



**Монголын Усан Спорт
Сонирхогчдын Холбоо**

4 x 4 УСАН ПОЛОГИЙН ТЭМЦЭЭНИЙ ДҮРЭМ

2026 ОНЫ 06 САРЫН 24-НИЙ
ӨДРӨӨС ХҮЧИН ТӨГӨЛДӨР
ҮЙЛЧИЛНЭ

МОНГОЛЫН УСАН СПОРТ СОНИРХОГЧДЫН ХОЛБООНЫ

4 X 4 УСАН ПОЛОГИЙН ТЭМЦЭЭНИЙ ДҮРЭМ

АГУУЛГА

1. Ерөнхий заалтууд	3
2. Багууд ба тоглогчид	3
3. Сэлгээний тоглогчид	4
4. Шүүгчид	5
5. Тоглолтын үргэлжлэх хугацаа ба үр дүн	8
6. Завсарлага	9
7. Тоглолтын эхлэл ба тоглолтыг дахин эхлүүлэх	10
8. Оноо	10
9. Энгийн алдаанууд (Ordinary Fouls)	12
10. Багийн бөмбөг эзэмшилт	13
11. Тоглолтоос хасах алдаанууд (Exclusion Fouls)	14
12. Торгуулийн алдаанууд	17
13. Чөлөөт шидэлт	18
14. Хаалгаас бөмбөгийг тоглолтонд оруулах	19
15. Бөмбөг эзэмшилт.....	19
16. Торгуулийн шидэлт	20
17. Торгуулийн шидэлтээр ялагчийг тодруулах	21
18. Хувийн алдаа ба нэмэлт торгуулийн шидэлт	22
19. Шар ба улаан карт	22
20. Осол, гэмтэл, өвчлөл ба аюулгүй байдлын шаардлага	24
21. Талбайн зохион байгуулалт	25
22. Байгууламж ба тоног төхөөрөмж	26

НЭГ. ЕРӨНХИЙ ЗААЛТ

1.1 Энэхүү дүрэм нь 4x4 Усан поло (“WP4” гэх) спортын дүрмийг тодорхойлно. (өмнө нь “Beach Water Polo” гэж нэрлэгдэж байсан). Хэдийгээр хоёр спортын хооронд олон ижил төстэй зүйл байгаа ч WP4 нь Усан пологоос тусдаа спорт тул:

1.2 Энэхүү дүрэм нь (өөрөөр заагаагүй бол) Усан пологиийн 1–21-р зүйлд заасан дүрмээс тусдаа байна.

1.3 Энэхүү дүрэм болон Усан пологиийг дүрмийн заалтуудын хооронд зөрчил үүсвэл WP4-ын спортод энэ дүрмийн заалт давуу үйлчилнэ.

1.4 Энэхүү дүрэмд тусгайлан зохицуулаагүй асуудал гарвал Усан пологиийн дүрмийн заалтууд WP4-д хэрэглэгдэх бөгөөд тэдгээрийг МУССХ болон шүүгчид WP4-ийн онцлогт тохируулан тайлбарлаж хэрэглэнэ.

1.5 Энэхүү дүрэмд заасны дагуу Усан пологиийн дүрмийн дараах хавсралтууд WP4-д хамаарна:

1.6 Хавсралт 2: Шүүгчдийн дохио

1.7 Хавсралт 3: Торгуулийн шидэлтээр ялагчийг тодруулах (Penalty Shootouts), энэхүү дүрмийн 17-р зүйлд нийцүүлэн

1.8 Хавсралт 4: VAR хяналтын журам (VAR- Video Assistant Review ашиглагдаж байгаа тохиолдолд, Усан пологиийг дүрмийн 25.5-д заасны дагуу)

1.9 Хавсралт 10: Тодорхойлолтууд

1.10 Усан пологиийн дүрмийн Хавсралт 1 (Усан пологиийн байгууламжийн диаграм) болон Хавсралт 6 (Насны ангилал ба оролцооны шаардлага) нь WP4-д хамаарахгүй.

1.11 Энэхүү МУССХ-ны WP4 дүрэм нь World Aquatics-ын WP4-ийн дүрэмтэй нийцсэн байх бөгөөд зөрчилтэй асуудал гарвал World Aquatics-ийн WP4-ийн дүрмийг давуу эрхтэй мөрдөгдөнө. МУССХ нь WP4-ийн шалгаруулалт, сугалаа болон тоглолтын хуваарийг холбогдох тэмцээний өмнө урьдчилан нийтэлнэ.

ХОЁР. БАГУУД БА ТОГЛОГЧИД

2.1 WP4-ийн баг нь 4 (дөрөв)-өөс 8 (найм) хүртэл тоглогчоос бүрдэнэ:

2.1.1 Талбай дээр нэг багаас 4 (дөрөв) тоглогч байна:

2.1.1.1 Үүнээс 1 (нэг) нь хаалгач;

2.1.1.2 Үлдсэн 3 (гурав) нь талбайн тоглогч байна;

2.1.2 Нэмэлт 4 (дөрөв)-өөс олонгүй сэлгээний тоглогч байж болно. Сэлгээний тоглогчид багийн сандал дээр байрлах бөгөөд талбайд гарах үедээ л байрлалаа орхиж болно. Сэлгээний тоглогчгүй байхыг зөвшөөрөх боловч тоглолт эхлэх үед дор хаяж 4 тоглогч заавал байх (үүнд нэг хаалгач багтана) шаардлагатай.

2.2 Тоглолтын явцад (гэмтэл, хасалт гэх мэт шалтгаанаар) баг талбай дээр 4 тоглогчтой байх боломжгүй болсон тохиолдолд байгаа тоглогчдоороо тоглолтыг үргэлжлүүлнэ. Нэг багийн тоглогчийн хамгийн бага тоо нь 3 (гурав) байна. Хэрэв баг 3-аас цөөн тоглогчтой болвол тухайн баг тоглолтыг орхисонд тооцогдох бөгөөд энэ тохиолдолд тоглолтыг зогсоож, үр дүнг тэмцээний зохион байгуулагчид шийдвэрлэнэ.

2.3 Хаалгач нь өөрийн хамгаалж буй 5 метрийн бүс дотор бөмбөгийг хоёр гараар барих, эсвэл атгасан нударгаар цохих эрхтэй. Харин талбайн тоглогчид ямар ч байрлалд ийм эрх эдлэхгүй.

2.4 Багийн суудал:

2.4.1 Хоёр (2) багийн суудал нь талбайн нүүрний эсвэл хажуугийн шугамын ард, Ерөнхий шүүгч болон шүүгчдийн байрлалын эсрэг талд эсвэл нэг талд байрлаж болно. Суудал нь заавал шугамын яг ард байрлах шаардлагагүй, буланд ч байрлаж болно.

2.4.2 WP4 дахь багийн суудал нь хөвөгч тавцан эсвэл талбайн ойролцоох тохиромжтой байгууламж дээр байрлаж болно. Шаардлагатай тохиолдолд сэлгээний тоглогчид талбайн гаднах усан доторх тусгай бүсэд байрлаж болно.

2.5 БАГИЙН ДАСГАЛЖУУЛАГЧ

2.5.1 Баг бүр заавал 1 (нэг) дасгалжуулагчтай байна.

2.5.2 Багууд нэмэлт 1 (нэг) дасгалжуулагчтай (Team Official) байж болох бөгөөд тэр дасгалжуулагч багийн сандал дээр байрлана.

2.5.3 Багууд эмнэлгийн 2 (хоёр)-оос ихгүй ажилтантай байхыг зөвшөөрөх бөгөөд тэд багийн сандлаас тусдаа байршилд байрлана.

2.5.4 Баг нь бөмбөг эзэмшиж байх үед ахлах дасгалжуулагч 5 метрийн шугам хүртэл хөдөлгөөн үйлдэж болно. Багийн бусад дасгалжуулагчид болон тоглогчид суудалдаа үлдэнэ.

2.5.5 Баг нь бөмбөгийг эзэмшээгүй үед ахлах дасгалжуулагч хаалганы шугам дээр эсвэл түүний ард байрлана.

2.6 Баг бүр нэг тоглогчийг багийн ахлагч (captain) болгон томилно. Багийн ахлагч нь ахлах дасгалжуулагчийн хамт багийн сахилга бат, ёс зүйг хангах, зөв зан үйлийг дэмжих үүрэгтэй.

2.7 Тоглолтын эхлэхийн өмнө Ерөнхий шүүгч тоглогчдыг зөвхөн дараах шаардлагыг хангасан тохиолдолд талбайд оруулахыг зөвшөөрнө:

2.7.1 Хумсаа гэмтэл, бэртэл үүсгэхээргүй хэмжээнд хүртэл авсан байх;

2.7.2 Бие болон хувцсан дээрээ гэмтэл учруулж болзошгүй аливаа эд зүйл, хэрэгслийг авч яваагүй байх.

2.8 Тоглогчид бие болон гар дээр тос, тосон бүтээгдэхүүн болон түүнтэй төстэй гадны бодис (нарны тос, гэх мэт) хэрэглэхийг хориглоно. Хэрэв Ерөнхий шүүгч 2.8 дугаар зүйлийн шаардлага хангагдаагүйг илрүүлбэл:

2.8.1 Тоглолт эхлэхээс өмнө тухайн бодисыг нэн даруй арилгахыг шаардах бөгөөд арилгаагүй тохиолдолд тухайн тоглогчийг талбайд оруулахаас татгалзах эсвэл тухайн тоглогчийг тоглолтоос хасаж болно.

2.8.2 Бөмбөгийг илүү сайн барих, дамжуулах зорилгоор барьц сайжруулах бодис хэрэглэхийг зөвшөөрнө.

ГУРАВ. СЭЛГЭЭНИЙ ТОГЛОГЧИД

3.1 Энэхүү дүрмийн 2.1.1.2 дугаар зүйлд заасны дагуу баг бүр 4 (дөрөв)-өөс олонгүй сэлгээний тоглогчтой байж болно.

3.2 Сэлгээний тоглогч нь энэхүү дүрэмд өөрөөр заагаагүй бол дараах аргаар талбай дээрх тоглогчийг хүссэн үедээ орлож болно:

3.2.1 Булангийн байрлал буюу “Touching Corner”-оор доорхи нөхцлийн дагуу сэлгээ хийнэ.

3.2.1.1 Талбайг орхиж буй тоглогч нь хаалганы шугамын ард, булангийн байрлалын орчимд усны гадаргуу дээр ил гарсан байх;

3.2.1.2 Талбайгаас гарч буй тоглогч болон орж буй сэлгээний тоглогч усны гадаргуу дээр гар барьсан байх.

3.2.2 Шууд сэлгээний бүс (Flying Substitution Area)-ээр доорхи нөхцлийн дагуу сэлгээг хийнэ.

3.2.2.1 Сэлгээний тоглогч нь нүүрний эсвэл хажуугийн шугамын ар талаас Шууд сэлгээний бүсэд орсон байх;

3.2.2.2 Талбайг орхиж буй тоглогч нь Шууд сэлгээний бүсэд усны гадаргуу дээр ил гарсан байх;

3.2.2.3 Талбайг орхиж буй тоглогч болон сэлгээний тоглогч усны гадаргуу дээр гар барьсан байх.

3.3 Талбайг орхиж буй тоглогч болон орж буй сэлгээний тоглогч нь тоглолтыг саатуулахгүйгээр солигдоход бэлэн байх ёстой.

3.4 Аль нэг баг солилцоо хийх хүсэлт гаргасан хэдий ч тоглогч нь талбайг орхих эсвэл сэлгээгээр ороход бэлэн биш эсвэл үндэслэлгүй саатал үүсгэж байна гэж үзвэл шүүгч өөрийн үзэмжээр сэлгээ хийлгэхгүйгээр тоглолтыг үргэлжлүүлэх эсвэл дахин эхлүүлж болно. Ийм тохиолдолд сэлгээний тоглогч дараа нь тохирох журмын дагуу талбайд орж болно.

3.5 Тоглолт түр зогссон үед шүүгч тоглолтыг дахин эхлүүлэхээс өмнө сэлгээг хийх боломжийг олгоно. Гэхдээ энэ нь тоглолтыг саатуулахгүй байх шаардлагатай.

3.6 Хаалгачийг тоглолтын явцад сэлгээ хийж сольж болно. Хэрэв тухайн мөчид багт хаалгач байхгүй бол нэг талбайн тоглогч хаалганы шугамд очиж хаалгачийн үүргийг гүйцэтгэж болно.

Энэ нь 3 дугаар зүйлийн ерөнхий журмын дагуу хийгдэнэ, гэхдээ дараах онцгой нөхцөл хамаарна:

3.6.1 Торгуулийн шидэлтийн үед хаалгачийг зөвхөн тоглолтоос хасагдсан эсвэл гэмтэл, өвчний улмаас тоглох боломжгүй болсон тохтололдолд л сэлгэж болно.

3.6.2 ХААЛГАЧ ТАЛБАЙГААС ЧӨЛӨӨЛӨГДСӨН ТОХИОЛДОЛД:

3.6.2.1 Хаалгачийг талбайгаас чөлөөлсөн тохиолдолд (энэ дүрмийн 7-ийн 11-р зүйлд заасны дагуу) түүнийг орлох сэлгээний тоглогч талбайн аль ч байрлалаас шууд талбайд орж болно.

3.6.2.2 Хэрэв хаалгачийг торгуулийн шидэлт хийхийн яг өмнө талбайгаас чөлөөлсөн бол түүнийг орлох сэлгээний тоглогч нь тухайн шидэлтийн хувьд хаалгачийн байрлалд хаалганд зогсох эрхтэй.

Гэхдээ тухайн сэлгээний тоглогч нь торгуулийн шидэлт дуусах хүртэл хаалгачийн бусад давуу эрхийг эдлэхгүй (өөрөөр хэлбэл, тухайн шидэлтийн үед хоёр гар ашиглах, атгасан нударгаар бөмбөг хаах зэрэг хаалгачийн тусгай эрхийг хэрэглэхгүй).

3.7 Өөр тоглогчоор сольсон хаалгач (гэхдээ тоглолтын үлдсэн хугацаанд бүрэн хасагдаагүй бол) дараа нь хүссэн үедээ талбайд буцан орж, аль ч байрлалд тоглож болно. Гэхдээ тэр үед хаалгачийн тусгай эрхүүдийг эдлэхгүй.

3.8 Гоол оруулсны дараа, хаалгач бөмбөгийг тоглолтод оруулсны дараа л сэлгээ хийхийг зөвшөөрнө.

3.9 Торгуулийн алдаа гарсан үед, түүнээс үүдэлтэй торгуулийн шидэлт дууссаны дараа л сэлгээ хийхийг зөвшөөрнө. Гэхдээ энэ нь талбайгаас чөлөөлөгдсөн хаалгачийг орлуулах сэлгээнд хамаарахгүй (энэ дүрмийн 7-д заасны дагуу).

3.1 Талбайгаас гарсан тоглогч сэлгээ хийгдсэний дараа багийн сандал руу очих ёстой. Гэхдээ дахин талбайд орохоор бэлтгэж байгаа тохиолдолд энэ шаардлага хамаарахгүй.

ДӨРӨВ. WP4-ИЙН ШҮҮГЧИД

4.1 МУССХ-ны WP4-ийн тоглолтыг дараах шүүгчдийн бүрэлдэхүүн шүүн явуулна:

4.1.1 нэг (1) Ерөнхий шүүгч (Referee);

4.1.2 нэг (1) Нарийн бичиг (Secretary);

4.1.3 хоёр (2) Цагчин (Timekeepers).

