшимча тайм

вакти) кўрсатилган вақтдан ортиб кетса, бундай ҳолатда ҳакамлар ҳеч қандай ўзгартиришлар қилолмайди.

**Тайм-аут:** Қачон ва қанча вақт ўйин вақтини тўхтатишга ҳакамлар қарор қилиши мумкин.

Тайм-аут берилиши шарт, агар:

- а) 2 дақиқага чиқарилиб ёки дисквалификация қилинганда;
- б) 7 метрли жарима тўп белгиланганда;
- в) жамоаларга тайм-аут берилганда;
- г) ўйинчилар нотўғри алмашилса ёки майдонга "ортиқча" ўйинчи кирса;
- д) вақт белгиловчи ҳакам ёки техник вакил ҳуштак берганда;
- ж) ҳакамлар ўзаро маслахатлашишига зарурият туғилса.

Одатда, тайм-аут стандарт ҳолатда юзага келган шароитда берилади:

Тайм-аут вақтида йўл қўйилган хатоларга ўйин давомида йўл қўйилган хатолар каби жазоланади. Ҳакам ўйин вақтини тўхтатиш ва юргизиш тўғрисида секундометристга ишора билан кўрсатади. Ўйин вақти ҳакам томонидан учта қиска ҳуштак ва жист ишорасини кўрсатгандан сўнг секундометрист томонидан тўхтатилади. Тайм-аутдан сўнг ҳар доим ҳакам ҳуштагидан сўнг ўйин давом этади. Ҳар бир жамоа ўйиннинг асосий вақтининг ҳар бир таймида бир дақиқали жамоавий тайм-аут олишга ҳақлидир.

**Тўп:** Тўп чарм ёки синтетик материаллардан тайёрланади. У доира шаклида бўлиб, ташки қавати сирпанчиқ ва ялтироқ бўлмаслиги шарт. Тўпнинг ўлчами, яъни айланаси ва вазни ҳар хил ёшдаги жамоалар учун қўйидагича бўлиши керак:

58-60 см ва 425-475 гм (ХГФ рақами 3) эркаклар ва ўсмирлар (16 ёшдан юқори) жамоаси учун;

54-56 см ва 325-375 гм (ХГФ рақами 2) аёллар, қизлар (14 ёшдан юқори) ва ўсмирлар (12 дан 16 ёшгача) жамоалари учун;

50-52 см ва 290-330 гм (ХГФ рақами 1) кизлар (8 дан 14 ёшгача) ва ўғил болалар (8 дан 12 ёшгача) жамоалари учун.

Ҳар бир ўйинда камида иккита тўп бўлиши шарт. Захирадаги тўп бутун ўйин давомида бевосита котибиат столида бўлиши лозим. Захира тўпдан қай вақтда фойдаланиш зарурлигини ҳакамлар ҳал қилади. Бундай ҳолатларда ҳакамлар захирадаги тўпни иложи борича тезроқ ўйинга киритиши лозим, шундагина тайм-аутга хожат қолмайди.

**Жамоа:** Жамоа таркиби 12 ўйинчидан тузилади. Майдонда бир вақтда 7 дан ортиқ ўйинчи бўлиши мумкин эмас. Қолган ўйинчилар захирада бўлади. Бутун ўйин давомида жамоанинг бир ўйинчиси дарвозабон сифатида бўлиши керак. Дарвозабон вазифасини бажарувчи ўйинчи керак вақтда у майдон ўйинчиси вазифасини бажариши мумкин. Худди шундай майдон ўйинчиси

ҳам керак вақтда дарвозада ўйнаши мумкин. Ўйин бошланишида майдонда жамоалар таркиби 5 ўйинчидан кам бўлиши мумкин эмас.

Жамоалар таркиби ўйин давомида ва кўшимча вақтда 12 ўйинчигача тўлдирилиши. Майдонда жамоа ўйинчилари 5 тадан кам бўлганида ҳам ўйин давом эттирилиши мумкин. Бундай ҳолатларда фақат ҳакамлар ўйинни тўхтатиш ёки тўхтатмаслик тўғрисида қарор қабул қилади.

Ўйин давомида жамоа расмий вакили майдонга чиқиши маън этилади. Ушбу қоидага риоя қилинмаса, у ҳолда спортчига хос бўлмаган хулқ деб қайд этилади. Ўйин рақиблар жамоаси томонидан эркин тўп ташлаш билан давом эттирилади. Ўйинчи ёки расмий шахс ўйинда иштирок этиши мумкин, лекин ўйин бошланишидан олдин уларнинг исми-шарифлари баённомада қайд этилиб, ўйин бошланишда майдонда бўлиши керак.

Ўйинга кечикиб келган ўйинчи ва расмий шахс ўйинда иштирок этиш учун котиб ёки секундометристан рухсат олиб, исми-шарифини баённомада қайд эттириб, ўйинда иштирок этиши мумкин. Ўйнашга ҳуқуқли бўлган ўйинчи одатда, ҳар қачон ўзининг жамоасига қарашли майдондаги ўйинчи алмаштириш учун белгиланган жойдан майдонга кириши мумкин. Ўйинга катнашиш ҳуқуқига эга бўлмаган ўйинчи майдонга кирса, дисквалификация қилинади. Тўхтатилган ўйин рақиб жамоаси ўйинчилари томонидан эркин тўп ташлаш билан давом эттирилади.

**Ўйинчиларни алмаштириш:** Захирадаги ўйинчилар ўйин давомида ҳоҳлаганича ўйинга чиқиши мумкин, фақат майдондаги ўйинчи майдондан чиққанидан сўнг, ўйинга чиқиш учун котиб ёки секундометристини огоҳлантириши шарт эмас. Ўйинчи майдонга кириш ва чиқишни фақат ўз майдонида ўйинчиларни алмаштириш учун белгиланган жойдан амалга ошириши шарт. Бу ҳолда дарвозабонлар учун ҳам тааллуқлидир.

Ўйинчини алмаштириш, шунингдек, тайм-аут вақтида ҳам ушбу қоидага риоя қилинади (жамоавий тайм-аутдан ташқари). Ўйинчи алмаштириш қоидасини бузган ўйинчи 2 дақиқага ўйиндан чиқарилиш билан жазоланади. Агар жамоада шу қоидани бирорта ўйинчи бузса, у ҳолда биринчи бўлиб қоидани бузган ўйинчи жазоланади. Ўйин рақиб жамоаси томонидан эркин тўп ташлаш билан давом эттирилади.

Агар кўшимча ўйинчи ўйин майдонига чиқса, у 2 дақиқага жазоланади. Агар ўйинчи 2 дақиқали вақт тугамасдан ўйин майдонига кириб келса, у ҳолда у яна 2 дақиқага жазоланади. Биринчи 2 дақиқадан қолган вақт жамоада яна бир ўйинчи қисқартирилиши билан амалга оширилади. Ҳар икки ҳолатда ҳам ўйин рақиб жамоаси ўйинчилари томонидан эркин тўп ташлаш билан давом эттирилади.

**Ўйинчилар формаси:** Жамоанинг ҳамма ўйинчилари бир хил спорт формасида бўлиши шарт. Бир жамоанинг спорт формасининг ранглари иккинчи жамоадан ажралиб туриши лозим. Дарвозабон вазифасини

базарувчи ўйинчининг формасининг ранги иккала жамоа ўйинчилари ва рақиб дарвозабондан ажралиб туриши шарт. Ўйинчилар футболкасида рақамлар орқа тарафдан камида 20 см ва олди тарафдан камида 10 см дан иборат бўлади. 1 дан 20 гача рақамлардан фойдаланиш мақсадга мувофиқдир. Рақамларнинг ранги футболка рангидан яққол ажралиб туриши шарт. Жамоа сардорининг тирсақдан юқори қисмида, эни 4 см сардорликни белгиловчи боғичи бўлиб, унинг ранги футболка рангидан ажралиб туриши лозим.

Барча ўйинчилар оёғида спорт пойафзали бўлиши шарт. Ўйинчиларга хавф туғдирадиган анжомлардан фойдаланишга рухсат этилмайди. Масалан, уларга бошни ҳимояловчи, юз учун ниқоб, ҳимоясиз кўзойнак, шунингдек, жароҳатланишга олиб келувчи бошқа буюмлар. Юмшоқ эластик материалдан ихчам бош боғичидан фойдаланишга рухсат берилади. Юқорида қайд этилган шартларга риоя қилмаган ўйинчилар ўйинга қўйилмайди.

Ўйинчи тан жароҳат олгани сабабли бадани ва кийимлари қон бўлса, у ҳолда ўйинчи дарҳол ўйин майдонини тарк этиши лозим (ўйинчи алмаштириш қонидасига риоя қилиб). Шунингдек, қон оқишини тўхтатиб, жароҳатга ишлов бериб, бадан ва кийимдаги қонни тозалайди. Юқоридаги кўрсатилган шартларни бажармагунча ўйинчи майдонга қайтарилмайди. Агар ўйинчи, ҳакамлар томонидан кўрсатилган талабларни бажармаса, у ҳолда унинг хулқи спортчига хос эмас деб ҳисобланади. Агар ўйинчи жароҳат олса, ҳакамлар томонидан тайм-аут вақтда жароҳат олган ўйинчи жамоасининг икки шахсига ёрдам бериш мақсадида майдонга чиқишга рухсат беради.

**Дарвозабон:** Дарвозабонга рухсат этилади:

Дарвозабон майдончасида бутун ўйин жараёнида гавданинг барча қисмлари билан тўпга тегишга;

Дарвоза майдончаси ичида тўп билан майдон ўйинчилари қоидаларига риоя қилмасдан ҳаракат қилишга аммо, дарвозабон томонидан тўпни узатишни кечиктиришга рухсат берилмайди;

Тўпсиз дарвоза майдонига чиқиб ва майдонда ўйинда иштирок этиш, у ҳолда дарвозабон майдон ўйинчилари умумий қоидаларига риоя қилади;

Дарвозабон гавданинг ҳар бир қисми билан дарвоза майдончаси чизиғини кесиб ўтса, у ҳолда дарвозабон дарвоза майдончасидан чиқди деб ҳисобланади;

Дарвоза майдонидан чиқиб тўп билан ўйнаши мумкин, агар у томонидан дарвоза майдончасида тўп унинг назоратида бўлмаса.

Дарвозабонга рухсат этилмайди:

Дарвозани ҳимоя қилиш жараёнида рақибларга хавф туғдириш;

Узининг назоратида бўлган тўп билан дарвоза майдончасидан чиқиш;

Дарвозабон томонидан майдонга ташланган тўпга бошқа ўйинчилар тегмасдан, дарвозабон яна тўпга тегиши маън этилади;



Дарвоза майдонида туриб майдонда ётган ёки думалаб кетаётган тўпга тегиш;

Майдонда ётган ёки думалаб кетаётган тўпни дарвозабон майдонига олиб кириш;

Ўйин майдонидан тўпни олиб дарвоза майдонига қайтиш ;

Дарвоза ўйин майдонида ётган ёки ўйин майдони томон думалаб кетаётган тўпга товон ёки оёқнинг тиззадан паст қисми билан тегиш;

Рақиб томонидан 7 метрлик жаримани бажаришда тўп ўйинчининг қўлидан чиқмасдан аввал 4 метрлик масофа белгиловчи чизиқдан ўтиш.

**Дарвоза майдони:** Дарвоза майдонида фақат дарвозабон бўлиши мумкин. Майдон ўйинчиси гавданинг ҳар қанақа қисми билан дарвоза майдонини белгиловчи чизиқдан ўтса, у ҳолда ўйинчи дарвоза майдонига кирган деб ҳисобланади. Агар майдон ўйинчиси дарвоза майдони чизиғини босган бўлса, қўйидагича хал қилиниши лозим:

а) тўп билан майдон ўйинчиси дарвоза майдони чизиғини босса, эркин тўп ташлаш ;

б) майдон ўйинчиси тўпсиз дарвоза майдони чизиғини босиб ўз фойдасига устунлик яратса, эркин тўп ташлаш;

в) агар майдон ўйинчиси дарвоза майдонига кириб, яққол дарвозани ишғол қилиш имкониятини тўхтатса, 7 метрлик жарима тўп отиш белгиланади.

Дарвоза майдонидан фойдаланиш жазоланмайди:

а) ўйинчи тўп узатишдан сўнг дарвоза майдони чизиғини босса, шунингдек, бу ҳолат рақиб устунлигини йўқотишга олиб келмаса;

б) ўйинчи тўпсиз дарвоза майдонига кирса ва бу ҳаракат натижасида ўзига устунликни яратмаса;

в) ҳимоячилар ҳимоя ҳаракатларини бажариш жараёнида дарвоза майдонига кириб кетса, аммо бу ҳолатда рақиб устунлигини йўқотишга олиб келмаса.

Дарвоза майдонидаги тўп эгаси фақат дарвозабон. Агар тўп дарвоза майдонида ёки дарвоза майдонида думалаб кетаётган ва дарвозабон қўлида бўлса, майдон ўйинчисини унга тегиши мутлоқ маън этилади. Аммо, агар тўп дарвоза майдони устида ҳавода бўлса, у ҳолда тўп билан ўйнашга рухсат берилади. Агар тўп дарвоза майдонига тушса, у ҳолда дарвозабон тўпни ўйинга қайтаради. Ўйин давом эттирилади, агар ҳимоядаги ўйинчилар ҳимоя жараёнида тўпга теккандан сўнг дарвозабон уни эгалласа ёки тўп дарвоза майдонида қолса, дарвозабон қоидага биноан уни ўйинга қайтаради.

Ҳимоячилардан ўз дарвоза майдонига тушган тўп:

а) тўп дарвозага тушса - гол;

б) агар тўп дарвоза майдонида қолса ёки дарвозабон тўпга тегса ва тўп дарвозага кирмаса - эркин тўп ташлаш;

- в) тўп майдон ён чизигдан чиқиб кетса - ён чизикдан тўп ташлаш;
- г) агар тўп дарвоза майдонини кесиб ўтиб, ўйин майдонига қайтса - ўйин давом эттирилади.