4.2 Шүүгчдийн бүрэлдэхүүнийг тоглолт тус бүрд МУССХ эсвэл түүний эрх олгосон этгээд томилно. МУССХ нь энэхүү дүрмийн 4.1 дүгээр зүйлд заасан шүүгчдийн бүрэлдэхүүнээс гадна шаардлагатай гэж үзсэн бусад шүүгчдийг тоглолт эсвэл тэмцээнийг шүүхээр томилж болно. Хэрэв энэхүү дүрмийн 4.1 дүгээр зүйлд дурдагдаагүй шүүгч томилогдвол тухайн шүүгчид хамаарах дүрэм журмыг Усан пөлогийн (үүнд тус дүрмийн 5 дугаар зүйл орно) дүрэмд заасны дагуу мөрдөнө.

4.3 Ерөнхий шүүгч:

4.3.1 Ерөнхий шүүгч нь тоглолтыг шүүн явуулах бүрэн эрх мэдэл, үүрэг хариуцлагатай байх бөгөөд тэмцээний дүрмийг мөрдүүлэх зорилгоор тоглолтын үеэр тоглогчид, багийн албан тушаалтнууд, шүүгчид, үзэгчид болон бусад оролцогчдод заавар чиглэл өгөх бүрэн эрхтэй.

4.3.2 Энэхүү дүрэмд өөрөөр заагаагүй бол Ерөнхий шүүгчийн бүх шийдвэр эцсийн бөгөөд бүх оролцогч талууд заавал биелүүлэх үүрэгтэй. Хэрэв энэхүү дүрэмд Ерөнхий шүүгч тодорхой үйлдэл хийх эсвэл шийдвэр гаргах тухай заасан бол тухайн шийдвэрийг хэрхэн, ямар байдлаар хэрэгжүүлэх нь Ерөнхий шүүгчийн бүрэн эрхийн асуудал байна. Ерөнхий шүүгчийн дүгнэлт, үзэл бодол, шийдвэр гаргах шаардлагатай тохиолдолд тэрээр бүрэн эрхийн хүрээнд эцсийн шийдвэр гаргана.

4.3.3 Ерөнхий шүүгч нь тоглолтын явцад ямар нэгэн нөхцөл байдал, баримтыг урьдчилан таамаглаж, дүгнэхгүй бөгөөд зөвхөн ажигласан зүйлсээ өөрийн үр чадварт тулгуурлан тайлбарлана. Шаардлагатай үед болон энэхүү тэмцээний дүрэмд заасны дагуу бусад шүүгчдийн өгсөн нотолгоог харгалзан үзнэ.

4.3.4 Тоглогчид, багийн албан тушаалтнууд, бусад шүүгчид, оролцогч бусад бүх этгээд тоглолтын туршид Ерөнхий шүүгчийн шийдвэр, зааврыг дагаж мөрдөнө.

4.3.5 Ерөнхий шүүгч тоглолт дахин эхлэхээс өмнө эсвэл (тохиолдол бүрд) тоглогч бөмбөгийг ил харагдах байдлаар тоглолтод оруулахаас өмнө гаргасан шийдвэрээ тоглолтын явцад өөрчлөх эрхтэй.

4.3.6 Ерөнхий шүүгч нь энэхүү дүрэмд заасан тодорхой эрх, үүргүүдээс гадна дараах үйл ажиллагааг хэрэгжүүлнэ:

4.3.6.1 Энгийн алдаа (Ordinary Foul), хасагдах алдаа (Exclusion Foul) эсвэл торгуулийн алдаа (Penalty Foul)-г оноох эсвэл оноохгүй байх.

4.3.6.2 Хэрэв алдаа оноох нь зөрчилд өртсөн багт давуу байдлаа ашиглах боломжийг алдагдуулах, эсвэл зөрчил гаргасан тоглогчийн багт давуу байдал бий болгох нөхцөл үүсгэх бол тухайн алдааг оноохоос татгалзах.

4.3.6.3 Тоглолтын талбай эсвэл тэмцээний бүсээс тоглолтын хэвийн үргэлжлэлийг алдагдуулж буй, эсвэл Ерөнхий шүүгч болон бусад шүүгчдийн ажил үүргээ шударга, хэвийн байдлаар гүйцэтгэхэд саад учруулж буй, эсвэл Тэмцээний дүрэм болон энэхүү дүрмийг мөрдүүлэхэд шаардлагатай гэж үзсэн аливаа тоглогч, багийн албан тушаалтан, үзэгч, шүүгч болон бусад оролцогчийг талбайгаас гаргахыг тушаах.

4.3.6.4 Тоглогчид, багийн албан тушаалтнууд, үзэгчид эсвэл бусад этгээдийн үйлдэл, эсвэл бусад ямар нэг нөхцөл байдлын улмаас:

4.3.6.4.1 Тоглолтыг хэвийн үргэлжлүүлэх боломжгүй болох, эсвэл тоглолтыг зохих ёсоор дуусгах боломжгүй болох; эсхүл

4.3.6.4.2 Тоглолтод оролцогч хүмүүсийн (үүнд тоглогчид, багийн албан тушаалтнууд, шүүгчид болон үзэгчид) аюулгүй байдлыг хангах зорилгоор шаардлагатай тохиолдолд Ерөнхий шүүгч тоглолтыг түр зогсоох эсвэл зогсоох эрхтэй. Энэ тохиолдолд тоглолт дууссан гэж үзэх бөгөөд Удирдлагын хороо (эсвэл түүний томилсон этгээд) тоглолтын үр дүн болон тохирох шийдвэр, дараагийн арга хэмжээг тогтооно.

4.3.6.5 Хэрэв тоглогч талбайгаас гарах тухай Ерөнхий шүүгчийн тушаалыг биелүүлэхээс татгалзвал Ерөнхий шүүгч тоглолтыг зогсооно. Энэ тохиолдолд тоглолт дууссан гэж үзэх бөгөөд тухайн тоглогчийн багийн эсрэг баг нь 5 (таван) гоол, 0 (тэг) гоолын харьцаатайгаар ялалт байгуулсанд тооцогдоно.

4.3.7 Ерөнхий шүүгч дараах тохиолдолд шүгэл үлээнэ:

4.3.7.1 Тоглолт эхлүүлэх эсвэл дахин эхлүүлэх;

4.3.7.2 Аливаа алдааг (Foul) оноох;

4.3.7.3 Гоол (Goal) тооцох;

4.3.7.4 Чөлөөт шидэлт (Free Throw), хаалганаас бөмбөг гаргах (Goal Throw) эсвэл торгуулийн шидэлт (Penalty Throw)-ийг оноох;

4.3.7.5 Энэхүү дүрмийн 6.4 дүгээр зүйлд заасны дагуу завсарлага (Timeout) авсныг заах;

4.3.7.6 Энэхүү дүрэм эсвэл Усан пөлогийн дүрэмд заасан аливаа зөрчил, шийдвэр, эсвэл шаардлагатай бусад зогсолт, шийдвэрийг заах.

4.3.8 Тоглолтын явцад Ерөнхий шүүгч нь талбайг тодорхой, саадгүй харах боломжтой байрлалд байрлана.

4.3.8.1 Ерөнхий шүүгч нь усны тавцан, тээврийн хэрэгсэл, талбайн (Field of Play) хажуугийн хуурай газар, эсвэл тохиромжтой бусад ямар ч гадаргуу дээр байрлаж болно.

4.3.8.2 Тоглолтын явцад Ерөнхий шүүгч нь багийн сэлгээний сандлуудын эсрэг талд байрлана. Ерөнхий шүүгч нь тоглолтыг ажиглаж, өөрийн үзэмжээр шүүхэд хамгийн тохиромжтой гэж үзсэн байрлалд хүрэхийн тулд тухайн талын дагуу чөлөөтэй хөдөлж болно.

4.3.8.3 Тоглолт түр зогссон үед болон үе (Period)-үүдийн хооронд Ерөнхий шүүгч нь талбай эсвэл тэмцээний бүсийн аль ч хэсэгт чөлөөтэй хөдөлж болно.

4.3.9 Шүүгч нь WP4-д хамаарах байдлаар Усан пөлогийн дүрмийн Хавсралт 2-т заасан дохиог ашиглана.

4.3.10 Тоглолтын үеэр:

4.3.10.1 Ерөнхий шүүгч нь албан ёсны ширээ (Officials' Table) болон бусад шүүгчидтэй харилцах зорилгоор аудио чихэвч ашиглаж болох боловч заавал хэрэглэх шаардлагагүй.

4.3.10.2 Хэрэв Техникийн төлөөлөгч (Technical Delegate) байлцаж байгаа бол тэрээр мөн аудио чихэвч ашиглаж болох боловч заавал хэрэглэх шаардлагагүй.

4.3.10.2.1 Албан ёсны ширээнээс мэдээлэл хүлээн авах;

4.3.10.2.2 Шаардлагатай үед эсвэл эдгээр Тэмцээний дүрэмд заасны дагуу Шүүгчдэд туслах зорилгоор ашиглана.

4.3.11 Ерөнхий шүүгч нь тоглолт бүрийн үеэр хангалттай бөмбөг бэлэн байлгана. Бөмбөг талбайгаас гарсан тохиолдолд Шүүгч аль болох богино хугацаанд шинэ бөмбөгийг талбайд шидэж, тоглолтыг дахин эхлүүлнэ

4.4 Цагчин шүүгч (Timekeepers):

4.4.1 Цагчин шүүгчид дараах хугацаануудыг бүртгэн тэмдэглэнэ:

4.4.1.1 Ye (Period) бүрийн доторх бодит тоглолтын хугацаа;

4.4.1.2 Завсарлагууд (Timeouts);

4.4.1.3 Үеүүдийн хоорондын завсарлага;

4.4.1.4 Баг тус бүрийн бөмбөгийг тасралтгүй эзэмшсэн хугацаа;

4.4.1.5 Тоглогчдыг талбайгаас хассан (exclusion) хугацаа, мөн хасагдсан тоглогчийн болон тэднийг орлох сэлгээний тоглогчийн дахин талбайд орох хугацаа.

4.4.2 Цагчин шүүгчид нь талбайг харах боломжтой байрлалд, боломжтой бол Ерөнхий шүүгчтэй нэг талд байрлана.

4.4.3 Цагчин шүүгчид нь тоглолтын сүүлийн нэг минут эхэлснийг дуут дохиогоор мэдэгдэнэ. Мөн шүглийн (эсвэл шаардлагатай тохиолдолд өөр ямар нэг сонсогдохуйц, тод ялгагдах дохио) дохиогоор дараахийг заана:

4.4.3.1 Завсарлагын хугацаанаас 45 (дөчин тав) секунд өнгөрсөн үед;

4.4.3.2 Завсарлагын хугацаа дууссан үед;

4.4.3.3 Үе бүрийн төгсгөлд. Энэ нь тухайн үеийг шүүд дууссаныг зарлана. Гэхдээ үүнд дараах тохиолдлууд хамаарахгүй:

4.4.3.3.1 Ерөнхий шүүгч торгуулийн шидэлтийг нэгэн зэрэг оноосон тохиолдолд, тухайн шидэлтийг энэ дүрэмд заасны дагуу гүйцэтгэнэ; эсвэл

4.4.3.3.2 Энэхүү дүрмийн 8.6 дугаар зүйлд хамаарах тохиолдолд.

4.5 Нарийн бичиг (Secretary):

4.5.1 Нарийн бичиг нь тоглолтын бүртгэлийг хөтөлнө.

4.5.2 Нарийн бичиг нь баг тус бүрийн хувийн алдаанууд (Personal Fouls) болон нийт алдааг бүртгэнэ. Үүнд: Тоглогчийг хасах (exclusion) болон энэхүү дүрмийн 18.3 дугаар зүйлд заасан нэмэлт торгуулийн шидэлт (Bonus Penalty Throws)-ийг оноох зорилгоор тооцдог хувийн алдааны тоо багтана.

4.5.3 Нарийн бичиг нь Ээлжлэн бөмбөг эзэмших системийг хянаж, бүртгэл хөтлөх бөгөөд шаардлагатай үед дараагийн чөлөөт шидэлт (Free Throw)-ийг аль баг авах ёстой талаар Шүүгчид мэдэгдэнэ.

4.5.4 Нарийн бичиг нь хаалгачийг сольсон үед тухайн солилцооны цаг болон малгайн дугаарыг бүртгэнэ.

4.5.5 Нарийн бичиг нь дараах дохиог өгч тэмдэглэнэ:

4.5.5.1 Хүчирхийллийн үйлдэл (Violent Action)-ийн улмаас оноосон хасагдах хугацааны (exclusion period) 3 (гурав) минут болоход орлон тоглогч (Substitute) талбайд орж болохыг заах зорилгоор шар тугийг цагаан эсвэл цэнхэр тугийн хамт өргөнө;

4.5.5.2 Тоглогч эсвэл сэлгээний тоглогч дүрэм зөрчин буруу байдлаар талбайд нэвтэрсэн тохиолдолд улаан түг өргөнө. Ийм үед Ерөнхий шүүгч тоглолтыг аль болох богино хугацаанд, гэм буруугүй багтийн давуу байдлыг алдагдуулахгүй тохиромжтой мөчид зогсооно;

4.5.5.3 Нэмэлт торгуулийн шидэлт олгогдсон үед тохиромжтой сонсогдох дохио (жишээ нь шүгэл эсвэл электрон дохио) ашиглана;

4.5.5.4 Нарийн бичигт тус бүрт хамгийн багадаа 0.35 метр х 0.20 метр хэмжээтэй цагаан, цэнхэр, улаан, шар тугууд тус тус олгогдсон байна;

4.5.5.5 Тоглогч тав дахь (5 дахь) торгуулийн алдаа (Penalty Foul)-гаа гаргасан тохиолдолд даруй дараах арга хэмжээг яаралтай авна.

4.5.5.5.1 Хэрэв тав дахь хувийн алдаа нь хасагдах алдаа (Exclusion Foul) байвал улаан түг өргөх эсвэл өөр баталгаажсан дохионы аргыг ашиглана;

4.5.5.5.2 Хэрэв тав дахь хувийн алдаа нь торгуулийн алдаа (Penalty Foul) байвал улаан түг болон шүгэл ашиглах эсвэл өөр баталгаажсан дохионы аргыг ашиглана; эсвэл

4.5.5.6 Энэхүү дүрмийн 18.3 дугаар зүйлд заасны дагуу багт бонус торгуулийн шидэлт олгох ёстой үед.

4.5.6 Нарийн бичгийн үүрэг нь тоглолтын явцад тохиолдсон үйл явдал болон Ерөнхий шүүгч эсвэл бусад шүүгчдийн гаргасан шийдвэрийг зөвхөн бүртгэх үүрэгтэй бөгөөд тус шийдвэрийг гаргах эрхгүй болно.

4.5.7 Нарийн бичиг нь талбайг бүхэлд нь харах байрлалд, боломжтой бол Ерөнхий шүүгчтэй нэг талд байрлана.

4.6 Зохион байгуулах баг нь тохиромжтой гэж үзсэн үед Видео туслах шүүлтийн (VAR) технологийг ашиглахаар шийдвэрлэж болно. VAR ашиглагдаж байгаа тохиолдолд VAR шалгалтыг Усан пөлогийн дүрмийн Хавсралт 4-т заасны дагуу Ерөнхий шүүгч гүйцэтгэнэ.

4.7 Энэхүү дүрэмд заасан шүүгчдээс гадна МУССХ нь WP4-ийн аливаа тоглолт эсвэл тэмцээнийг зохион байгуулахад туслах зорилгоор дараах нэг (1) эсвэл хэд хэдэн шүүгчийг томилж болно:

4.7.1 Техникийн багийн төлөөлөгч;

4.7.2 VAR-ын шүүгч

ТАВ. WP4-ЫН ТОГЛОЛТЫН ХУГАЦАА БА ҮР ДҮН

5.1 WP4-ийн тоглолт бүр нь дөрвөн (4) үетэй байх бөгөөд үе бүр нь таван (5) минутын бодит тоглолтын хугацаатай байна.

5.2 Цагчин шүүгчид нь бодит тоглолтын хугацааг хариуцан хэмжинэ. Бодит тоглолт нь:

5.2.1 Үе бүрийн эхэнд тоглогч бөмбөгөнд анх хүрэх мөчид эхэлнэ.

5.2.2 Үе бүрийн төгсгөлд, цагчин шүүгчийн зааснаар дуусна.

5.2.3 Тоглолтын явцад ямар нэг зогсолт, жишээ нь алдаа гарсан үед цаг зогсох бөгөөд;

5.2.4 Цаг нь тухайн тоглолтыг дахин эхлүүлэх хүртэл, өөрөөр хэлбэл бөмбөгийг зохих шидэлт хийж эсвэл дахин тоглолт эхлүүлэх үед тоглогчийн гараас бөмбөг гарах мөч хүртэл зогссон хэвээр байна.

5.3 Үе хоорондын завсарлага:

5.3.1 1-р ба 2-р үеийн хооронд, мөн 3-р ба 4-р үеийн хооронд хоёр (2) минут;

5.3.2 2-р ба 3-р үеийн хооронд (өөрөөр хэлбэл тоглолтын хагас үед) гурван (3) минутын завсарлага байна.

5.4 Тоглолтын туршид багийн гишүүд тухайн үед хамгаалж буй хаалганы талд байрлах сэлгээний суудлыг эзэлнэ.

5.5 Үе бүрийн төгсгөлд нэг ялагч, нэг ялагдагч байна:

5.5.1 Үеийн ялагч нь тухайн үе дуусахад илүү олон гоол (goals) оруулсан баг байна. Үеийн ялагч сэт-ийн (set) ялагч гэж нэрлэх бөгөөд Нэг сет нь нэг (1) оноотой тэнцэнэ.

5.5.2 Хэрэв тухайн үеийн үндсэн хугацаа дуусахад хоёр багийн гоол тэнцүү байвал тоглолт даруй зогсож, Шүүгч тоглогчид эсвэл шаардлагатай тохиолдолд сэлгээний тоглогчдыг өөрсдийн хамгаалж буй хаалганы шугам (Goal Line) дээр байрлахыг заана. Тэдний толгойн багадаа нэг хэсэг нь хамгаалалтын Goal Line-тай нэг шугамд байна.

5.5.3 Багууд бэлэн болсон үед Ерөнхий шүүгч шүгэл үлээж, дараа нь бөмбөгийг талбайн төв шугам дээр шидэж тоглолтод оруулна (аль болох тухайн шугамд ойр шидэхийг зорьно).

5.5.4 Шүгэл үлээсний дараа тоглогчид хажуугийн шугам (Goal line)-ыг орхиж, бөмбөг эзэмшихийн төлөө усанд сэлж болно.

5.5.5 Бөмбөгийг тоглолтод оруулсны дараа Ерөнхий шүүгч бөмбөг нь нэг багт илт давуу байдал үүсгэх байрлалд унасан гэж үзвэл тоглолтыг зогсоож, эхлэлийг дахин давтана.

5.5.6 Багуудаль нэг баг гоол оруулах хүртэл тоглоно. Энэ гоолыг “Алтан гоол” (Golden Goal) гэж нэрлэнэ.

5.5.7 Алтан гоолыг оруулсан баг тухайн сетийн ялагч болно.

5.5.8 Сет бүрийн төгсгөлд онооны самбар нь зөвхөн сетийн ялагчийг (гоолын тоог бүс) харуулах бөгөөд дараагийн үе бүр 0:0 гоолын оноотой эхэлнэ.

5.5.9 Тоглолтод гурван (3) сет, өөрөөр хэлбэл гурван (3) оноо түрүүлж авсан баг ялагч болно. Тоглолтын эцсийн оноо нь дараах хувилбаруудын аль нэг байна: 3:0, 3:1, эсвэл 3:2.

5.5.10 Хэрэв дөрвөн (4) сетийн дараа оноо 2:2 тэнцүү байвал ялагчийг торгуулийн шидэлтийн (Penalty Shoot Out) журмаар (Усан пөлогийн дүрмийн Хавсралт 10-д заасан) шийдвэрлэнэ. Торгуулийн шидэлтээр шийдэгдсэн тоглолтын албан ёсны оноо 3:2 гэж бүртгэгдэнэ.

5.6 Хэрэв аль нэг баг тухайн үеийн аль ч үед 8 (найм) ба түүнээс дээш гоолоор тэргүүлж байвал Шүүгч тухайн үеийг дууссан гэж үзэх бөгөөд илүү гоолтой багийг тухайн сетийн ялагчаар зарлана. Энэ дүрмийг “Өршөөлийн дүрэм” (Mercy Rule) гэж нэрлэнэ.

5.7 Хэрэв тоглолт (эсвэл тоглолтын хэсэг) ямар нэг шалтгаанаар зогсох эсвэл дахин тоглогдох шаардлагатай бол Ерөнхий шүүгч боломжтой хамгийн богино хугацаанд тоглолтыг дахин эхлүүлнэ. Тоглолт үргэлжлэх үед дууссан сетүүдийн үр дүнг хэвээр хадгална. Харин дуусаагүй үеийг тухайн үе зогссон мөчөөс биш, 0:0 гоолын оноотойгоор эхнээс нь дахин тоглоно.

5.7.1 Дууссан сетийн явцад гарсан бүх гоол, хувийн алдаа, завсарлага болон тэдгээрийн үр дагаврууд тоглолтын бүртгэлд хэвээр хадгалагдана.

5.7.2 Хүчирхийллийн үйлдэл (Violent Action), сахилга батын зөрчил (Misconduct) болон улаан хуудас (Red Card)-аар хасагдсан тохиолдлууд нь тоглолт дахин тоглогдсон байсан ч бүртгэлд хэвээр үлдэж, ирээдүйн тоглолтод үзүүлэх бүх үр дагавар үргэлжилнэ.

5.8 Ерөнхий шүүгч нь энэхүү Тэмцээний дүрмэнд нийцүүлэн шаардлагатай гэж үзсэн тохиолдолд тоглолт эсвэл тоглолтын хэсгийг дахин тоглуулах шийдвэр гаргах эрхтэй. Гэхдээ тоглолт дууссаны дараа илэрсэн алдаа эсвэл бусад нөхцөл байдлын улмаас тоглолт болон тоглолтын хэсгийг дахин тоглуулахыг хориглоно.

5.9 Тоглолтын үеэр тохиромжтой хөгжмийг тоглуулж болно. Гэхдээ хөгжмийн дууны хүч нь тоглолтын явцад саад учруулах хэмжээнд байж болохгүй. Шүүгч шаардлагатай гэж үзвэл хөгжмийн дууг багасгах эсвэл бүрэн зогсоох эрхтэй.

ЗУРГАА. WP4-ЫН ЗАВСАРЛАГА

6.1 Баг бүр тоглолтын үеэр 1 (нэг) удаа завсарлага авах эрхтэй.

6.2 Завсарлагын үргэлжлэх хугацаа 1 (нэг) минут байна.

6.3 Завсарлагыг дараах үед хүсэж болно:

6.3.1 Тоглолтын явцад зөвхөн бөмбөгийг эзэмшиж буй баг; эсвэл

6.3.2 Тоглолт түр зогссон үед, тухайн зогсолтын дараа тоглолт эхлэхэд бөмбөгийг эзэмших эрхтэй баг (жишээ нь гоолын дараа эсвэл торгуулийн шидэлт оноосны дараа). Гэхдээ үеүүдийн хооронд завсарлага авах боломжгүй.

6.4 Завсарлагыг дараах байдлаар хүснэ:

6.4.1 Багийн ахлах дасгалжуулагч эсвэл Усан пөлогийг дүрэмд заасны дагуу ахлах дасгалжуулагчаар ажиллаж буй багийн албан тушаалтан, эсвэл багийн албан тушаалтан байхгүй бол багийн аль нэг гишүүн эсвэл тоглогч; эсвэл

6.4.2 Зохион байгуулах хорооноос зөвшөөрсөн төхөөрөмж ашиглан багийн аль ч гишүүн; болон

6.4.3 Ямар ч тохиолдолд “Завсарлага” гэж чангаар хэлж, гараараа том “Т” үсгийн хэлбэр (нэг гар нь босоо, нөгөө гар нь хэвтээ байрлалтай) үзүүлэн албан ёсны ширээний зүг эсвэл Шүүгчид дохио өгнө.

6.5 Хэрэв энэхүү дүрмийн 6 дугаар зүйлд заасны дагуу завсарлагыг хүссэн бол:

6.5.1 Нарийн бичиг эсвэл Ерөнхий шүүгч тухайн хүсэлтийг сонсох эсвэл хармагцаа шууд шүгэл үлээн тоглолтыг зогсооно. Завсарлагын хугацаанд тоглолт зогссон хэвээр байна.

6.5.2 Завсарлагын үеэр тоглогчид тухайн үед хамгаалж буй талбайн хэсэгт даруй байрлана. Завсарлагын турш тухайн хэсэгт байрласан хэвээр байна.

6.5.3 Энэхүү дүрмийн 4.4.3-д заасны дагуу Цагчин шүүгч шүгэл эсвэл бусад сонсогдох дохиогоор дараахыг зарлана:

6.5.3.1 Завсарлага эхэлснээс хойш 45 (дөчин тав) секунд өнгөрснийг зарлана. Энэ үед хоёр багийн тоглогчид талбайн аль ч хэсэгт чөлөөтэй байрлаж болно.

6.5.3.2 Завсарлагын төгсгөлийг заана.

6.6 Завсарлага дууссаны дараа тоглолтыг Ерөнхий шүүгч шүгэл үлээж дараах байдлаар дахин эхлүүлнэ:

6.6.1 Хэрэв завсарлагыг тоглолтын явцад хүссэн бол, завсарлага хүсэх үед бөмбөгийг эзэмшиж байсан баг (өөрөөр хэлбэл завсарлага хүссэн баг) талбайн төв шугам дээр эсвэл ар талаас чөлөөт шидэлт хийж тоглолтыг эхлүүлнэ.

6.6.2 Энэхүү дүрмийн 6.6.3-д зааснаас бусад тохиолдолд, хэрэв завсарлагыг тоглолтын түр зогсолтын (Stoppage) үед хүссэн бол тухайн зогсолтын дараа бөмбөгийг эзэмших ёстой баг Төвийн шугам дээр эсвэл ар талаас чөлөөт шидэлт хийж тоглолтыг эхлүүлнэ.

6.6.3 Хэрэв завсарлагыг дараах зогсолтын үед хүсэгдсэн бол:

6.6.3.1 Торгуулийн шидэлт (Penalty Throw) оноосон боловч хараахан гүйцэтгэгдээгүй байхад завсарлага хүссэн бол, тоглолт нь тухайн оноосон багийн хийх торгуулийн шидэлтээр үргэлжилнэ;

6.6.3.2 Хаалгачаас бөмбөгийг тоглолтод оруулах эсвэл чөлөөт шидэлтийн өмнө завсарлага авсан бол, тоглолтыг тухайн зогсолтын дараа бөмбөгийг эзэмших ёстой баг Төвийн шугам эсвэл ар талаас чөлөөт шидэлтээр дахин эхэлнэ.

6.7 Завсарлагыг зөвхөн энэхүү дүрмийн 6 дугаар зүйлд заасны дагуу авах ёстой. Энэ шаардлагыг хангаагүй завсарлага хүссэн хүсэлт хүчингүй бөгөөд завсарлага олгохгүй. Доорхи тохиолдолд завсарлага олгохгүй:

6.7.1 Хэрэв тоглолтын явцад бөмбөг эзэмшээгүй баг завсарлага хүсвэл:

6.7.1.1 Тоглолтыг зогсоож, эсрэг багт (бөмбөгийг эзэмшиж буй багт) торгуулийн шидэлт олгоно.

6.7.1.2 Тухайн баг дүрмийн дагуу завсарлага авах эрхтэй байсан бол нэг (1) завсарлагын эрхээ алдана.

6.7.2 Хэрэв баг аль хэдийн хоёр (2) завсарлагаа ашигласан байх үедээ дахин завсарлага хүсвэл:

6.7.2.1 Хэрэв бөмбөг эзэмшиж буй баг тоглолтын явцад завсарлага хүссэн боловч эрхгүй бол тоглолтыг зогсоож, эсрэг багт төвийн шугам дээр эсвэл ар талаас чөлөөт шидэлт хийх боломжийг олгоно.

6.7.2.2 Хэрэв бөмбөг эзэмшээгүй баг завсарлага хүссэн бөгөөд завсарлагын эрхгүй бол тоглолтыг зогсоож, эсрэг багт (бөмбөгийг эзэмшиж буй багт) торгуулийн шидэлт олгоно;

6.7.2.3 Хэрэв завсарлагын эрхгүй баг түр зогсолтын үед завсарлага хүсвэл ямар ч завсарлага олгохгүй.

ДОЛОО. WP4 ТОГЛОЛТЫГ ЭХЛҮҮЛЭХ, ДАХИН ЭХЛҮҮЛЭХ

7.1 Тоглолтын эхлэл болон сет бүрийн эхэнд талбайд байгаа тоглогчид өөрийн хамгаалж буй талын хаалганы шугам дээр байрлана. Тэдний толгойн дор хаяж нэг хэсэг нь тухайн хаалганы шугамтай нэг шугамд байна.

7.2 Тэмцээний албан ёсны хөтөлбөр эсвэл хуваарьт эхэлж бичигдсэн баг нь Шүүгчдийн ширээний зүүн талд тоглолтыг эхлүүлнэ. Нөгөө баг нь баруун талд тоглолтыг эхлүүлнэ.

7.3 Гурав дахь сетийг эхлүүлэхийн өмнө багууд (тоглогчид болон багийн албан тушаалтнууд) талбайн талыг солино.

7.4 Тоглолтын туршид баг бүр тухайн сетийн үед хамгаалж буй талын сэлгээний суудалд байрлана. Хоёр дахь сетийн дараа тал солих үед багууд мөн сэлгээний суудлаа солино.

7.5 Сет бүрийн эхэнд (тоглолтын эхлэл орно):

7.5.1 Ерөнхий шүүгч хоёр баг тоглолтод бэлэн бөгөөд зөв байрлалд байгааг хянаж, шүгэл үлээн тоглолтыг эхлүүлж, дараа нь бөмбөгийг төвийн шугам дээрээс тоглолтод оруулна (аль болох төв шугамд ойр байрлуулахыг зорино).

7.5.2 Шүгэл дуугарсны дараа тоглогчид хаалганы шугмаас хөдөлж, бөмбөг эзэмшихийн төлөө сэлж болно.

7.5.3 Сет эхлэх үед бөмбөгийг тоглолтод оруулсны дараа Ерөнхий шүүгч бөмбөг нэг багт илт давуу байдал үүсгэх байрлалд унасан гэж үзвэл тоглолтыг зогсоож, тоглолтыг эхлэлийг давтана.

7.6 Гоол орсны дараа:

7.6.1 Гоол алдсан багийн хаалгач бөмбөгийг 2 метрийн шугамны аль ч цэгээс ил харагдах байдлаар тоглолтод оруулна.

7.6.2 Тоглолт эхлэх үед довтолж буй багийн бүх тоглогчид өөрийн талбайн хагас хэсэгт байрласан байна. Харин хамгаалж буй багийн тоглогчид талбайн аль ч хэсэгт байрлаж болно.

7.7 Энэхүү дүрэмд заасны дагуу хийгдээгүй тоглолтыг эхлүүлэх эсвэл дахин эхлүүлэх үйлдлийг Ерөнхий шүүгч өөрийн үзэмжээр үнэлж дахин хийлгэж болно.

7.8 Завсарлагын дараа тоглолтыг дахин эхлүүлэх нь торгуулийн шидэлт болон бусад холбогдох нөхцлөөс хамаарч энэхүү дүрэмд заасны дагуу явагдана.

7.8.1 Тоглогчид талбайн аль ч хэсэгт байрлаж болно.

7.8.2 Тоглолт нь энэхүү дүрмийн 6.6 дугаар зүйлд заасны дагуу Шүүгчийн шүглээр дахин эхэлнэ.