Дарвоза майдонидан ўйин майдонига қайтган тўп - ўйинда дейилади.

**Тўп билан ўйнаш:** Рухсат этилади: Отиш, илиш, тўхтатиш, узатиш, қўл панжаларининг ичкари ва ташкари томонлари билан, бош, гавда ва тиззадан юқори қисмида. Ўйинчи тўпни 3 сониядан ортиқ ушлаши мумкин эмас, хатто у майдонда ётган бўлса ҳам.

Тўп билан 3 кадамдан ортиқ юриш қўйидаги ҳолатларда кадам қилинди ҳисобланади:

- а) тўп билан турган ўйинчи бир оёғини ердан кўтариб яна қўйса, ёки оёғини бир жойдан иккинчи жойга қўйиб ҳаракат қилса;
- б) ўйинчи бир оёқда туриб тўпни илиб, иккинчи оёғини ерга қўйса;
- в) ўйинчи сакрагандан сўнг бир оёғида ерга тушса, сўнгра яна шу оёқда сакраса ёки иккинчи оёғини ерга қўйса;
- г) ўйинчи сакрагандан сўнг икки оёқ билан бир вақтда ерга тушса ва шундан сўнг бир оёғини ердан кўтариб, яна ерга қўйса ёки бир оёғини бир жойдан иккинчи жойга силжитса.

Статик ҳолатда ёки ҳаракатда:

- а) тўпни ерга бир марта уриб ва уни бир ёки икки қўллаб илиб олиш;
- б) бир қўллаб тўпни кўп мартаба ерга уриб олиб юриш, тўпни кўп марта бир қўлда думалатиб сўнгра бир ёки икки қўллаб уни олиш;
- в) тўпни бир ёки икки қўллаб олгандан сўнг, уни уч кадамдан ортиқ ҳаракат қилмасдан ёки дарҳол 3 сонияда шерикларига узатиш зарур;
- г) тўп бошқа ўйинчига ёки дарвозага тегиб қайтгандан сўнг, ўйинчи яна тўп билан муомала қилади (дриблинг ёки уни олиб юриш).

Бир қўлдан иккинчи қўлга ўтказиш. Тиззада туриб, ўтириб ёки ётган ҳолда тўп билан ўйнаш.

Рухсат этилмайди: Бир мартадан ортиқ тўпга тегиш (бошқа ўйинчига, дарвозага ёки ерга тегмасдан аввал). Оёқнинг тиззадан паст қисми билан тўпга тегиш, рақиб ўйинчилари томондан оёқга тўп ташлаш ҳолати ҳисобга олинмайди. Ўйин майдонида турган ҳакамларга тўп тегса ўйин давом этаверади.

**Суст ўйин:** Жамоага дарвозани ишгол қилишга ҳаракат қилмасдан тўпни ушлаб туришига рухсат этилмайди. Бундай ҳолат суст ўйин деб баҳоланади, натижада жамоа эркин тўп ташлаш билан жазоланади. Эркин тўп ташлаш ўйин тўхтатилган жойдан бажарилади. Агар суст ўйин имкониятидан фойдаланиш қайд этилса, у ҳолда огоҳлантириш ишорасидан фойдаланилади. Тўпни эгаллаган жамоага эса, ўйинда ҳужум қилиш услубини ўзгартиришга имконият берилади. Агар жамоа ҳужум ҳаракатларини огоҳлантиришдан сўнг

ўзгартирмаса ва дарвозага тўп отилмаса, тўп эгаллаган жамоага қарши эркин тўп ташлаш белгиланади.

Тўпга эга бўлган жамоани эркин тўп ташлаш билан жазоланиш ҳаракатини аниқлашда ҳакамлар огоҳлантириш ишорасини қўлламаслиги ҳам мумкин. Масалан, ўйинчи яққол дарвозани олиши имкониятидан атайлаб фойдаланмаслиги мумкин.

***Қоидани бузиш ва спортчига хос бўлмаган хулқ:***

Рухсат этилади:

1. тўпни эгаллаш ва тусиш учун қўл ва панжалардан фойдаланиш;
2. рақибнинг ҳар томонидан тўпни тушуриш учун очик панжадан фойдаланиш;
3. рақибга тўсиқ қўйиш учун гавдадан фойдаланиш, хатто у тўпни эгаллаган бўлмаса ҳам;
4. рақиб ҳаракатларини назорат қилиш учун уни олдидан қўл билан тўхтатиш ва ушлаб қолиш.

Рухсат этилмайди:

1. рақиб қўлидан тўпни юлиб олиш ёки уриб тушириш;
2. қўл ва оёқ билан рақибни силжитиш;
3. ушлаб қолиш, туртмоқ, рақиб устига сакрамоқ;
4. ўйин қоидасини бузиб рақиб ҳаракатларига хавф туғдирувчи ҳаракатлар қилиш.

Ҳар бир тобора кўпайиб борувчи қоида бузишни шахсий жазони, яъни огоҳлантириш ва жазо даражасини кучайтиришни талаб этади. Огоҳлантириш ва ўйиндан четлатишда, шунингдек, жазо даражаси кучайтирилади. Рақибларга нисбатан норозиликни жисмоний ва сўз билан ифода қилинса, бу спортчига хос бўлмаган хулқ деб ҳисобланади. Бу ҳолат майдон ўйинчилари ва шунингдек расмий шахсларга тааллуқлидир. Спортчига хос бўлмаган хулқни жазолашда, шунингдек тобора қатъийлашиб борувчи жазо қўлланилади.

Ўйинчи ўз ҳаракати билан рақиб соғлигига хавф туғдирса, албатта дисквалификация қилиниши шарт. Бўлар қўйидагича ифодаланади:

1. дарвозага тўп отаётган ёки тўп узатаётган ўйинчига қарши орқасидан, ёнидан қўл билан урилса;
2. рақиб ўйинчисининг бошига ёки бўйни атрофига уришга қилинган ҳар қандай ҳаракат;
3. рақиб гавдасини атайлаб тизза ёки оёқ билан тепса, бошқа ҳар қандай зарбалар, шунингдек, чалишлар ҳам шулар жумласига киради;
4. ҳимоячи олдинга ҳаракат қилмай жойида турган ҳолатида, ўйинчи эркин тўп ташлашда ёки дарвозага отилган тўп ҳимоячини бошига тегса, шунингдек 7 метрли жарима отишда тўп дарвозабон бошига тегса, аммо дарвозабон олдинга ҳаракат қилмаган бўлса.

Ўйинчи ўйин вақтида рақибга нисбатан жисмоний зўрлик қилса, дарҳол ўйиндан четлашилиши шарт. Ўйин майдонидан ташқари ҳолатида ўйинчига қарши қилинган ҳужум (зўрлик) дисквалификацияга олиб келади. Зўрлик қилишда айбланган жамоа вакили дарҳол дисквалификация қилиниши шарт.