НАЙМ. WP4 ОНОО АВАХ АРГА

8.1 Бөмбөг хаалганд орох үед гоол тоологдоно. Өөрөөр хэлбэл бөмбөг:

8.1.1 Хаалганы тулгуур баганын урд ирмэгийг давж, бөмбөгийг хаалганы хажуу талаас харахад хаалганы шугамын урд талд бөмбөгний ямар ч хэсэг харагдахгүй болсон байх;

8.1.2 Хаалганы хоёр баганын хооронд;

8.1.3 Хөндлөвчийн доогуур орсон байх ёстой.

Гоолыг тооцох эдгээр нөхцөлийг доорх зурагт “D” болон “E” гэж тэмдэглэсэн бөмбөгүүд харуулсан бөгөөд Хаалганы шугмын урд ирмэгийг улаанаар тэмдэглэсэн байна.

ЗУРАГ

8.2 Гоол нь тухайн хаалганд довтолж буй багийн оноо болно. Энэ нь бөмбөгийг хамгийн сүүлд хүрсэн эсвэл гоол ороход шууд нөлөөлсөн тоглогчоос үл хамаарна.

8.3 Энэхүү дүрэмд өөрөөр заагаагүй бол гоолыг дараах тохиолдолд тооцож болно:

8.3.1 Санаатай эсвэл санамсаргүйгээр;

8.3.2 Тоглогч өрсөлдөгчийн хаалганд эсвэл өөрийн багийн хаалганд (өөрийн хаалганд хийсэн гоол буюу “own goal” гэх) оруулах үед, жишээ нь чөлөөт шидэлт хийх үед ч;

8.3.3 Талбайн аль ч хэсгээс;

8.3.4 Тоглогчийн биеийн аль ч хэсгээр, гэхдээ довтолж буй тоглогч атгасан нударгаар гоол оруулахыг хориглоно. (Тодруулбал, хамгаалж буй тоглогч атгасан нударгаар эсрэг багт “own goal” оруулж болно.)

8.4 Энэхүү дүрмийн 8.5-д зааснаас бусад тохиолдолд, тоглолт эсвэл үе (Set) эхэлснээс хойш, мөн тоглолтын түр зогсолт болон тоглолтыг дахин эхлүүлснээс хойш гоол оруулахын тулд дор хаяж хоёр (2) тоглогч (гоол оруулсан тоглогчийг оролцуулж болно) санаатайгаар бөмбөгөнд хүрч эсвэл тоглосон байх ёстой.

8.5 Дараах шууд довтолгоо (Direct Shot), эсвэл бөмбөгийг ил тоглолтод оруулсны дараа ямар нэг нэмэлт тоглогч хүрээгүй тохиолдолд хоёр (2) тоглогч хүрэлгүйгээр шууд гоол оруулж болно. Үүнд:

8.5.1 Торгуулийн шидэлт (Penalty Throw);

8.5.2 Хаалганаас бөмбөгийг тоглолтод оруулах (Goal Throw); эсвэл

8.5.3 Довтолгооны 5 метрийн шугамын гаднаас хийсэн чөлөөт шидэлт.

(Чөлөөт шидэлтийг шугамын араас хийсэнд тооцох нөхцөл нь: шидэлт хийх үед тоглогчийн толгой болон бөмбөг хоёулаа 5 метрийн довтолгооны шугамын ард байх явдал юм.)

8.6 Гоол зөвхөн тоглолтын явцад тоологдоно. Дараах нөхцөлд тоглолтын хугацаа эсвэл довтолгооны хугацаа дууссаны дараа орсон гоолыг зөвшөөрнө:

8.6.1 Тоглолт дуусах мөчид эсвэл сет (Set) төгсөх мөчид бөмбөг довтолгоо гүйцэтгэж байгаа тоглогчийн гараас гарсан байсан бол:

8.6.2 Тоглогчийн гараас гарсан бөмбөг ус, хаалганы багана, хөндлөвч, хаалгач эсвэл бусад тоглогч (эсвэл эдгээрийн хослол)-оос ойж хаалганд орсон бол гоол тооцно.

8.6.3 Дараах тохиолдолд гоолыг тооцохгүй:

8.6.3.1 Довтолж буй багийн өөр тоглогч санаатайгаар бөмбөгөнд хүрсэн эсвэл тоглосон; эсвэл

8.6.3.2 Аль ч багийн тоглогч бөмбөгийг эзэмшсэн;

8.6.3.3 Эдгээр тохиолдолд гоолыг тооцохгүй бөгөөд энэхүү дүрэмд заасны дагуу сет дуусах, эсвэл довтолгооны хугацааг дахин эхлүүлнэ.

8.7 Нэг (1) гоол нь нэг (1) оноотой тэнцэнэ. Гэхдээ тоглогч өөрийн хамгаалалтын бүсээс (өөрөөр хэлбэл төв шугамын хамгаалалтын тал) хийсэн шидэлтээр гоол оруулбал тухайн гоол хоёр (2) оноотой байна.

8.8 Хэрэв сетийн төгсгөлд бөмбөг агаарт явж байвал энэхүү дүрмийн 8.6-д заасны дагуу гоол ороогүй бол тухайн сет шууд дуусна.

ЕС. WP4 ДАХЬ ЭНГИЙН АЛДААНУУД

9.1 Хэрэв энгийн алдаа (Ordinary Foul) гарвал, энэхүү дүрэмд өөрөөр заагаагүй бол эсрэг багт чөлөөт шидэлт (Free Throw) олгоно.

9.2 Тоглогч дараах үйлдлийг хийвэл энгийн алдаа гаргасанд тооцно:

9.2.1 Довтолгооны бүсэд (offensive Goal Area) аль ч үед байрлах, бөмбөг эзэмшиж байгаа эсэхээс үл хамааран;

9.2.2 Шүүгчийн дохионоос өмнө тоглолтод орох, тоглолтыг эхлүүлэх (False Start);

9.2.3 Тоглолтын явцад багийнхаа аль нэг гишүүнээс биеийн хүчний түслэмж авах;

9.2.4 Тоглолтын явцад эсвэл сетийн эхэнд хаалганы багана (Goal posts) эсвэл тэдгээрийн бэхэлгээ, эсвэл талбайн хажуу/төгсгөлийн хэсгээс зуурах, эсвэл түлхэж ашиглах;

9.2.5 Сет эхлэхийн өмнө хаалганы байрлалыг санаатайгаар өөрчлөх;

9.2.6 Бөмбөгийг барьж байхдаа эсвэл эсрэг багтай тулгарах үед усан доор бүрэн дарж нуух, хамгаалах, эсвэл эсрэг баг бөмбөгөнд хүрэх, довтолох боломжийг хаах зорилгоор ашиглах;

9.2.7 Тоглогчийг түлхэх эсвэл түүнээс түлхэж өөрийгөө урагшлуулах зорилго бүхий дараах үйлдэл:

9.2.7.1 Бөмбөгийг эзэмшин сэлж байгаа тоглогч; эсвэл

9.2.7.2 Бөмбөг бариагүй, өргөөгүй эсвэл авч яваагүй тоглогч;

9.2.8 Бөмбөгийг санаатайгаар бусдад шилжүүлэн өгөх (Possession-оо зориуд алдах);

9.2.9 Дүр эсгэн жүжиглэх;

9.2.10 Чөлөөт шидэлт (Free Throw), хаалга шидэлт (Goal Throw) эсвэл торгуулийн шидэлт (Penalty Throw)-ийг тогтоосон журмаас өөрөөр гүйцэтгэх (харин буруу байрлалаас хийсэн хаалганы шидэлтийг энэхүү дүрмийн 14.4-д заасны дагуу дахин хийж болно);

9.2.11 Тоглолтын явцад усан бассейны ёроолд хүрэх;

9.2.12 Давуу байрлал олж авах зорилгоор усны гадаргаас доогуур сэлэх эсвэл биеийнхээ бүх хэсгийг усан доогуур хөдөлгөх, шумбах;

9.2.13 Хаалгач (Goalkeeper)-аас бусад тоглогч өөрийн хамгаалалтын 5 метрийн бүсэд байгаагаас бусад тохиолдолд:

9.2.13.1 Агасан нударгаар бөмбөгийг цохих эсвэл цохихыг оролдох; эсвэл

9.2.13.2 Өөрийн 5 метрийн бүс дотор байгаа хаалгачаас бусад тоглогч Нэгэн зэрэг хоёр (2) гараар бөмбөгөнд хүрэх (санаатай эсвэл санамсаргүй),

9.3 Мөн довтолгооны хугацаа дуусах үед баг бөмбөгийг эзэмшсэн хэвээр байвал энэ нь мөн энгийн алдаа (Ordinary Foul) болно. Энэ талаар энэхүү дүрмийн 10 дугаар зүйлд заасан.

9.4 Ерөнхий шүүгч нь өөрийн үзэмжээр энгийн алдааг оноох эсвэл оноохгүй байх эрхтэй бөгөөд ингэснээр зөрчил гаргаагүй баг давуу байдлаа (Advantage) хадгалах боломжтой болно.

АРАВ. WP4 ДАХЬ ДОВТОЛГООНЫ ХУГАЦАА

10.1 Баг нь бөмбөгийг эзэмшсэн үед өрсөлдөгчийн хаалганд шидэлт хийхгүйгээр хамгийн ихдээ 20 секундийн бодит тоглолтын хугацаанд (Actual Play) бөмбөгийг эзэмшиж болно.

10.2 Хэрэв баг 20 секундээс илүү хугацаагаар бөмбөг эзэмших эсвэл энэхүү дүрэмд заасан хугацаанаас урт хугацаанд өрсөлдөгчийн хаалганд шидэлт хийхгүйгээр бөмбөгийг эзэмшсэн хэвээр байвал энгийн алдаа (Ordinary Foul) гаргасанд тооцогдоно. Энэ нь энэхүү дүрмийн 9.3-д заасны дагуу шийдвэрлэгдэнэ.

10.3 Багийн довтолгооны үлдсэн хугацааг Цагчин шүүгч цаг хэмжигч төхөөрөмжөөр хянаж, Довтолгооны цаг дээр харагдах байдлаар шүүгчид болон тоглогчдод үзүүлнэ.

10.4 Багийн нэг удаагийн довтолгооны хугацаа нь тухайн багийн тоглогч бөмбөгийг эзэмших үед эхэлнэ. Үүнд тоглолт эхлэх эсвэл дахин эхлэх үе хамаарна.

10.5 Багийн довтолгооны хугацаа дараах тохиолдолд дуусаж, довтолгооны цагийг дахин эхлэнэ:

10.5.1 Эсрэг багийн тоглогч бөмбөгийг эзэмшиж эхлэх үед Довтолгооны хугацаа дахин эхэлж, эсрэг багийн довтолгооны хугацаа эхлэнэ.

10.5.2 Тухайн багийн тоглогч өрсөлдөгчийн хаалганд бөмбөг шидэх үед.

10.6 Багийн довтолгооны хугацаа дараах нөхцөлд үргэлжилсээр байна:

10.6.1 Бөмбөг тухайн багийн тоглогчдын хооронд дамжих үед, үүнд усны гадарга эсвэл өөр тоглогчоос (санаатай эсвэл санамсаргүйгээр) ойж дамжих тохиолдол орно, хэрэв эсрэг баг бөмбөгийг эзэмшээгүй бол;

10.6.2 Ерөнхий шүүгч алдаа заасны дараа эсвэл тоглолт түр зогссоны дараа дахин эхлэх үед, хэрэв энэ зогсолт нь бөмбөг эзэмшлийн өөрчлөлт үүсгээгүй бол (эсвэл энэхүү дүрэмд өөрөөр заагаагүй бол).

10.7 Тоглогч бөмбөгийг эсрэг багийн хаалга руу шидэх зорилгоор гараас гаргасан мөчид шидэлт хийсэнд тооцогдоно. Энэ нь бөмбөг хаалга руу чиглэсэн эсэхээс үл хамаарна.

10.8 Шидэлт хийсний дараа:

10.8.1 Хэрэв гоол орвол тоглолт энэхүү дүрмийн 7.6-д заасны дагуу ердийн журмаар дахин эхлэх бөгөөд Довтолгооны цаг нь 20 секунд болж дахин эхлэнэ.

10.8.2 Хэрэв бөмбөг хаалганы багана, хөндлөвч эсвэл бусад тоглогч (хаалгач болон нэг багийн тоглогчийг оролцуулан) эсвэл эдгээрийг хамтад цохиод талбайгаас гараагүй бөгөөд өөр ямар ч тоглогч бөмбөгөнд хүрээгүй бол:

10.8.2.1 Довтолгооны хугацаа нь дахин тохируулагдах бөгөөд бөмбөг аль нэг тоглогчийн эзэмшилд орох хүртэл дахин эхлэхгүй;

10.8.2.2 Аль баг бөмбөгийг эзэмшиж байгаагаас үл хамааран Довтолгооны цаг нь 20 секундийн бодит тоглолтын хугацаанд дахин тохируулагдана.

10.8.3 Хэрэв бөмбөг талбайн хажуугийн шугмаар гарвал (ойж гарсан тохиолдол орно, гэхдээ өөр тоглогч бөмбөгийг эзэмшээгүй байвал):

10.8.3.1 Тоглолтыг чөлөөт шидэлтээр энэхүү дүрмийн 13 дугаар зүйлд заасны дагуу дахин эхлүүлж

10.8.3.2 Довтолгооны цагийг 20 секунд болгон дахин тохируулна. Харин энэхүү дүрмийн 10.10.2-т заасан нөхцөлд хамаарахгүй.

10.9 Хэрэв тоглолт хасагдах алдааны дараа дахин эхэлбэл Довтолгооны цагийг 20 секунд болгон дахин тохируулна.

10.10 Дараах тохиолдолд баг нь Довтолгооны цаг дээр өмнө үлдсэн хугацаанаас үл хамааран хамгийн ихдээ 20 секундийн түрш бөмбөгийг өрсөлдөгчийн хаалганд шидэлт хийхгүйгээр эзэмшиж болно:

10.10.1 Торгуулийн шидэлт (Penalty Throw)-ийн дараа тоглолт үргэлжлэх боловч эзэмшил өөрчлөгдөөгүй тохиолдолд; эсвэл

10.10.2 Бөмбөг хажуугийн шугмаар талбайгаас гарсан боловч багийн эзэмшил өөрчлөгдөөгүй тохиолдолд.

10.11 Торгуулийн шидэлт, хаалга шидэлт (Goal Throw) эсвэл чөлөөт шидэлт (Free Throw)-ийн дараа эзэмшил солигдож тоглолт дахин эхэлсэн тохиолдолд тухайн баг дахин 20 секундйн бодит тоглолтын хугацаанд бөмбөгийг шидэлгүйгээр эзэмшиж болно.

АРВАН НЭГ. WP4 ДАХЬ ХАСАГДАХ АЛДАА

11.1 Тоглогч дараах үйлдлийг хийвэл хасагдах алдаа (Exclusion Foul) гаргасанд тооцно:

11.1.1 Чөлөөт шидэлт эсвэл хаалганаас бөмбөг гаргах шидэлтийг гүйцэтгэхэд саад учруулах. Үүнд:

11.1.1.1 Эсрэг тоглогчид санаатайгаар хүрэх, түлхэх эсвэл бөмбөгийг өгөхгүй байх

11.1.1.2 Шидэлт хийж буй тоглогчийн гараас бөмбөг гарахаас өмнө бөмбөгөнд хүрэхийг оролдох;

11.1.2 Эсрэг тоглогчийн нүүр рүү зориудаар ус цацах. Үүнд:

11.1.2.1 Тухайн тоглогч өөрийн довтолгооны 5 метрийн шугамын ард байгаа бол;

11.1.2.2 Тухайн тоглогч довтолгооны 5 метрийн бүсэд байгаа боловч хаалга руу шидэлт хийх эсвэл шидэлт хийхээр бэлдэж байгаа үйлдэлд оролцоогүй бол;

11.1.3 Бөмбөг эзэмжшиж буй тоглогч эсвэл бөмбөг бариагүй, өргөөгүй, авч яваагүй эсрэг тоглогчийн чөлөөтэй хөдөлгөөнийг саатуулах буюу хориглох:

11.1.3.1 Өрсөлдөгчийн мөр, нуруу эсвэл хөл дээгүүр сэлж гарах, авирах;

11.1.3.2 Хамгаалагч тоглогч давуу байрлал авах зорилгоор биеийнхээ бүх хэсгийг усан доогуур хөдөлгөх;

11.1.3.3 Эсрэг тоглогчийг барих, доош татах эсвэл түлхэх;

11.1.3.4 Бөмбөггүй тоглогчийг хоёр (2) гараар барих;

11.1.4 Тактикийн зорилготой алдаа (tactical foul) гаргах, өөрөөр хэлбэл эсрэг багийн довтолгооны урсгалыг саатуулах эсвэл зогсоох зорилгоор зориудаар хийсэн алдаа.