**Дарвоза олинishi:** Дарвозага тўп киритилса гол ҳисобланади, агар тўп ўз айланаси билан дарвоза устунлари ўртасидаги чизик калинлигидан тўла ўтса, фақат дарвозага тўп отаётган ўйинчи ёки жамоанинг бошқа вакили томонидан қоида бузилишига йўл қўйилмаса, майдон чизигини назорат қилувчи ҳакам икки қисқа ҳуштак ва жест кўрсатиб, гол бўлганини кўрсатади. Тўп дарвозага отилган учиш палласида, хатто ҳимоячи ўйинчилар томонидан қоида бузилишига йўл қўйилса ҳам, дарвозага киритилган тўп - гол ҳисобланади.

Тўп дарвоза чизигидан тўла ўтмасдан ҳакам ёки секундометрист ўйинни тўхтатса - гол ҳисобланмайди. Агар ўйинчи ўз дарвозасига тўп киритса, рақиб жамоасига гол ҳисобланади, фақат дарвозабон тўп отишни бажариш ҳолатидан бошқа. Сон жиҳатидан кўп гол киритган жамоа ғолиб деб эълон қилинади. Ўйин қачон дурранг натижа билан тугаган ҳисобланади, агар жамоалар томонидан киритилган голлар сони бир хил бўлса ёки жамоалар томонидан битта ҳам тўп киритилмаган бўлса.

Дастлабки тўп ташлашни, қуръа ташлаганда ғолиб бўлган жамоа ўйинни бошлайди. Агар қуръа ташланганда ютган жамоа дарвозани танласа, у ҳолда бевосита рақиб жамоа дастлабки тўп ташлаш билан ўйинни бошлайди. Жамоалар ўйиннинг биринчи ярмидан сўнг дарвозалар алмаштиради. Дастлабки тўп ташлашни ўйиннинг иккинчи ярмида бу ҳуқуқни ўйин бошида эга бўлмаган жамоа томонидан бажарилади. Ҳар доим ўйинга қўшимча вақт белгиланганда юқорида кўрсатилган тавсия асосида қуръа ташланади. Ҳар доим ўйин дарвоза ишғол қилинганидан сўнг дарвозасига гол киритган жамоа ўйинчилари томонидан дастлабки тўп ташлаш билан бошланади.

**Ён чизикдан тўпни ташлаш:** Агар тўп тўла ён чизикдан ёки ҳимояда ўтаётган жамоа ўйинчиларидан тегиб ён чизикдан ўтиб кетса, ён чизикдан тўп ташлаш белгиланади. Ён чизикдан тўп ташлаш ҳакам ҳуштагисиз тўп чиқиб кетишдан олдин тўпга тегмаган жамоа ўйинчилари томонидан бажарилади. Ён чизикдан тўп ташлаш тўпнинг ён чизикдан чиқиб кетган жойидан ёки у юза чизикдан ўтиб кетса, у ҳолда юза ва ён чизикнинг тўп чиққан тарафидаги қўшилган жойидан ўйинга киритилади.

Тўп ташлашни бажараётган ўйинчи тўпни қўлдан чиқаргунга қадар бир оёғи билан ён чизикни босиб туриши шарт. Лекин ўйинчи тўпни ерга қўйиб, яна олиши ёки тўпни ерга уриб яна уни олишга рухсат берилмайди. Ён чизикдан тўп ташлашни бажарувчи ўйинчига рақиб жамоа ўйинчилари 3 метрдан яқин келишларига рухсат берилмайди. Ён чизикдан тўп ташлаш бевосита ўз дарвоза майдони чизиги ёнида бўлса, ўйинчига оралиқ масофа 3 мдан кам бўлса ҳам туришга рухсат берилади.

**Дарвозабон томонидан тўп ташлаш:** Дарвозабон томонидан тўп ташлаш бажарилади: агар дарвоза майдонида тўпни илиб олса, шунингдек, дарвозабондан ёки рақиб жамоа ўйинчиларидан дарвоза ортига, яъни юза чизикдан ўтиб кетса. Дарвозабон томонидан тўп ташлаш яъни тўпни ўйинга киритиш ҳакам хуштагисиз дарвоза майдонидан ўйин майдони томон бажарилади. Агар дарвозабон томонидан узатилган тўп дарвоза майдони чизиғидан ўтса - тўп ташланган ҳисобланади.

Бошқа жамоа ўйинчиларига бевосита дарвоза майдони чизиғи ташкарисида туришга рухсат берилади, фақат улар тўп дарвоза майдони чизиғини кесиб ўтмагунча унга тегиши ман этилади. Дарвозабон тўп ташлашни бажаргандан сўнг тўпга бошқа ўйинчи тегмасдан тўпга тегиши мумкин эмас.

**Эркин тўп ташлаш:** Аслида, ҳакамлар ўйинни тўхтатиб ва уни рақиб жамоаси ўйинчилари томонидан эркин тўп ташлаб давом этиш учун қўйидагиларга амал қилади: тўпга эга бўлган жамоа қоидани бузганлиги сабабли тўпни йўқотса; ҳимоя қилаётган жамоа ўйинчилари томонидан бузилган қоида натижасида, тўпга эга бўлган жамоа тўпни йўқотишга олиб келса.

Ҳимоя қилаётган жамоа томонидан қилинган хатолик натижасида ҳужум қилаётган жамоа ўйинчилари тўпни йўқотиши ёки ўйинни давом эттира олмаслигига ҳакамлар тўла ишонч ҳосил қилмагунча ўйинни тўхтатишни тавсия қилмайди. Агар қоида бузилиши туфайли ўйинчига шахсий жазо бериш аниқланса, у ҳолда ҳакамлар дарҳол ўйинни тўхтатишга қарор қилишлари лозим, фақат бу ҳолат қоида бузган жамоани фойдасига ҳал бўлмаса. Акс ҳолда қоидани бузган ўйинчини жазолаш, юзага келган ҳолат якунидан сўнг амалга оширилади.

Агар хатолик оддий тўп ташлашга олиб келса, тўп қаерда бўлмасин, ўйин хатоликка йўл қўйган жойдан давом эттирилади. Ўйин тўхтатилганда ва бошқа аниқ ҳолатларда ҳатто ҳеч қанақа хатоликка йўл қўйилмаган бўлса ҳам эркин тўп ташлаш белгиланади:

Агар ўйин тўхтатилган паллада тўпга эга бўлган жамоа тўпга эгалик қилишни давом этади;

Агар ҳар икки жамоа тўла эгалик қилмаса, у ҳолда ундан аввал тўпга эгалик қилган жамоа эга бўлиб қолаверади;

Тўп шифтга ёки майдон устидаги бошқа бир нарсаларга тегканлиги сабабли ўйин тўхтатилса, у ҳолда охирида тўпга тегмаган жамоа ўйинчилари эгалик қилади.

Ҳакам хуштагига қадар тўпга эгалик қилган жамоага қарши эркин тўп ташлаш белгиланса, у ҳолда шу вақтда тўпга эга бўлган ўйинчи тўпни дарҳол ўша жойга қўйиши шарт.