(Гэхдээ тоглогч эсрэг довтолгоог дүрмийн дагуу таслах, хаах, хамгаалах зорилготой үйлдэл хийсэн боловч үүний улмаас довтолгоо саатсан бол энэ нь тактикийн алдаа гэж тооцогдохгүй)

11.1.5 Бусад тоглогчийг өшиглөх эсвэл цохих зорилготой хөдөлгөөн хийх; энэ нь өөр тоглогчтой хүрэлцэх эсэхээс үл хамаарна, үүнд өшиглөх болон цохих үйлдэл багтана.

11.1.6 Ерөнхий шүүгчийн шүгэл дуугарсны дараа торгуулийн шидэлт (Penalty Throw)-д саад учруулбал:

11.1.6.1 Торгуулийн шидэлтийг эсрэг баг үргэлжлүүлэн гүйцэтгэж

11.1.6.2 Тухайн тоглогч энэхүү дүрмийн 11.6-д заасны дагуу тоглолтын үлдсэн хугацаанд хасагдана.

11.1.7 Шүүгчийн нэг удаагийн заавар өгсний дараа торгуулийн шидэлтийн үед зөв байрлалдаа очихоос татгалзах эсвэл биелүүлэхгүй байвал;

11.1.8 Хаалгач шүгэл дуугарахаас өмнө хаалганы шугмаас урагш хөдөлж, шидэлт гүйцэтгэгдсэн тохиолдолд:

11.1.8.1 Хэрэв гоол орвол гоолыг тооцож, хасалт шаардагдахгүй бөгөөд тоглолт торгуулийн шидэлтийн дараах ердийн журмаар үргэлжилнэ;

11.1.8.2 Хэрэв гоол орохгүй бол хаалгач энэхүү дүрмийн 11.1.8-д заасны дагуу хасагдаж, торгуулийн шидэлтийг дахин гүйцэтгэнэ.

11.1.9 Торгуулийн шидэлт оноосны дараа болон гүйцэтгэхээс өмнө хаалгач хасагдсан тохиолдолд (үүнд 11.1.7 эсвэл 11.1.8 орно):

11.1.9.1 Өөр хамгаалагч тоглогч хаалгачийн байрлалыг эзэлж болох боловч тухайн шидэлтийн үед хаалгачийн эрх эдлэхгүй (жишээ нь хоёр гар эсвэл атгасан нударгаар бөмбөг хаахыг хориглоно);

11.1.9.2 Хасагдсан хаалгач эсвэл түүнийг орлох тоглогч нь торгуулийн шидэлт гүйцэтгэгдсэний дараа л талбайд дахин орох эрхтэй;

11.1.10 Энэхүү дүрмийн 12.2.3-д заасны дагуу сэлгээний тоглогч талбайд буруу орох (Improper Entry)

11.2 Тоглогч дараах үйлдлийг хийвэл мөн хасагдах алдаа гаргасанд тооцно:

11.2.1 Хүчирхийллийн үйлдэл (Violent Action) хийх.

11.2.2 Сахилгын зөрчил (Misconduct) гаргах. Үүнд:

11.2.2.1 Зохисгүй үг хэллэг ашиглах;

11.2.2.2 Түрэмгий тоглолт (Aggressive Play) хийх;

11.2.2.3 Шүүгчийн тушаалыг биелүүлэхээс татгалзах;

11.2.2.4 Ерөнхий шүүгч эсвэл бусад шүүгчдэд хүндэтгэлгүй хандах;

11.2.2.5 Талбайгаас гарах (Үүнд: талбайн хажууд суух, зогсох, эсвэл гарц/шат руу гарах зэрэг орно), дараах тохиолдлоос бусад үед:

11.2.2.5.1 Энэхүү дүрэмд заасан солилцоо эсвэл хасагдлын журмын дагуу;

11.2.2.5.2 Осол, гэмтэл, өвчин тохиолдсон үед; эсвэл

11.2.2.5.3 Шүүгчийн зөвшөөрлөөр;

11.2.2.6 Тоглолтын уур амьсгалд харш үйлдэл эсвэл тоглолт, тэмцээн, тухайн арга хэмжээний нэр хүндэд сөргөөр нөлөөлөхүйц байдлаар авирлах.

11.3 Энэхүү дүрмийн 11 дүгээр зүйл эсвэл бусад хэсэгт өөрөөр заагаагүй бол, хасагдах алдаа гарвал Ерөнхий шүүгч дараах арга хэмжээг авна:

11.3.1 Хасагдах алдаа гаргасан тоглогчийг талбайгаас гарахыг тушаана;

11.3.2 Хэрэв хасагдах алдаа тоглолтын явцад гарсан бол эсрэг багт чөлөөт шидэлт (Free Throw) олгоно;

11.3.3 Хэрэв хасагдах алдаа тоглолт түр зогсолтын үед (Сэт хооронд, завсарлагын үе, эсвэл гоолын дараа гэх мэт) гарсан бол:

11.4 Тоглогчийг хассан боловч энэ нь Сахилгын зөрчил (Misconduct), Хүчирхийллийн үйлдэл (Violent Action), саад учруулах (interference) эсвэл буруу нэвтрэлт (Improper Entry)-ээс бусад шалтгаанаар бол тухайн тоглогч шууд "Touching corner" руу очиж хүрэх ёстой бөгөөд дараа нь:

11.4.1 Тоглолтод шууд дахин оролцож болно; эсвэл

11.4.2 Энэхүү дүрмийн 3.2.1-д заасны дагуу Touching Corner-оос сэлгээгээр солигдож болно.

11.5 Хэрэв хасагдах алдаа нь Сахилгын зөрчил (Misconduct)-ийн улмаас гарвал:

11.5.1 Хасагдсан тоглогчид улаан карт (Red Card) үзүүлж, тухайн тоглолтын үлдсэн хугацаанд шууд хасна.

11.5.2 Тухайн тоглогч талбайг даруй Touching Corner-оор дамжин орхино.

11.5.3 Хасагдсан тоглогчийг сэлгээний тоглогч орлох боломжтой:

11.5.3.1 Хэрэв хасалт нь тоглолтын явцад гарсан бол:

11.5.3.1.1 Ерөнхий шүүгч эсрэг багт чөлөөт шидэлт (Free Throw) олгож

11.5.3.1.2 Хасагдсан тоглогчийн баг бөмбөгийг эзэмших эсвэл гоол орсны дараах хамгийн эхний боломжит мөчид сэлгээний тоглогч орж болно.

11.5.3.2 Хэрэв Misconduct-ийн хасалт нь тоглолтын түр зогсолтын үед (Sets хооронд, завсарлагын үе, эсвэл гоолын дараа) гарвал:

11.5.3.2.1 Тоглолт ердийн журмаар дахин эхлэх (өөрөөр хэлбэл алдаанаас үл хамааран эхлэх ёстой байсан журмаар; ямар ч шидэлт олгохгүй) бөгөөд

11.5.3.2.2 Хасагдсан тоглогчийг орлох сэлгээний тоглогч тоглолт дахин эхлэхийн өмнөхөн талбайд орохыг зөвшөөрнө.

11.5.3.3 Хэрэв хасагдсан тоглогч нь хаалгач (Goalkeeper) байвал:

11.5.3.3.1 Талбайн тоглогч хаалгачийн байрлалыг эзэлж болно Эсвэл 3.2 дугаар зүйлд заасны дагуу сэлгээний тоглогч шууд талбайд орж хаалгачийн үүргийг гүйцэтгэж болно.

11.5.3.3.2 Аль ч тохиолдолд, бодит тоглолтын 3 (гурав) минут өнгөрсний дараа сэлгээний тоглогч Touching Corner-оор дамжин талбайд орж, багийг бүрэн бүрэлдэхүүнд буцаан оруулна.

11.6 Торгуулийн шидэлтэд саад учруулсны улмаас хасагдах алдаа гарвал:

11.6.1 Хасагдсан тоглогчид улаан карт үзүүлж, тухайн тоглолтын үлдсэн хугацаанд хасна.

11.6.2 Тухайн тоглогч шууд Touching Corner-оор дамжин талбайг орхино.

11.6.3 Торгуулийн шидэлт хэвээр хүчинтэй байна (хэрэв аль хэдийн гүйцэтгэгдэж гоол орсон бол тухайн багт гоол тооцогдоно) эсвэл шүүгч шаардлагатай гэж үзвэл дахин гүйцэтгэнэ.

11.6.4 Хасагдсан тоглогчийг орлох сэлгээний тоглогч тоглолт дахин эхэлсний дараах хамгийн эхний боломжит мөчид, эсвэл бөмбөгийн эзэмшил солигдох, эсвэл гоол орсны дараа талбайд орж болно.

11.7 Хүчирхийллийн үйлдэл (Violent Action)-ийн улмаас хасагдах алдаа гарвал:

11.7.1 Тухайн тоглогч тоглолтын үлдсэн хугацаанд хасагдаж, шууд Touching Corner-оор дамжин талбайг орхино.

11.7.2 Хэрэв дээрх зөрчил тоглолтын явцад гарсан бол:

11.7.2.1 Эсрэг багт торгуулийн шидэлт (Penalty Throw) олгоно;

11.7.2.2 Тоглолт торгуулийн шидэлт гүйцэтгэгдэх үед дахин эхэлнэ (энэхүү дүрмийн 16 дугаар зүйлд заасны дагуу);

11.7.2.3 Хасагдсан тоглогчийг орлох сэлгээний тоглогч тухайн хасагдлын шийдвэр гарснаас хойш 3 (гурав) минутын бодит тоглолтын хугацаа өнгөрсний дараа орж болно;

11.7.2.4 Хэрэв хасагдсан тоглогч нь хаалгач байвал:

11.7.2.4.1 Талбайн тоглогч хаалгачийн байрлалыг эзэлж болно, эсвэл 3.2 дугаар зүйлд заасны дагуу сэлгээний тоглогч шууд орж хаалгач болж тоглож болно.

11.7.2.4.2 Аль ч тохиолдолд, 3 минутын бодит тоглолтын хугацаа өнгөрсний дараа сэлгээний тоглогч Touching Corner-оор дамжин талбайд орж, багийг бүрэн бүрэлдэхүүнд буцаана.

11.7.3 Хэрэв хүчирхийллийн үйлдлийн (Violent Action) улмаас хасагдах алдаа нь тоглолтын түр зогсолтын үед (үүнд завсарлага, гоолын дараах үе, эсвэл сэт хооронд) гарвал:

11.7.3.1 Тоглолт ердийн журмаар дахин эхэлнэ (өөрөөр хэлбэл тухайн зөрчил гарсан эсэхээс үл хамааран тоглолт яаж эхлэх ёстой байсан тэр журмаар; ямар ч шидэлт олгохгүй);

11.7.3.2 Хасагдсан тоглогчийг орлох сэлгээний тоглогч тухайн хасагдлын шийдвэр гарснаас хойш 3 (гурав) минутын бодит тоглолтын хугацаа өнгөрсний дараа талбайд орж болно.

11.8 Хоёр (2) эсвэл түүнээс олон тоглогч нэгэн зэрэг хасагдах алдаа гаргавал:

11.8.1 Хоёр талын тоглогчид хоёулаа хасагдаж, өөрсдийн хамгаалж буй хаалганы шугам дээрх Touching Corner руу очно.

11.8.2 Хоёр тоглогч хоёулаа Touching Corner-т байрласны дараа тоглолтыг тухайн мөчид бөмбөгийг эзэмшиж байсан багт чөлөөт шидэлт (Free Throw) олгож дахин эхлүүлнэ. Хэрэв ямар ч баг бөмбөг эзэмшээгүй байсан бол тоглолтыг бөмбөгийг дунд нь шидэж эхэлнэ.

11.8.3 Хасагдсан тоглогчид эсвэл тэднийг орлох сэлгээний тоглогчид дараах нөхцөл бүрдэх үед талбайд эргэн орох эрхтэй:

11.8.3.1 Багийн бөмбөг эзэмшил өөрчлөгдөх; эсвэл

11.8.3.2 Гоол орох.

11.9 Хасагдсан тоглогч нь энэхүү дүрмийн 11-д заасан журмын дагуу талбайд дахин орох эрх олгогдоогүй байхад санаатайгаар тоглолтод оролцох, саад учруулах (үүнд бөмбөгөнд эсвэл бусад тоглогчид хүрэх орно) эрхгүй. Хэрэв энэ заалтыг зөрчвөл энэхүү дүрмийн 12-д заасны дагуу торгуулийн шидэлт олгоно.

АРВАН ХОЁР. WP4 ДАХЬ ТОРГУУЛИЙН АЛДАА

12.1 Хэрэв торгуулийн алдаа (Penalty Foul) гарвал эсрэг багт торгуулийн шидэлт (Penalty Throw) олгоно.

12.2 Дараах тохиолдолд торгуулийн алдаа гаргасанд тооцно:

12.2.1 Хамгаалалтын 5 метрийн бүс дотор байгаа аль ч тоглогч доорхи үйлдлийг хийвэл:

12.2.1.1 Энэхүү дүрэмд заасан ямар нэг алдаа гарсан бөгөөд (Ordinary Foul, Exclusion Foul эсвэл Penalty Foul) хэрэв тухайн алдаа гараагүй байсан бол гоол орох магадлал өндөр байх байсан гэж Ерөнхий шүүгч үзсэн тохиолдолд;

12.2.1.2 Эсрэг тоглогчтой бөмбөг булаацалдах үед бөмбөгийг усан доогуур татаж, хэрэв ингээгүй бол гоол орох боломжтой байсан бол;

12.2.1.3 Тоглолтын явцад хамгаалж буй хаалганы байрлалыг татах, унагаах эсвэл бусад байдлаар өөрчлөх;

12.2.1.4 Довтолгооны 5 метрийн бүс дотор байгаа бөгөөд шидэлт хийх эсвэл шидэлт хийхээр бэлдэж буй тоглогчийн нүүр рүү ус цацах;

12.2.1.5 Хүчирхийллийн үйлдэл хийх, эсвэл өшиглөх эсвэл цохих үйлдэл хийх. Ийм тохиолдолд торгуулийн шидэлт олгохоос гадна тухайн тоглогчийг 11.7-д заасны дагуу мөн хасна;

12.2.1.6 Довтолгооны 5 метрийн бүс дотор, хаалга руу чиглэн шидэлт хийх гэж буй довтлогч тоглогчийг ар талаас нь саатуулах:

12.2.1.6.1 Хэрэв хамгаалагч зөвхөн бөмбөгөнд хүрч, тоглогчид хүрээгүй бол саад учруулсанд тооцохгүй;

12.2.1.6.2 Ерөнхий шүүгч нь Торгуулийн зөрчил (Penalty Foul)-ийг шүүд оноохыг түр хойшлуулж, довтолж буй баг торгуулийн зөрчил оноолголгүйгээр давуу байдлаа (Advantage) хадгалан довтолгоогоо үргэлжлүүлэх боломжтой эсэхийг тогтоохын тулд довтолгоо хийх оролдлого дуусахыг хүлээнэ. Хэрэв уг довтолгооны үр дүнд гоол орвол Торгуулийн зөрчил оноохгүй. Харин довтолгоо гоолоор дуусахгүй бол Торгуулийн зөрчлийг оноож, торгуулийн шидэлт (Penalty Throw)-ийг гүйцэтгэнэ.

12.2.1.7 Хаалгачнаас бусад тоглогч бөмбөгөнд нэгэн зэрэг хоёр (2) гараар хүрэх (санаатай эсвэл санамсаргүй);

12.2.2 Хасагдсан тоглогч эсвэл түүнийг орлох тоглогч санаатайгаар тоглолтод саад учруулах, үүнд хаалганы байрлалыг өөрчлөх, бөмбөг эсвэл бусад тоглогчид санаатайгаар саад хийх зэрэг орно.

12.2.3 Тоглогч энэхүү дүрэмд заасан журмын дагуу биш байдлаар сэлгээгээр талбайд нэвтрэх (Improper Entry). Энэ тохиолдолд торгуулийн шидэлтийг тухайн зөрчил гаргасан тоглогчийг талбайгаас гаргасны дараа гүйцэтгэнэ;

12.2.4 Багийн албан тушаалтан (Team Official) эсвэл тоглогч нь тоглолтын хэвийн явцад хамаарахгүй аливаа үйлдлийг гоол орох өндөр магадлалтай довтолгоог зогсоох, эсвэл тоглолтыг саатуулах цорын ганц буюу үндсэн зорилгоор хийсэн гэж Ерөнхий шүүгч үзсэн тохиолдолд.

12.2.4.1 Эсрэг багийн тоглогч чөлөөт шидэлт хийхээс өмнө бөмбөгийг санаатайгаар хол шидэх;

12.2.4.2 Хамгаалан тоглогч 5 метрийн шугамаас гадуур олгогдсон чөлөөт шидэлтийн дараа, довтлогч багийг шүүд шидэлт хийхээс сэргийлэх зорилгоор бөмбөгийг санаатайгаар 5 метрийн бүс рүү оруулах;

12.2.4.3 Энэ зөрчлийг багийн ахлах дасгалжуулагч эсвэл бусад багийн албан тушаалтан гаргасан тохиолдолд тоглогчийн хувийн алдаа гэж бүртгэхгүй.

12.3 Хэрэв тоглогч саад учруулах эсвэл талбайд буруу нэвтэрсний улмаас хасагдсан бол тухайн тоглогч эсвэл түүнийг орлох сэлгээний тоглогч дараах байдлаар талбайд орно:

12.3.1 Хэрэв ийм саад эсвэл талбайд буруу нэвтэрсэн үйлдэл нь хүчирхийллийн үйлдэл (Violent Action)-ийн дараах хасалтын үед гарсан бол тухайн 3 (гурв) минутын хасагдлын хугацаа дууссаны дараа;

12.3.2 Аль ч тохиолдолд, торгуулийн шидэлт гүйцэтгэгдсэний дараа, эсвэл 3 минутын хугацаа дууссаны дараа, эсвэл бусад нөхцөлд тухайн баг бөмбөгийг дахин эзэмших хамгийн эхний боломжит үед, үүнд чөлөөт шидэлт (Free Throw), хаалганаас бөмбөг тоглолтод оруулах (Goal Throw) эсвэл торгуулийн шидэлт (Penalty Throw) олгогдох тохиолдол орно.

12.4 Ерөнхий шүүгч өөрийн үзэмжээр (мөн 12.2.1.6.1-д заасан торгуулийн алдааны үед заавал) торгуулийн шидэлтийг шүүд бус, харин довтлогч тухайн үйлдлээр гоол хийх эсэхийг харах зорилгоор хойшлуулж болно.

12.4.1 Хэрэв тоглогч гоол оруулаагүй бол шүүгч дараа нь торгуулийн шидэлт олгоно.

12.4.2 Хэрэв тоглогч гоол оруулбал торгуулийн шидэлт олгохгүй бөгөөд тоглолт гоолын дараах ердийн журмаар дахин эхэлнэ.

12.4.3 Ийнхүү хойшлуулах үед шүүгч боломжтой бол нэг гараа өргөж торгуулийн шидэлт олгож магадгүйг илтгэнэ (гэхдээ энэ нь шийдвэрт нөлөөлөхгүй).

АРВАН ГУРАВ. WP4 ДАХЬ ЧӨЛӨӨТ ШИДЭЛТ

13.1 Чөлөөт шидэлт олгосноор тухайн багт бөмбөг эзэмшил шилжиж, тоглолтыг дахин эхлүүлэх эрх өгнө.

13.2 Чөлөөт шидэлтийг дараах тохиолдолд олгоно:

13.2.1 Бөмбөг бүхэлдээ талбайн хажуу шугмаар гарсан үед (гэхдээ бөмбөг талбайн хажуу хэсэгт зөвхөн хүрсэн бол тоглолт үргэлжилнэ);

13.2.2 Энэхүү дүрэмд заасан тодорхой алдаануудын улмаас;

13.2.3 Энэхүү дүрэмд заасан бусад тохиолдолд.

13.3 Хэрэв чөлөөт шидэлт олгогдвол:

13.3.1 Бөмбөг хажуугийн шугмаар гарсан эсвэл түүнээс ойж гарсан тохиолдолд, бөмбөгөнд хамгийн сүүлд хүрсэн багийн эсрэг багт чөлөөт шидэлт олгоно. Гэхдээ:

13.3.1.1 Хэрэв бөмбөг шидэлт хаах (shot blocking) үед хамгаалагч талын тоглогчийн биеийн хэсэгт хүрч талбайгаас гарсан бол шидэлтийг шидэлт хаасан багт олгоно;

13.3.2 Хэрэв алдаа эсвэл бусад нөхцлийн улмаас олгогдсон бол шидэлтийг алдаа гаргаагүй баг гүйцэтгэнэ. Эсвэл энэхүү дүрэмд өөрөөр заасан журмын дагуу шийдвэрлэнэ.

13.4 Чөлөөт шидэлтийг дараах байдлаар гүйцэтгэнэ:

13.4.1 Ямар нэгэн сааталгүйгээр;

13.4.2 Бөмбөгийг харагдах байдлаар тоглолтод оруулах замаар;

13.4.3 Дараах тоглогчдын аль нэгээр:

13.4.3.1 Тухайн бөмбөгөнд хамгийн ойр эсвэл ижил ойр, эсвэл баг дотроо шидэлт хийхэд хамгийн бэлэн (эсвэл ижил бэлэн) тоглогч;

13.4.3.2 Хэрэв довтолгоо, эсвэл сөрөг довтолгоо явагдаж, хамгийн ойрын тоглогч шидэлт гүйцэтгэхээр очих нь довтолгоонд саад болох (жишээ нь хаалга руу довтолж байгаа чиглэлээс хол сэлэх шаардлагатай болох) тохиолдолд, хоёр дахь хамгийн ойр эсвэл ижил хоёр дахь ойрын тоглогч шидэлтийг гүйцэтгэж болно — гэхдээ чөлөөт шидэлт ямар ч тохиолдолд шаардлагагүй сааталгүйгээр хийгдэх ёстой.

13.5 Бөмбөгийг харагдах байдлаар тоглолтод оруулах үед бодит тоглолт шууд үргэлжилнэ.

13.6 Чөлөөт шидэлтийг чөлөөт шидэлт олгох мөчид бөмбөг байсан тэр байрлалаас гүйцэтгэнэ. Ерөнхий шүүгчийн үзэмжээр шидэлт олгосон болон гүйцэтгэх хооронд бөмбөг бага зэрэг хөдөлсөн (аль нэг багт давуу байдал өгөөгүй) тохиолдлыг харгалзан үзэж болно (жишээ нь усны гадаргуу дээр хөвөх гэх мэт).

13.7 Гэхдээ дараах тохиолдолд өөр дүрэм үйлчилнэ:

13.7.1 Хэрэв тоглогч өөрийн хамгаалалтын бүсэд алдаа гаргасан бол чөлөөт шидэлтийг 2 метрийн шугамаас, бөмбөг байсан байрлалд хамгийн ойр цэгээс гүйцэтгэнэ.

13.7.2 Хэрэв отон тоглолт гарсан бол:

13.7.2.1 Хэрэв шүүгч бөмбөгийг аль хэдийн гаргасан байсан бол шидэлтийг тухайн баг бөмбөгөнд хүрч очсон байрлалаас (шаардлагагүй сааталгүйгээр) гүйцэтгэнэ; эсвэл

13.7.2.2 Хэрэв шүүгч бөмбөгийг хараахан гаргаагүй байсан бол чөлөөт шидэлтийг талбайн төв шугамны аль ч байрлалаас гүйцэтгэнэ.

13.8 Чөлөөт шидэлт олгогдсон үед хамгаалж буй тоглогч бүр:

13.8.1 Бөмбөгөөс 1 (нэг) метрээс багагүй зайд байрлана;

13.8.2 Бөмбөгөөс 1 метрээс багагүй зайд очоогүй байх үед гараа өргөн хаах (жишээ нь дамжуулалт эсвэл шидэлтийг хаах) үйлдэл хийхгүй;

13.8.3 Хамгаалан тоглогч бөмбөгөөс 1 метрийн зайд хүрэх гэж хөдөлж байх явцад (сааталгүйгээр, гар өргөж хаахгүйгээр) чөлөөт шидэлт хийгдсэн тохиолдолд энэ нь алдаа гэж тооцогдохгүй.

13.9 Энэхүү дүрмийн 9.2.9-д заасны дагуу:

13.9.1 Чөлөөт шидэлтийг энэхүү дүрмийн 13-д заасан журмаас өөрөөр гүйцэтгэвэл (үүнд шаардлагагүй сааталтай хийх эсвэл тухайн шидэлтийг хийхэд хамгийн тохиромжтой байрлалд биш тоглогч гүйцэтгэх гэх мэт) энэ нь энгийн алдаа болно;

13.9.2 Хамгаалан тоглогч бөмбөгөөс 1 метрийн зайд очоогүй байж гараа өргөн хаах оролдлого хийвэл, эсвэл огт холдохгүй бол энэ нь хасагдах алдаа бөгөөд энэхүү дүрмийн 11.1-д заасны дагуу шийдвэрлэгдэнэ.

АРЬАН ДӨРӨВ WP4 ДАХЬ ХААЛГАНААС БӨМБӨГИЙГ ТОГЛОЛТОД ОРУУЛАХ

14.1 Бөмбөг бүхэлдээ хаалганы шугамыг бүрэн давж, талбайгаас гарсан боловч гоолд ороогүй тохиолдолд хаалганаас бөмбөгийг тоглолтод оруулна. Гэхдээ энэхүү дүрмийн 6.6.3.2-д заасан нөхцлөөс хамаарна.

14.2 Хаалганаас бөмбөгийг дараах байдлаар тоглолтод оруулна:

14.2.1 Тухайн хаалгыг хамгаалж буй багийн аль ч тоглогч гүйцэтгэнэ;

14.2.2 Өөрийн хамгаалалтын 2 метрийн бүсийн аль ч байрлалаас;

14.2.3 Сааталгүйгээр;

14.2.4 Бөмбөгийг харагдах байдлаар тоглолтод оруулах эсвэл шууд шидэлт/дамжуулалт хийх байдлаар.

14.3 WP4-д булангийн шидэлт ашиглагдахгүй.

14.4 Энэхүү дүрмийн 9.2.9-д заасны дагуу, хаалганаас бөмбөгийг тоглолтод энэ дүрмийн дагуу оруулаагүй бол энэ нь энгийн алдаа гэж тооцогдоно. Гэхдээ бөмбөгийг буруу байрлалаас тоглолтод оруулсан бол зөв байрлалаас дахин гүйцэтгэх бөгөөд энэ нь алдаанд тооцогдохгүй.

АРВАН ТАВ. ЭЭЛЖЛЭН БӨМБӨГ ЭЗЭМШИХ ЖУРАМ

15.1 WP4-д дундын шидэлт ашиглагдахгүй. Харин оронд нь ээлжлэн бөмбөг эзэмших журмыг ашиглаж, усан пөлогийн дүрэмд заасны дагуу дундын шидэлт байх ёстой тохиолдолд чөлөөт шидэлтээр тоглолтыг дахин эхлүүлнэ.

15.2 Дараах нөхцөлд ээлжлэн бөмбөг эзэмших журмыг хэрэглэнэ:

15.2.1 Сет (Set) эхлэх үед шүүгч нэг багт илт давуу байрлалд бөмбөг унасан гэж үзвэл;

15.2.2 Хоёр багийн тоглогчид нэгэн зэрэг энгийн алдаа гаргавал;

15.2.3 Аль ч баг бөмбөг эзэмшээгүй үед хоёр багийн тоглогчид нэгэн зэрэг хасагдах алдаа гаргавал;

15.2.4 Бөмбөг дээрээс унжсан саадтай зүйлд хүрэх эсвэл гацах үед;

15.2.5 Усан пөлогийн дүрэм эсвэл бусад заалтын дагуу дундын шидэлт олгох нөхцөл үүссэн үед.

15.3 Ээлжлэн бөмбөг эзэмших журмыг дараах байдлаар хэрэгжүүлнэ:

15.3.1 Хэрэв сет (Set) эхлэхээс өмнө, эсвэл сет эхлэх үед баг бөмбөг эзэмшихээс өмнө энэхүү дүрмийн 15.2-т заасны дагуу чөлөөт шидэлт олгох нөхцөл үүсвэл тухайн сетийг дахин эхлүүлнэ.

15.3.2 Энэ дүрэмд заасан ээлжлэн бөмбөг эзэмших журмын хэрэгжилтийн анхны тохиолдолд, тоглолтын эхэнд бөмбөгийг анх эзэмшсэн багт чөлөөт шидэлт олгоно.

15.3.3 Үүний дараагаас эхлэн Ээлжлэн бөмбөг эзэмших журмын дагуу чөлөөт шидэлт олгогдох багууд ээлжлэн солигдоно.

15.3.4 Дараагийн чөлөөт шидэлтийг авах эрхтэй багийг харагдах сумаар заана. Энэ сумыг Нарийн бичиг эсвэл шүүгчид харуулж, тухайн багийн довтолж буй хаалга руу чиглүүлнэ. Энэ сумын чиглэл нь энэхүү дүрмийн 15-ын дагуу чөлөөт шидэлт бүрийн дараа эсрэг чиглэл рүү солигдоно.

15.4 Ээлжлэн бөмбөг эзэмших журмын дагуу олгогдсон чөлөөт шидэлтийг энэхүү дүрмийн 13-р зүйлд заасан ердийн чөлөөт шидэлтийн журмаар гүйцэтгэнэ.

АРВАН ЗУРГАА. WP4 – ТОРГУУЛИЙН ШИДЭЛТ

16.1 Торгуулийн шидэлтийг энэхүү дүрэмд заасны дагуу, түүний дотор торгуулийн алдааны үед олгоно.

16.2 Торгуулийн шидэлтийг дараах байдлаар гүйцэтгэнэ:

16.2.1 Шидэлтийг гүйцэтгэх багийн довтолж буй 5 метрийн шугамны (offensive 5 Metre Line) аль ч цэгээс.

16.2.2 Тухайн багийн аль ч тоглогч гүйцэтгэж болно.

16.2.3 Ерөнхий шүүгчийн дохионы дараа шаардлагагүй саатал гаргалгүй, бөмбөгийг нэг тасралтгүй хөдөлгөөнөөр шууд хаалга руу шидэх зорилготой гүйцэтгэнэ.