**Эркин тўп ташлашни бажариш:** Ҳакам ҳуштагисиз одатда, хатога йўл қўйилган жойда бажарилади. Бунинг асосида истисно тариқасида қўйидагилар бўлиши мумкин. Эркин тўп ташлашни асосан ўйин тўхтатилган жойдан ҳакам ҳуштагидан сўнг бажарилади.

Агар ҳакам мустакил ёки техник делегат талабига биноан, ўйинчилар ёки ҳимоя қилаётган жамоанинг масъул шахси томонидан йўл қўйилган натижасида ўйин тўхтатилса, у ҳолда оғзаки огоҳлантириш ёки шахсий жазоланади. Эркин тўп ташлаш эса ўйин тўхтатилганда тўп қаерда бўлса шу ердан бажарилади. Бу ер хатога йўл қўйилган ердан қулай бўлса ҳам.

Эркин тўп ташлаш ҳуқуқига эга бўлган жамоа ўйинчиси қўлида тўп билан тўп ташлашни бажариш учун тўғри дастлабки ҳолатни танлайди, лекин у тўпни ерга қўйиб ва яна олиши ёки тўпни ерга уриб ва уни яна илиб олиши қатъиян ман этилади. Эркин тўп ташлашни бажаришдан аввал ҳужум қилаётган жамоа ўйинчилари рақиблар майдони эркин тўп ташлаш чизиғини босиш ёки ундан ўтиши ман қилинади.

Эркин тўп ташлашни бажарилаётганида ҳужум жамоаси ўйинчилари дарвозабон майдони ва эркин тўп ташлаш чизиғи орасида бўлиши мумкин эмас, акс ҳолда ҳакамлар ўйинчилар тўғри жойлаштириб, эркин тўп ташлашни ҳуштакдан сўнг бажаришга рухсат беради. Ҳакам ҳуштагидан сўнг эркин тўп ташлаш бажарилишида, бажараётган ўйинчи қўлидан тўп чиқмасдан аввал ҳужум ўйинчилари эркин тўп ташлаш чизиғига тегса ёки ундан ўтиб кетса, у ҳолда эркин тўп ташлашни ҳимоядаги жамоа ўйинчилари томонидан бажарилади.

Эркин тўп ташлашни бажараётган ўйинчига рақиб ўйинчилари орасидаги масофа 3 метрни ташкил қилиши шарт. Аммо уларга ўз дарвоза майдони чизиғи буйлаб жойлашишга рухсат берилади.

**7 метрли жарима тўп отиш:** 7 метрдан жарима тўп отиш белгиланади, агар: Бутун майдон бўйлаб рақиб жамоаси ўйинчилари ёки масъул шахс томонидан дарвозани яққол ишғол қилиш имконияти тўхтатилса; Яққол гол бўлиш вазиятида таъқиқланмаган ҳуштак ўрин олса; Ўйинда иштирок этмаган қандайдир шахс томонидан яққол дарвоза олиниш имконияти барбод бўлса.

Ҳужум қилаётган жамоа ўйинчиси тўп ва гавда назоратини сақлаб қолишса 7 метрли жарима тўп отишни белгилашга зарурият йўқ, хатто ўйинчи кейинчалик яққол дарвоза олиниши имкониятини йўқотса ҳам.

Ҳакамлар 7 метрли тўп ташлаш яққол юзага келганга тўлиқ ишонч ҳосил қилмагунча, яъни 7 метрли тўп ташлаш ҳақиқатдан асосли ва зарур деб топилмагунга ўйинни тўхтатишга шошилмаслиги керак. Агар ҳимоячилар рухсат этилмайдиган ҳаракатлар билан қондани бузганлигига карамай ҳужум қилаётган ўйинчи дарвозани ишғол қила олса, у ҳолда бевосита 7 метрли жарима белгилашга ҳожат қолмайди. Акс ҳолда, агар ўйинчи ҳақиқатдан тўпни ёки қоида бузилиши сабабли гавдани назорат қилишни йўқотса,

шунингдек, яққол дарвоза олиниш имконияти барбод бўлса, у ҳолда 7 метрли жарима тўп ташлаш белгиланади.

Ҳакамлар 7 метрли тўп ташлашни белгилашда тайм-аут олишлари шарт. 7 метрдан тўп отишни бажариш майдондаги ҳакам ҳуштагидан сўнг 3 сония ичида бажарилади. 7 метрли тўп отишни бажарувчи ўйинчи қўлидан тўп чиқаргунга қадар 7 метрдан тўп отиш чизиғига тегиш ёки ундан ўтиш ман этилади. 7 метрли тўп отишни бажарувчи ўйинчи ёки унинг шериклари тўп рақибларига ёки дарвозага тегмасдан аввал тўпга тегиш ҳуқуқидан маҳрум этилади.

7 метрли тўп отишни бажарувчи ўйинчи жамоа аъзолари тўп отишни бажараётган ўйинчининг қўлидан тўп чиқмасдан аввал эркин тўп ташлаш чизиғидан ўтишга руҳсат этилмайди. Акс ҳолда, 7 метрли тўп отишни бажарувчи жамоага қарши эркин тўп ташлаш белгиланади. 7 метрли тўп отишни бажаришда рақиб жамоа ўйинчилари эркин тўп ташлаш чизиғи ташқарисида ва 7 метрли тўп отиш чизиғидан тўп отишни бажараётган ўйинчининг қўлидан тўп чиққунга қадар 3 метрдан кам бўлмаган масофада жойлашишлари мумкин, акс ҳолда, агар тўп дарвозага кирмаса 7 метрли тўп отиш қайтарилади. Агар 7 метрли тўп отилган тўп дарвозага кирмаса, отишни бажарувчи ўйинчи қўлидан тўп чиққунга қадар дарвозабон белгиланган 4 метрли чизикдан ўтса, тўп отиш қайтарилади.

**Тўп ташлашни бажаришга умумий тавсиялар:** Тўп отишни бажаришдан аввал тўп ўйинчининг қўлида бўлиши керак. Барча ўйинчилар тўп отишда ўзларига тааллуқли жойда жойлашишлари шарт. Тўп отаётган ўйинчининг қўлидан тўп чиқарилишга қадар ўйинчилар ўз жойларида бўлиши лозим. Нотўғри жойлашган дастлабки ҳолат ҳакамлар томонидан тузатилиши лозим. Дарвозабондан ташқари барча тўп ташлашни бажарувчи ўйинчиларнинг бир оёғи доимо ерда бўлиши шарт. Иккинчи оёғини ердан кўтариб ва уни ерга қўйиши мумкин.

Ўйин давом этишга ҳакам томонидан ҳуштак берилади: доимо дастлабки ёки 7 метрли тўп ташлашда; ён чизикдан, дарвозадан ёки эркин тўп қўйидаги ҳолатларда: тайм-аутдан сўнг ўйинни давом этиш учун; эркин тўп ташлашдан сўнг ўйинни давом этиш учун; тўп ташлаш кечиктирилса; нотўғри ҳолатда жойлашишни тузатгандан сўнг; оғзаки танбех ёки огоҳлантирилишдан сўнг.

Тўп ташлашни бажарувчи ўйинчи ҳакам ҳуштагидан сўнг тўпни 3 сония мобайнида ўйинга киритиши шарт. Тўп ташлашни бажарувчи ўйинчи қўлидан тўп чиқса тўп ташлаш бажарилган ҳисобланади. Тўп ташлашни бажаришда ўйинчи ўз шерикларига қўлдан-қўлга тўпни узатиш мумкин эмас, шериклари умуман тўпга тегишга ҳуқуқи йўқ. Тўп ташлашни бажарувчи ўйинчи тўп ташлангандан сўнг у бошқа ўйинчига ёки дарвозага тегмасдан аввал тўпга тегиши мумкин эмас.

**Жазолаш. Огоҳлантириш:** қўйидаги ҳолатларда огоҳлантириш мумкин: рақибга нисбатан қоидани бузса; рақиб тўп ташлашни бажаришида унга қарши рад ҳаракати қилинса; ўйинчи ва расмий шахснинг спортчига хос бўлмаган хулқи.

Айбдор ўйинчи ёки расмий шахсни огоҳлантирилганда ҳакамлар сариқ "карточка" билан қўлини юкори кўтариб огоҳлантирилади ва бу ҳолатни котиб қайд этади.

**Ўйиндан четлатиш.** Ўйиндан (2 дақиқага) чиқариш қўйидаги ҳолларда қўлланилади:

ўйинчилар алмашиши ёки нотўғри ўйин майдонига чиқиш;  
жазоланган ўйинчи ўйин қоидасини бузиши яна такрорласа;  
майдонда ёки майдон ташқарисида ўйинчининг спортчига хос бўлмаган хулқи учун;

жамоанинг расмий шахсларидан бирортаси спортчига хос бўлмаган хулқ ҳолати такрорланса;

рақиблар жамоаси эркин тўп ташлаш ҳуқуқига эга бўлганда тўпни жойида қолдириш талабларига риоя қилинмаса;

тўп ташлашни бажарувчи рақибга нисбатан такрорий қоида бузилишига йўл қўйилса;

ўйинчи ёки расмий шахсни ўйин вақтида дисквалификация қилиниши сабабли;

2 дақиқага ўйиндан четлатилган ўйинчи, тўхтатилган ўйин давом этмасдан ўйинчининг спортчига хос бўлмаган ҳаракати учун .

Агар ҳакамлар ўйинда йўл қўйилган қоида бузиш дарҳол ўйиндан четлатилишига асос бўлади деб ҳисобласа ўйинчини ўйиндан четлатиши мумкин. Шунингдек, бу ҳолат жамоанинг расмий шахсига, хатто у олдин огоҳлантирилмаган бўлса ҳам қўлланилади. Жамоанинг расмий вакилига 2 дақиқали жазо белгиланса, бундай ҳолатда расмий вакил ўз жойида қолиб ўз вазифасини бажаради, жамоа таркиби эса бир ўйинчига камайтиради.

Ҳакамлар тайм-аут эълон қилингандан сўнг тааллуқли жест икки бармоқларини тўғирлаб қўлини юкори кўтариб айбдор ўйинчига кўрсатади, котиб (секундометрист) бу ҳолни қайд этади. Ўйиндан четлатиш ҳар доим 2 дақиқали бўлиб, ушбу ўйинчини учинчи марта ўйиндан четлатиш дисквалификацияга олиб келади. Ўйиндан четлатилган ўйинчи, четлатилган вақт мобайнида ўйинда иштирок этишига рухсат берилмайди. Жамоа унинг ўрнига бошқа ўйинчини майдонга чиқариши ман этилади.

Ўйиндан четлатиш вақти ҳакам томонидан ўйинни давом эттиришга берилган ҳуштагидан сўнг бошланади. Ўйиннинг биринчи ярмида 2 дақиқа ўйиндан четлатиш вақти тугамаса, колган вақт ўйиннинг иккинчи ярмида ўталади. Бу қоида ўйинга кушимча вақт белгиланганда ҳам ўз кучини сақлаб қолади.



**Дисквалификация: ўйиндан четлатиш.** Дисквалификация қилиниши шарт:

ўйинда иштирок этишга ҳуқуқи бўлмаган ўйинчи майдонга чиқса;

спортчига хос бўлмаган ҳолат учинчи марта қайтарилса ва жамоанинг масъул шахсларидан бирортаси аввал 2 дақиқани ўйиндан четлатишга жазоланган бўлса;

рақиблар соғлигига хавfli қоида бузарликка йўл қўйилса;

ўйинчи ёки жамоанинг расмий шахси томонидан ўйин майдонида ёки ўйин ташқарисида спортчига хос бўлмаган қўполлик учун;

ўйиндан ташқари, шунингдек, ўйин олдидан ёки танаффус вақтида ўйинчи томонидан ҳужум қилинса;

масъул шахс томонидан ҳужум қилинса;

бир ўйинчини учинчи марта ўйиндан четлатилса;

танаффус вақтида ўйинчи ёки масъул шахс томонидан спортчига хос бўлмаган ҳолат такрорланса.

Тайм-аут эълон қилингандан сўнг ҳакамлар айбланувчи ўйинчи ёки жамоа вакилини дисквалификация қилиш учун қизил карточка ёрдамида қўлини юкори кўтаради; қизил карточка улчами тахминан 9x12 см. Бу ҳолатни бевосита котиб (секундометрист) қайд этади.

Дисквалификация қилинган ўйинчи ёки жамоанинг расмий шахси дарҳол майдонни ва захира ҳудудини тарк этиши шарт. Бундан сўнг ўйинчи, жамоанинг расмий шахси жамоа билан ҳеч қандай алоқада бўлишга рухсат этилмайди. Дисквалификация ҳолати ўйинчи ёки жамоанинг расмий вакили учун ушбу ўтказилаётган ўйин охиригача амал қилинади. Ўйинчи ёки жамоа расмий вакили ўйин давомида дисквалификация қилинса, ҳар доим ўзи билан 2 дақиқали ўйиндан четлатишни эргаштириб келади. Бу, жамоа таркиби сон жихатдан бир ўйинчига қисқаради дегани.

Ўйинчи ёки жамоа вакили дисквалификация қилиниши жамоа таркибини камайишига олиб келади, аммо 2 дақиқали четлатиш вақти тугаганидан сўнг ўйинчилар таркибини тўлдириш мумкин. Дисквалификация, одатда, фақат берилган ўйин охиригача амал қилинади.

**Ўйиндан хайдаш:** Ўйиндан хайдашга қарор қилинади: Бутун ўйин давомида майдонда ёки майдон ташқарисида ўйинчи томонидан "жисмоний зурлик" қилиб ҳужум қилинса. Ҳакамлар тайм-аут белгилагандан сўнг ўйиндан хайдалувчи айбдор ўйинчига, юкорида икки қўли кесишган ишора кўрсатилади, бу ҳолатни котиб (секундометрист) томонидан қайд этилади.