16.2.4 Энэхүү дүрмийн 16.2-д заасны дагуу тоглогч:

16.2.4.1 Бөмбөгийг уснаас өргөж аваад нэг тасралтгүй хөдөлгөөнөөр шидэж болно; эсвэл

16.2.4.2 Бөмбөгийг гартаа уснаас дээш өргөсөн байрлалаас шууд шидэж болно;

16.2.4.3 Аль ч тохиолдолд тоглогч бөмбөгийг шидэлт хийхдээ бэлтгэн хойш савлах (халганы чиглэлээс эсрэг чиглэл рүү) боломжтой боловч шидэлтийг шаардлагагүй сааталгүйгээр, нэг тасралтгүй хөдөлгөөнөөр гүйцэтгэх ёстой.

16.3 Торгуулийн шидэлт гүйцэтгэх үед:

16.3.1 Шидэлт гүйцэтгэж буй тоглогч болон эсрэг багийн хаалгачийг эс тооцвол бусад бүх тоглогч 5 метрийн бүсэд байхыг хориглоно.

16.3.2 Бүх тоглогч шидэлт гүйцэтгэж буй тоглогчоос дор хаяж 3 метрийн зайд байрлана. (байрлал нь толгойн байрлалаар тодорхойлогдоно)

16.3.3 Хаалгач хаалганы шонгуудын хооронд байрлах бөгөөд толгойн аль нэг хэсэг нь хаалганы шугамаас хэтрэхгүй (шугамтай нэг түвшинд эсвэл ард нь) байрлана.

16.3.4 Торгуулийн шидэлт гүйцэтгэх тоглогчийн толгой өөрийн довтолж буй 5 метрийн шугамнаас хэтрээгүй байрлалд байна.

16.3.5 16.2 болон 16.3.1–16.3.4-д заасны дагуу бусад тоглогчид (довтолгоо болон хамгаалалт аль аль нь) 5 метрийн шугам дээр (эсвэл түүнээс ар талд) байрлаж болно. Хэрэв олон тоглогч 5 метрийн шугам дээр байрлахыг хүсвэл хамгаалах багийн тал тус бүрээс нэг (1) тоглогч тухайн байрлалд эхэлж байрлах эрхтэй байна.

16.4 Торгуулийн шидэлтийн эхлэлийг өгөх дохио

16.4.1 Бүх тоглогч зөв байрлалд орсон гэдэгт шүүгч итгэлтэй болсон үед;

16.4.2 Шүүгч шүгэл үлээж, нэгэн зэрэг гараа босоо байрлалаас хэвтээ байрлал руу буулгана.

16.5 Буруу байрлал

16.5.1 Ямар ч тоглогч (хаалгач орно) зөв байрлалд ороогүй бол шүүгч тухайн тоглогчид нэг удаа анхааруулга өгч, зөв байрлалд орохыг шаардана;

16.5.2 Хэрэв анхааруулсны дараа ч тоглогч зөв байрлалд орохгүй бол энэ нь саад учруулсан хасагдах алдаа гэж тооцогдоно (11.1-д заасны дагуу).

16.6 Хаалгачийн хөдөлгөөн: Хэрэв хамгаалагч хаалгач шүүгчийн шүгэл үлээхээс өмнө урагш хөдөлж, шидэлт хийгдсэний дараа гоол ороогүй бол 11.1.8-д заасны дагуу хаалгач хасагдаж, торгуулийн шидэлтийг дахин гүйцэтгэнэ.

16.7 Бөмбөг ойж тоглолт үргэлжлэх: Хэрэв торгуулийн шидэлтийн дараа бөмбөг хаалганы шон, хөндлөвч эсвэл хаалгачид (санаатай эсэхээс үл хамааран) ойж талбай руу буцвал тоглолт шүүд үргэлжилнэ. Гоол оруулахын тулд өөр тоглогч заавал хүрэх шаардлагагүй.

16.8 Сет дуусахтай давхцсан торгуулийн шидэлт: Хэрэв шүүгч торгуулийн шидэлт олгох үетэй зэрэгцэн цагчин шүүгч сэт дууссаныг зарлавал:

16.8.1 Шидэлт гүйцэтгэгч болон эсрэг багийн хаалгачаас бусад бүх тоглогч талбайг орхино;

16.8.2 Торгуулийн шидэлт хийгдсэний дараа тоглолт зогссонд тооцогдоно.

16.8.3 Энэхүү дүрмийн 16.8-д заасны дагуу шидэлт гүйцэтгэгчийн гараас бөмбөг гарсан мөчөөс эхлэн, мөн бөмбөг хаалганд шүүд эсвэл хаалганы шон, хөндлөвч, эсвэл хаалгачид (санаатай эсэхээс үл хамааран) хүрсний дараа торгуулийн шидэлт хийгдсэн гэж үзнэ:

16.8.3.1 Бөмбөг хаалганд орсон бол — гоолыг тооцно;

16.8.3.2 Бөмбөг хаалганд ороогүй бөгөөд талбайгаас гарсан бол;

16.8.3.3 Бөмбөг талбай руу буцаж ойсон бол.

16.9 Торгуулийн шидэлтийн оронд чөлөөт шидэлт авах сонголт: Хэрэв тоглолтын сүүлийн 1 (нэг) минутын дотор торгуулийн шидэлт олгогдвол тухайн багийн дасгалжуулагч торгуулийн шидэлтийн оронд чөлөөт шидэлт (Free Throw) авахыг сонгож болно. Энэ тохиолдолд:

16.9.1 Тоглолт тухайн багийн чөлөөт шидэлтээр, талбайн төв шугам дээрээс эсвэл ар талаас дахин эхэлнэ.

16.9.2 Довтолгоонй цаг 20 секунд болгон дахин тохируулагдана;

16.9.3 Энэ сонголтыг хийсэн тохиолдолд багийн ахлах дасгалжуулагч шийдвэрээ Ерөнхий шүүгчид сааталгүй, тодорхой дохиогоор илэрхийлэх үүрэгтэй.

АРВАН ДОЛОО. WP4- ТОРГУУЛИЙН ШИДЭЛТЭЭР ЯЛАГЧИЙГ ТОДРУУЛАХ

17.1 Энэхүү дүрмийн 17-д өөрөөр заагаагүй бол WP4-ийн торгуулийн шидэлтээр ялагчийг тодруулахдаа Хавсралт 3-д заасан дүрмийн дагуу гүйцэтгэнэ.

17.2 Торгуулийн шидэлт эхлэхээс өмнө баг бүр:

17.2.1 Торгуулийн шидэлт гүйцэтгэх 3 (гурв) тоглогчийг нэрлэнэ. Эдгээр тоглогчид нь тоглолтоос бүрэн хасагдаагүй байх ёстой;

17.2.2 Торгуулийн шидэлтийг гүйцэтгэх дарааллыг заана (энэ дарааллыг дараа нь өөрчлөх боломжгүй).

17.3 Хаалгач нь торгуулийн шидэлт гүйцэтгэх 3 тоглогчийн нэг байж болно.

17.4 Торгуулийн шидэлт гүйцэтгэх бүх тоглогч усанд, талбай дээр өөрийн багийн сэлгээний сандалд хамгийн ойр байрлалд, гэхдээ довтолж буй 5 метрийн шугамын ард байрлана. Харин шидэлт гүйцэтгэхгүй бүх тоглогч багийн сандал дээр сууна.

17.5 Торгуулийн шидэлтийн үеэр

17.5.1 Хэрэв хаалгач хасагдвал:

17.5.1.1 Тухайн багийн нэрлэсэн 3 тоглогчийн нэг нь дараагийн торгуулийн шидэлт дээр хаалгачийн байрлалыг түр орлож болно. Гэхдээ хаалгачийн эрх, давуу талгүй байна. (жишээ нь хоёр гараар хаах, эсвэл атгасан нударгаар бөмбөг хаахыг хориглоно)

17.5.1.2 Шидэлтийн дараа тухайн тоглогч:

(1) Ердийн тоглогчийн байрлал руу буцаж болно, мөн сэлгээний тоглогч хаалгачийн байрлалыг хаалгачийн эрхтэйгээр орлоно; эсвэл

(2) Хаалгач хэвээр үлдэж, хаалгачийн эрхтэй үргэлжлүүлж болно.

17.5.2 Хэрэв нэрлэсэн 3 тоглогчийн нэг нь хасагдвал, тухайн тоглогчийг 3 хүний жагсаалтаас хасч, түүний оронд сэлгээний тоглогчийг багийн жагсаалтын хамгийн сүүлийн байрлалд нэмнэ.

17.5.3 Хэрэв хоёр баг тус бүр 3 шидэлт гүйцэтгэсний дараа тэнцүү байвал баг бүрээс 3 тоглогч алтан гоолын хэлбэрээр ялагчийг тодруулна. Нэг баг алдаж, нөгөө баг гоол оруулсан эхний ялгаатай хос шидэлтээр ялагч тодорно.

АРВАН НАЙМ. WP4 – ХУВИЙН АЛДАА БОЛОН НЭМЭЛТ ТОРГУУЛИЙН ШИДЭЛТ

18.1 Ямар ч тоглогч хасагдах алдаа эсвэл торгуулийн алдаа гаргавал тухайн тоглогчид хувийн алдааг бүртгэнэ.

18.2 Нэг тоглогч 4 (дөрвөн) хувийн алдаа хийсэн тохиолдолд тухайн тоглогчийг тоглолтын үлдсэн хугацаанд тоглолтоос хасна.

18.3 4 Хувийн алдааны улмаас хасагдсан тоглогч:

18.3.1 Талбайгаас “Touching Corner”-оор гарах бөгөөд тоглолтод оролцох, саад болох (бөмбөг эсвэл бусад тоглогчид хүрэх гэх мэт) эрхгүй байна.

18.3.2 Талбайгаас гарсны дараа, “Touching Corner”-т сэлгээний тоглогчоор солигдох боломжтой.

18.4 Нэг сэт (Set)-ийн хүрээнд багт 4 дэх хувийн алдаа бүртгэгдэх бүрт эсрэг багт нэмэлт нэг торгуулийн шидэлт олгоно:

18.4.1 Нэмэлт торгуулийн шидэлтийг гүйцэтгэсний дараа тухайн багийн хувийн алдаа шинээр тоологдож эхэлнэ.

18.4.2 Нэмэлт торгуулийн шидэлт олгогдсон үед тухайн алдаа гаргасан тоглогч “Touching Corner”-т очиж, шидэлт хийгдэх хүртэл талбайд дахин орж чадахгүй бөгөөд сэлгээ хийх боломжгүй.

18.4.3 Хэрэв 4 дэх хувийн алдаа нь өөрөө торгуулийн алдаа байвал:

18.4.3.1 Зөвхөн 1 (нэг) торгуулийн шидэлт гүйцэтгэнэ;

18.4.3.2 Шидэлт дууссаны дараа тухайн багийн хувийн алдаа дахин шинээр тоологдож эхлэнэ.

18.5 Нэмэлт торгуулийн шидэлтэд тооцох хувийн алдааны тоо нь сэт бүрийн эхэнд 0 (тэг) болж дахин шинээр тоологдож эхлэнэ.

18.6 Нэмэлт торгуулийн шидэлт гоол болбол тухайн баг тоглолтыг энэхүү дүрмийн 6.6-д заасны дагуу завсарлагын дараахтай адил байдлаар дахин эхлүүлнэ. Хэрэв гоол ороогүй бол тоглолт ердийн журмаар үргэлжилнэ.

АРВАН ЕС. WP4 – ШАР БА УЛААН ХУУДАС

19.1 Ерөнхий шүүгч энэхүү усан пөлогийн дүрмэнд заасан дүрмийг хэрэгжүүлэх зорилгоор, багийн албан тушаалтнууд болон тоглогчдын үйлдэл, эс үйлдэхүйд үндэслэн шар хуудас эсвэл улаан хуудас өгөх эрхтэй.

19.2 Шар хуудас

19.2.1 Ерөнхий шүүгч багийн ахлах дасгалжуулагчид шар хуудас өгч болно.

19.2.2 Шар хуудас нь тухайн тоглолтын үлдсэн хугацаанд хүчинтэй албан ёсны анхааруулга юм.

19.2.3 Ерөнхий шүүгч дараах тохиолдолд Ахлах дасгалжуулагчид шар хуудас өгнө:

19.2.3.1 Спортын бус зан авир гаргасан тохиолдолд (давтагдсан эсэхээс үл хамаарна);

19.2.3.2 Ерөнхий шүүгч эсвэл бусад шүүгчийн шийдвэрийг эсэргүүцсэн боловч зохисгүй үг хэллэг ашиглаагүй үед;

19.2.3.3 Багийн сандал дээр байрлаагүй үед;

19.2.3.4 Хавсралт 5-ын 1.3.3-т заасны дагуу зөвшөөрөгдөөгүй Дасгалжуулагчийн эсэргүүцэл гаргасан үед.

19.2.4 Ерөнхий шүүгч өөрийн үзэмжээр Ахлах дасгалжуулагчид шар хуудас өгөх боломжтой. Хэрэв тухайн багийн тоглогч эсвэл багийн албан тушаалтан (сэлгээний тоглогч орно), талбай дээр эсвэл гадна байсан ч дараах үйлдлийг гаргавал шар хуудас өгнө. Үүн:

19.2.4.1 Давтагдсан эсвэл байнга гарч буй алдаа (Violent Action эсвэл Misconduct-оос бусад);

19.2.4.2 Жүжиглэлт буюу хуурамч үйлдэл;

19.2.4.3 Спортын бус зан авир (давтагдсан байх шаардлагагүй);

19.2.4.4 Ерөнхий шүүгч эсвэл бусад шүүгчийн шийдвэрийг зохисгүй эсэргүүцэх.

19.3 Улаан хуудас (Red Cards)

19.3.1 Ерөнхий шүүгч нь тоглогч, ахлах дасгалжуулагч эсвэл бусад багийн албан тушаалтанд улаан хуудас өгч болно.

19.3.2 Доорхи тохиолдолд тоглогчид улаан хуудас олгоно:

19.3.2.1 Хэрэв тухайн тоглогч энэхүү дүрмэнд заасны дагуу тоглолтын үлдсэн хугацаанд хасагдсан бол;

19.3.2.2 Хэрэв тухайн багт өмнө нь шар хуудас өгөгдсөн бөгөөд түүнээс хойш тухайн тоглогч шар карт өгөхөд хүргэхүйц зан авир гаргасан бол (өмнөх зөрчилтэй ижил эсвэл өөр байсан эсэхээс үл хамаарна).

19.3.3 Доорхи тохиолдолд ахлах дасгалжуулагчид улаан хуудас олгоно:

19.3.3.1 Өмнө нь шар хуудас авсан байтал дахин энэхүү дүрмэнд заасны дагуу шар карт өгөх шаардлагатай зан авир гаргавал (өмнөх зөрчилтэй ижил эсвэл өөр байхаас үл хамаарна);

19.3.3.2 Ерөнхий шүүгч тухайн үйлдэл хангалттай ноцтой, спортын бүс шинжтэй гэж үзсэн тохиолдолд, өмнө нь шар карт авсан эсэхээс үл хамааран улаан хуудас олгоно. Мөн шүүгчийн эсрэг зохисгүй үг хэрэглэсэн тохиолдолд заавал улаан хуудас олгоно.

19.3.4 Доорхи тохиолдолд бусад багийн албан тушаалтанд улаан хуудас олгоно:

19.3.4.1 Спортын бүс зан авир гаргасан (давтагдсан үйлдэл орно), мөн шүүгчдэд зохисгүй үг хэлсэн;

19.3.4.2 Ерөнхий шүүгч эсвэл бусад шүүгчийн шийдвэрийг шүүгчийн үзэмжээр хүлээн зөвшөөрөх боломжгүй байдлаар эсэргүүцсэн;

19.3.4.3 Багийн сандал дээрхи байршилд байхгүй байсан;

19.3.4.4 Хавсралт 5-ын 1.3-д заасны дагуу зөвшөөрөгдөөгүй Дасгалжуулагчийн эсэргүүцэл гаргасан.