Ўйиндан хайдалиш ҳар доим ўйин вақтининг охиригача амал қилади ва жамоа ўйинни, ўйин мобайнида бир ўйинчига кам бўлиб давом этади. Ўйиндан хайдалган ўйинчи бошқа ўйинчи билан алмаштирилиши мумкин эмас ва у дарҳол ўйин майдонини, шунингдек, захира ҳудудини тарк этишга мажбур. Унга жамоа билан ҳар қандай алоқа қилиши ман этилади.

**Бир хил вазиятда бир нечта хато қилиш:** Агар жамоанинг ўйинчиси ёки масъул вакили ўйин давом эттиришдан аввал бир вақтда бир ва ундан ортиқ қоида бузилишига йўл қўйса ва улар ҳар хил жазога лойиқ бўлса, одатда, энг қатъий жазо қўлланилади. Бундай ҳолатларда қоида бузилишнинг ўйинчига нисбатан "жисмоний зурлик" қилиб ҳужум қилиш ҳисобланади. Майдондаги жамоа таркибини 4 дақиқага камайтириш ҳолатлари ҳам мавжуд:

Агар 2 дақиқага ўйиндан четлатилган ўйинчи, ўйин давом эттирилмагунга қадар спортчига хос бўлмаган хулқ учун айбланса, у ҳолда унга яна қўшимча 2 дақиқали четлатиш белгиланади. Агар қўшимча ўйиндан четлатилиш ушбу ўйинчи учун учинчиси бўлса, унда ўйинчи дисквалификация қилинади;

Агар дисквалификация қилинган ўйинчи (тўғридан тўғри ёки учинчи марта четлатилишга боғлиқ) ўша захоти, яъни ўйин давом эттирилмасдан олдин спортчига хос бўлмаган хулқи учун айбдор деб топилса, у ҳолда жамоага жазо белгиланади ва жамоа таркиби 4 дақиқа мобайнида майдонда кискартирилади;

Агар 2 дақиқага ўйиндан четлатиш эълон қилинган ўйинчи ўйин давом эттирилишидан олдин қўпол, спортчига хос бўлмаган хулқи учун айбланса, у ҳолда ўйинчи дисквалификация қилинади. Бу барча жазолар майдонда жамоа таркибининг 4 дақиқа ичида ўйинчиларнинг кискартирилишига олиб келади;

Агар дисквалификация эълон қилинган ўйинчи ўйин давом этишига қадар қўпол, спортчига хос бўлмаган хулқ учун айбланса, у ҳолда жамоа ҳам жазоланади ва майдондаги жамоа таркиби 4 дақиқа мобайнида кискартирилади.

**Ўйин вақти тугагандан сўнг қоида бузилиши:** "Ўйин давоми" тушунчаси қўшимча вақт ва тайм-аутни ўз ичига олади. Спортчига хос бўлмаган хулқ ёки ўйинчи ҳамда жамоанинг масъул шахси томонидан (ўйин ўтказилаётган иншоатда, ўйин вақти тугаганига карамай) "жисмоний ҳужум" қўйидагича жазоланади:

Ўйиндан аввал: спортчига хос бўлмаган хулқ учун - огоҳлантирилади; спортчига хос бўлмаган қўпол хулқ ёки "жисмоний ҳужум" учун дисквалификация қилинади, жамоага ўйинни бошлашга рухсат берилади.

**Ҳакамлар:** Ҳар бир ўйинга икки тенг ҳуқуқли ҳакамлар тайин-ланади. Уларга секундометрист ва котиб ёрдам беради. Ҳакамлар ўйинчиларнинг мусобақа ўтказиш жойига келгандан то кетгунларига қадар хулқини назорат қилади. Учрашувдан аввал ҳакамлар ўйин майдони, дарвоза ва тўп ҳолатларини текшириб, қайси тўп билан ўйнашни ҳал қилади.

Шунингдек, ҳакамлар икки жамоанинг формаси қоидага мослигини текширади. Улар ўйинчи ва масъул вакилларнинг сон жихатдан захира худудида қоида талабига биноан жойлашишини ва учрашув баённомасида жамоанинг масъул вакили дастхатлари мавжудлигини назорат қилади. Барча камчиликлар дарҳол бартараф этилиши лозим.

Ҳакамларнинг бири, иккинчиси ва икки жамоа сардори иштирокида қуръа ташлаш ўтказилади. Ўйин бошланишидан аввал ҳакамларнинг бири дастлабки тўп ташлаш ҳуқуқини қўлга киритган жамоа орасида жойлашади. Бундай ҳолат "майдондаги ҳакам" деб аталади. Майдондаги ҳакам дастлабки тўп ташлаш учун ҳуштак бериб ўйинни бошлайди. Тўпга эгалик қилаётган жамоа тўпни рақибларга олдириб қўйган захоти бу ҳакам дарҳол ҳимоя қилувчи жамоа дарвозасининг кесиб ўтган юза чизик ортига ўтиб жойлашади.

Иккинчи ҳакам ўйин бошланишидан аввал ўйин бошланишида ҳимоя қилувчи жамоа дарвозасини кесиб ўтувчи юза чизик ортида жойлашади. Бу ҳолат "дарвоза чизигини кузатувчи" ҳакам деб аталади. Ҳимоядаги жамоа тўпни йўқотганда у майдондаги ҳакам ҳисобланади. Ҳакамлар ўйин давомида вақти-вақти билан майдон томонлари билан алмашиб туришлари лозим. Одатда, бутун ўйинни тайинланган ҳакамлар ўтказишлари лозим. Улар ўйин давомида қоидага риоя қилишни назорат қилиб, йўл қўйилган хатолар учун дарҳол ўйинчиларни жазолайдилар.

Голлар ҳисобига иккала ҳакам баровар жавобгардир. Ундан ташқари, улар огоҳлантириш, четлатиш, дисквалификация ва умуман ўйиндан ҳайдалишлари ҳам қайд этадилар. Икки ҳакам ўйин вақтини назорат қилишга жавобгар. Вақт тўғрилиғни белгилашдаги келишмовчиликларни ҳакамлар биргаликда ҳал қилишади. Ўйиндан сўнг баённомани тўғри тулдирилишига жавобгарлик ҳакамлар зиммасига юклатилади. Ўйиндан ҳайдаш ва дисквалификация баённомада қайд этилиши шарт.

**Секундометрист ва котиб (вақт белгиловчи ҳакам, котиб):** секундометрист ўйин вақтини, тайм-аутни ва четлатилган ўйинчи жарима вақтини назорат қилади. Шундай қилиб котиб асосан ўйинчилар руйхатини текшириб, учрашув баённомасини юргизади, ўйинга чиқувчи ўйинчи кеч қолиб келган ва ўйнашга ҳуқуқи бўлмаган ўйинчиларни назорат қилади. Жамоа захира худудидаги ўйинчи ва расмий шахсларнинг микдорини ўйинга кириши ва чиқишларини, шунингдек, биргаликда масъулиятларни тақсимлаб назорат қилади. Одатда, зарурият бўлганда фақат секундометрист ўйинни тўхтатиши мумкин.

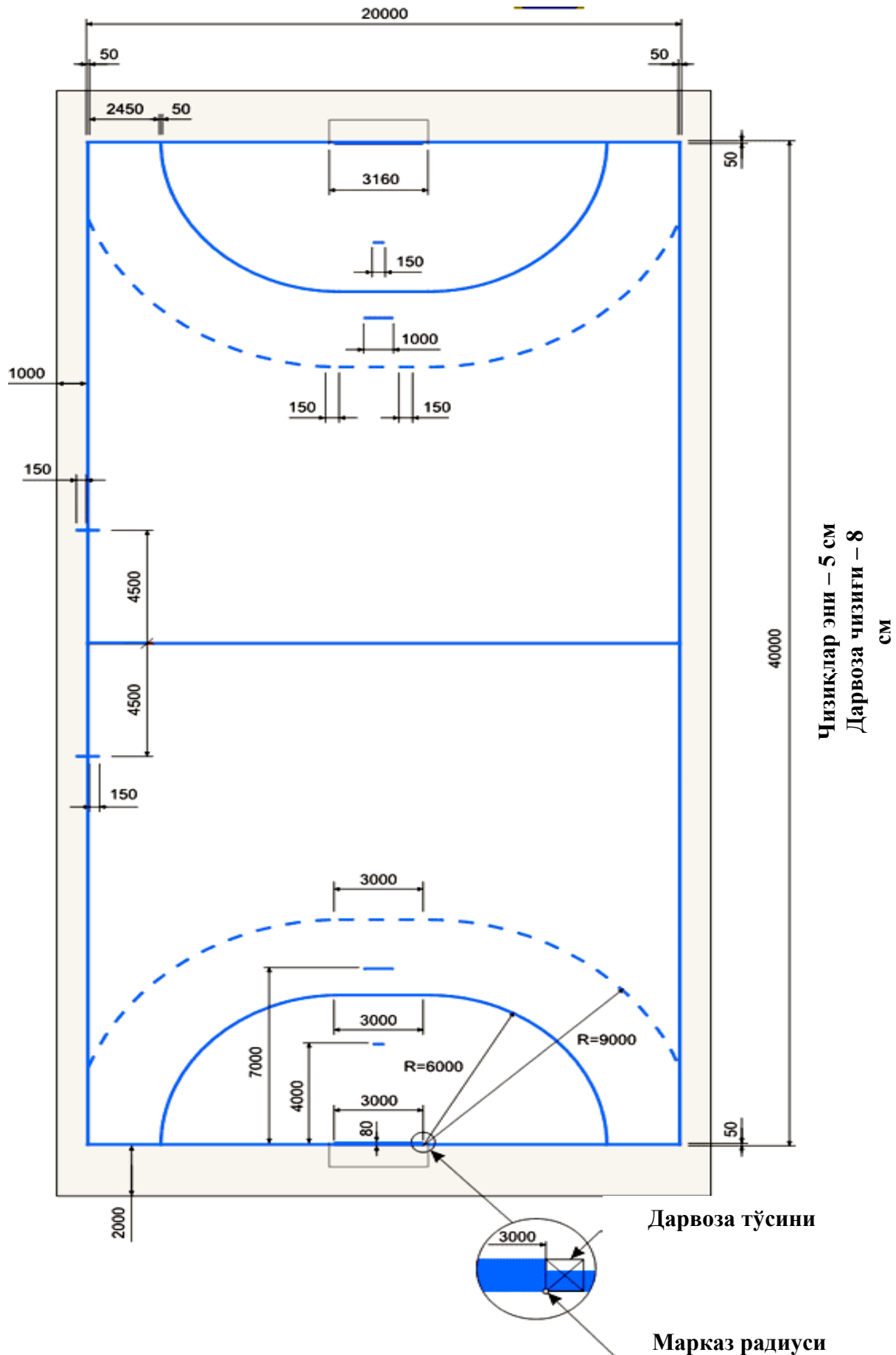
Вақт кўрсатувчи электр табло йўқ бўлган ҳолда, секундометрист жамоалар масъул шахсларига, ўйналган вақт ёки ўйин тугашига қолган вақт, айникса, тайм-аут вақтида ахборот бериб туриши лозим. Агар, автоматлашган электр сигнал бўлмаган ҳолатда ўйиннинг биринчи тайми ва ўйин тугаганлиги учун бериладиган сигнал жавобгарлигини секундометрист ўз зиммасига олади. Агар электр табло, шунингдек, ўйиндан четлатиш тўғрисида ахборот бера олмаса, бундай ҳолатда секундометрист олдиндан тайёрланган карточка четлатилган ўйинчи рақамини ва четлатиш вақти тугашини кўрсатади.

## Фойдаланилган адабиётлар

1. Рафалов М.М Разговор о футбольных правилах. Москва.1999
2. Нуримов Р.И. Техничко-тактическая и физическая подготовка квалифицированних футболистов. Учебное пособие. Ташкент, 2001.
3. Солиев Х.Х. Жисмоний тарбия ва спорт. Қўлланма. Андижон, 2002.
4. Пулатов А.А. Волейболнинг расмий қоидалари. Тошкент. 2002..
5. Акрамов Ж.А. Гандбол. Учебник. 2003 г. Ташкент.
6. Акрамов Ж.А., Павлов Ш.К., Абдурахманов Ф.А. Гандбол. Программа и учебное пособие. 2003 г. Ташкент.
7. Маматохунов А.И. Спорт ўйинлари. Қўлланма. Андижон, 2003.
8. Пулатов А. Исроилов Ш. Қурбанова М. Волейбол. Тошкент. 2003.
9. Пулатов А.А. Волейбол. Тошкент.2004.
10. Павлов Ш.К., Абдурахманов Ф.А., Азизова Р.И. Гандбол. Мусобақа қоидалари, уларни ташкил этиш ва ўтказиш тизими. 2004 й. Тошкент.
11. Нуримов Р.И. Ёш футболчиларни техник ва тактик тайёрлаш. Ўқув қўлланма. Тошкент, 2005.
12. Нуримов З.Р. Совершенствование групповых тактических действий футболистов. Учебное пособие. Ташкент, 2005.
13. Айрапетянц Л. Р, Донченко П. И. Футбол. Тошкент. 2005
14. Акрамов Р.А.Футбол. Дарслик Тошкент. 2005
15. Гончарова О.В., Светличная Н.К. Баскетбол. Программа. 2005 Ташкент.
16. Айрапетьянц Л.Р. Волейбол. Учебник. Ташкент 2006.
17. Ғаниева Ф.В. Баскетбол ўйини расмий қоидалари. Тошкент 2007
18. Мирзакаримов Ю. Оммавий спорт турлари. Қўлланма. Андижон 2013.

# Гандбол ўйини майдони

ҚўЛ ТўПИ МАЙДОНИ  
ЎЛЧАМЛАРИ



Чизиклар эни – 5 см  
Дарвоза чизиги – 8 см

Дарвоза тўсини

Марказ радиуси

# Баскетбол майдони