19.3.5 Тодруулбал:

19.3.5.1 Ерөнхий шүүгч тухайн хүнд тоглолтын явцад өмнө нь шар хуудас авсан эсэхээс үл хамааран ямар ч үед улаан хуудас өгөх эрхтэй;

19.3.5.2 Энэхүү дүрмийн 19.3.2.2 эсвэл 19.3.3.2 дугаар зүйлд заасны дагуу улаан хуудсыг тухайн анхны шар хуудас авахад хүргэсэн үйлдэл эсвэл зөрчилтэй ижил эсэхээс үл хамааран олгож болно.

19.3.5.3 Энэхүү дүрмийн 19.3.2.2 дугаар зүйлд заасны дагуу улаан хуудас нь тухайн улаан хуудас авсан тоглогч анхны шар хуудас олгоход нөлөөлсөн эсэхээс үл хамааран үзүүлж болно.

19.3.6 Хэрэв улаан хуудсыг Ахлах дасгалжуулагч эсвэл бусад багийн албан тушаалтанд үзүүлсэн бол тухайн хүн багийн сандал болон Тэмцээний талбайг даруй орхиж, тоглолтын үлдсэн хугацаанд буцаж орохгүй.

19.3.7 Ахлах дасгалжуулагч улаан хуудас авч, энэхүү дүрмийн 19.3 дугаар зүйлд заасны дагуу тоглолтоос хасагдсан тохиолдолд тухайн багийн өөр нэг албан тушаалтан үлдсэн хугацаанд Ахлах дасгалжуулагчийн эрх, үүргийг хүлээн авч гүйцэтгэж болно.

19.4 Нэг багийн нэг буюу хэд хэдэн тоглогч тоглолтын явцад давтан зөрчил гаргах, үүнд Ерөнхий шүүгч эсвэл бусад шүүгчийн шийдвэрийг зохисгүй үг хэллэг ашиглалгүйгээр эсэргүүцэх зэрэг багтана, Ийм тохиолдолд Ерөнхий шүүгч:

19.4.1 Тухайн зөрчил бүрт тохирох шийтгэлийг ногдуулж, зохих үр дагаврыг тус тусад нь хэрэглэнэ;

19.4.2 Тухайн багийн давтан зөрчилтэй холбоотойгоор бүх багт хамаарах анхааруулга болгон Шар хуудас үзүүлж болно; мөн

19.4.3 Тоглолтын үлдсэн хугацаанд тухайн багийн тоглогчид үргэлжлүүлэн давтан зөрчил гаргавал, үүнд Ерөнхий шүүгч эсвэл техникийн бусад шүүгчийн шийдвэрийг зохисгүй үг хэллэггүйгээр эсэргүүцэх зэрэг орно, тухайн тоглогчид Улаан хуудас үзүүлж, тоглолтын үлдсэн хугацаанд хасна.

19.5 Ерөнхий шүүгч шар эсвэл улаан хуудас үзүүлэх үедээ:

19.5.1 Хуудсыг тухайн хүлээн авч буй хүнд тодорхой харагдахуйц байдлаар үзүүлнэ.

19.5.2 Шүүгчийн ширээнд мөн тодорхой харуулж, тоглогчийн цамцны дугаар (эсвэл албан тушаалтны нэр)-ыг заан, Нарийн бичгийн даргаар бүртгүүлнэ.

19.6 Хэрэв тоглогч эсвэл багийн албан тушаалтан тоглолтын явцад гаргасан үйлдлийнхээ улмаас тухайн тоглолтын үлдсэн хугацаанд хасагдах зөрчил гаргасан байж болзошгүй гэж үзвэл, уг зөрчил тоглолтын үеэр Ерөнхий шүүгчээр хэлэлцэгдсэн эсвэл шийтгэгдсэн эсэхээс үл хамааран, Тэмцээний хороо эсвэл түүний томилсон этгээд дараах эрхтэй:

19.6.1 Тухайн үйлдлийн шинж чанар, нөхцөл байдал болон ноцтой байдлыг харгалзан үнэлж, тухайн тоглогч эсвэл багийн албан тушаалтныг тэмцээний дараагийн тоглолтуудаас (тэмцээний үлдсэн бүх тоглолтыг оролцуулан) хасах эсэхийг шийдвэрлэх;

19.6.2 Тухайн үнэлгээг хийх зорилгоор албан ёсны видео бичлэг (байгаа тохиолдолд) болон/эсвэл бусад найдвартай нотлох баримтыг хянах;

19.6.3 Хэрэв тухайн тоглогч эсвэл багийн албан тушаалтныг тэмцээний дараагийн тоглолтуудаас хасах шийдвэр гаргавал, Тэмцээний хороо тухайн үйлдэл гарсан тоглолт дууссанаас хойш 24 цагийн дотор тухайн тоглогч, багийн албан тушаалтан болон тэдний багт албан ёсоор мэдэгдэх;

19.6.4 Шаардлагатай гэж үзвэл, МУССХ-ны дүрэм, журмын дагуу уг асуудлыг Ёс зүйн зөвлөлд шилжүүлэх.

19.7 Хэрэв багийн албан тушаалтан 19.6 дугаар зүйлийн дагуу урьдчилан хасагдсан бол тухайн багийн тухайн тоглолтод оролцох багийн албан тушаалтын дээд тоо зохих хэмжээгээр буурна. Гэхдээ баг нь тухайн тоглолтод дор хаяж нэг (1) багийн албан тушаалтантай байх эрхтэй байна.

19.8 Хэрэв тоглогч 19.6 дугаар зүйлийн дагуу урьдчилан хасагдсан бол тухайн тоглогчийн баг, уг хасалтаас үл хамааран тоглолт бүрт долоон (7) тоглогчийг жагсаах эрхтэй хэвээр байна. Ийм тохиолдолд баг нь тухайн хасагдсан тоглогчийг Гарааны тоглогчийн жагсаалтад өөр тоглогчоор сольж болно.

ХОРЬ. WP4 - ОСОЛ, ГЭМТЭЛ, ӨВЧИН БОЛОН АЮУЛГҮЙ БАЙДЛЫН ШААРДЛАГА

20.1 Тоглогч нь тоглолтын явцад дараах тохиолдлоос бусад үед талбайгаас гарах эрхгүй (үүнд суудал дээр суух, зогсох, талбайн гарц эсвэл уснаас гарах зэрэг багтана).

20.1.1 Энэхүү дүрмэнд заасны дагуу солилцоо эсвэл орлуулалт хийх тохиолдол;

20.1.2 Осол, гэмтэл, эсвэл өвчний улмаас зайлшгүй шаардлагатай үед;

20.1.3 Шүүгчийн зөвшөөрлөөр.

20.2 Ерөнхий шүүгч шаардлагатай гэж үзвэл, ямар ч үед тоглолтыг зогсоож, өвчтэй, гэмтсэн тоглогчийг яаралтай солих эсвэл шаардлагатай арга хэмжээ авахыг даалгаж болно.

20.3 Хэрэв тоглогчоос цус гарч байвал:

20.3.1 Шүүгч тоглолтыг зогсоох шаардлагатай гэж үзээгүй тохиолдолд тоглолт тасралтгүй үргэлжилнэ;

20.3.2 Цус гарч буй тоглогч аль болох хурдан уснаас гарах ёстой. Ерөнхий шүүгч цус гарч буй тоглогчийг талбайгаас гарахыг даалгана (гэхдээ шүүгч ажигласан эсэхээс үл хамааран цус гарч буй тоглогч аль болох хурдан талбай болон уснаас гарах үүрэгтэй);

20.3.3 Цус гарч буй тоглогчийг (өөрийн хүсэлтээр эсвэл Шүүгчийн даалгавраар гарсан эсэхээс үл хамааран) солих тоглогчийг шууд оруулахыг зөвшөөрнө. Орлох тоглогч талбайн аль ч цэгээс орж болно;

20.3.4 Цус бүрэн тогтоогүй үед тоглогч талбайд дахин орохыг хориглоно. Цус зогссоны дараа тухайн тоглогчийг энэхүү дүрмийн дагуу орлох тоглогч хэлбэрээр дахин оруулахыг зөвшөөрнө.

20.4 Осол, гэмтэл, өвчин эсвэл усан пөлогийн дүрмэнд тусгайлан заагаагүй бусад урьдчилан тооцоолоогүй шалтгаанаар тоглолт зогссон бол тоглолтыг дараах байдлаар үргэлжлүүлнэ:

20.4.1 Шүүгч шүгэл үлээж;

20.4.2 Тоглолт зогссон үед бөмбөг байсан байрлалаас;

20.4.3 Тухайн үед бөмбөгийг эзэмшиж байсан багийн тоглогчоор;

20.4.4 Тухайн тоглогч бөмбөгийг ил харагдах байдлаар тоглолтод оруулах замаар;

20.4.5 Хэрэв тухайн үед аль ч баг бөмбөгийг эзэмшээгүй байсан бол бөмбөг ээлжлэн эзэмших журмын дагуу.

20.5 МУССХ нь Усан пөлогийн дүрэм болон энэхүү WP4 дүрмийн заалтуудаар дамжуулан гэмтэл бэртэл гарах тохиолдлыг хамгийн бага түвшинд байлгахыг зорьж ажиллана. Гэсэн хэдий ч WP4 нь биеийн контакттай спорт тул гэмтлийн эрсдэл зайлшгүй тохиолдох магадлал өндөртэй. Иймээс Зохион байгуулах хороо нь тэмцээн бүрт дараах нөхцөлийг бүрдүүлсэн байна:

20.5.1 Гэмтэл, ялангуяа ноцтой гэмтлийг таних, тусламж үзүүлэх болон уснаас гаргах ажиллагаанд сургасан эмнэлгийн баг;

20.5.2 Ахлах эмч болон тэмцээний талбайн эмчийн аль нэг эсвэл хоёулаа ноцтой гэмтэлд (жишээ нь оёдол тавих материал, арьсны цавуу гэх мэт) шууд тусламж үзүүлэх эмнэлгийн иж бүрдэлтэй байх;

20.5.3 Тэмцээний үеэр ашиглах мөс/хүйтэн жингийн нөөц;

20.5.4 Тэмцээний туршид аврагч бэлэн байх.

20.6 Хэдийгээр шүдний эмчилгээ заавал байх шаардлагагүй ч Зохион байгуулах хороо нь дараах шүдний эмчилгээний үйлчилгээ үзүүлэхийг эрмэлзэнэ:

20.6.1 Шаардлагатай тохиолдолд нүүр, амны гэмтэлтэй тамирчдыг эмчлэх, тогтворжуулах, дараагийн шатны эмчилгээнд шилжүүлэх.

20.6.2 Эмнэлзүйн хувьд боломжтой тохиолдолд нүүр, амны гэмтэлтэй тамирчдыг дахин тоглолтод оролцох боломжтой болгох эмчилгээ үзүүлэх;

20.6.3 Хэрэв тэмцээний үеэр шүдний эмч байнга байршуулахгүй бол, шаардлагатай үед дуудлагаар ажиллах шүдний эмчийг хангах боломжийг авч үзэх.

ХОРИН НЭГ. ТОГЛОЛТЫН ТАЛБАЙ

21.1 Тэмцээний Зохион байгуулах хороо нь Талбайн зөв хэмжээс, тэмдэглэгээг мөрдүүлэх үүрэгтэй.

21.2 WP4 хаалганы шугам нь талбайн төгсгөлтэй нэг шугамд байна.

21.3 Талбайн урт (хоёр хаалганы дотоод ирмэгүүдийн хоорондох зай) нь 15–16 метр байна.

21.4 Талбайн өргөн (хоёр хажуугийн шугамын дотоод ирмэгүүдийн хоорондох зай) нь 10 метр байна.

21.5 Талбай дахь усны гүн аль ч цэгт 2.0 метрээс багагүй байна.

21.6 Талбайн хөвүүр тэмдэглэгээ

Хоёр хажуугийн шугамын дагуу дараах өнгийн хөвүүр байрлуулна:

21.6.1 Улаан хөвүүр — 2 метрийн шугам дээр (хаалга болон суурь шугамаас 2 метрийн зайд).

21.6.2 Ногоон хөвүүр — 5 метрийн шугам дээр (хаалга болон суурь шугамаас 5 метрийн зайд).

21.6.3 Цагаан хөвүүр — талын дунд шугам (Halfway Line) дээр.

21.6.4 Улаан хөвүүр — Тус бүрийн Touching Corner-ийг тэмдэглэнэ.

21.7 Сэлгээний бүс

21.7.1 Хэрэв хөвүүр олсоор тусгаарлагдсан бол өргөн нь 0.5–1 метр байна.

21.7.2 Хажуугийн шугмын ард, багийн сэлгээний сандал байрлаж буй талд байна.

21.7.3 Баг бүрийн хувьд тухайн багийн хамгаалж буй хаалганы шугам болон төвийн шугамын хооронд байрлана.

21.8 Touching Corner (хүрэх булан)

21.8.1 Суурь шугам дээр дараах цэг байна:

21.8.1.1 Хажуугийн шугамаас дотогш 2 метр;

21.8.1.2 Сандал байрлах талд;

21.8.1.3 Улаан хөвүүрээр тэмдэглэнэ.

21.8.2 “Touching Corner” гэдэг нь тухайн тоглогч эсвэл багийн хамгаалж буй суурь шугам дээрх холбогдох буланг хэлнэ.

21.9 WP4-ийн Хаалганы бүс

21.9.1 Энэ нь талбайн хоёр төгсгөлд байрлах тэгш өнцөгт бүс юм.

21.9.2 Өргөн нь хаалганы хоёр шонгийн гадна ирмэгүүдийн хооронд байна.

21.9.3 Урт нь 2 метр (хаалганы шугамаас 2 метрийн шугам хүртэл).

ХОРИН ХОЁР. WP4 - БАЙГУУЛАМЖ, ТОНОГ ТӨХӨӨРӨМЖ

22.1 Тэмцээний Зохион байгуулах хороо нь ашиглагдаж буй байгууламж, тоног төхөөрөмж нь энэхүү ДҮРМИЙН шаардлагад нийцэж байгаа эсэхийг хангах үүрэгтэй.

22.2 Бөмбөг. WP4-д ашиглах бөмбөг нь дараах шаардлагыг хангана:

22.2.1 Бөөрөнхий хэлбэртэй байна;

22.2.2 Өөрөө хаагддаг хавхлагатай агаарын камертай байна;

22.2.3 Ус нэвтрүүлэхгүй, гадна оосор, тосон бүрхүүл болон түүнтэй төстэй бодисоор бүрээгүй байна;

22.2.4 Жин нь 400–450 граммын хооронд байна;

22.2.5 Агаарын даралт нь дараах байдалтай байна:

22.2.5.1 Эрэгтэй тоглолтод: тойрог нь 0.68–0.71 метр, даралт нь 6.0–7.0 psi байна;

22.2.5.2 Эмэгтэй тоглолтод: тойрог нь 0.65–0.67 метр, даралт нь 6.0–7.0 psi байна.

22.3 Хаалга

22.3.1 Талбайн хоёр төгсгөлд тус бүр нэг хаалга байрлана (Хаалганы шугамын төвд, хоёр хажуугийн шугамаас тэнцүү зайд).

22.3.2 Хаалга нь дараах хэсгүүдээс бүрдэнэ:

22.3.2.1 Хоёр босоо шон, дээд хэсэгтээ нэг хэвтээ хөндлөвчөөр холбогдсон;

22.3.2.2 Хаалганы байрлалыг бэхлэх зориулалттай тоноглол;

22.3.2.3 Тор — хаалганы шон болон хөндлөвчид бат бэх бэхлэгдсэн, хаалганы ар талд (талбайн гадна тал руу) бүхэл хаалганы орон зайг бүрэн бүрхсэн нэг тасралтгүй торон бүтэц.

22.3.3 Хаалганы шон болон хөндлөвч нь:

22.3.3.1 Тоглогчид болон техникийн албаны хүмүүст тод харагдах ямар ч өнгөтэй байж болно.

22.3.3.2–22.3.7 WP4 Хаалга, тоноглол

22.3.3.2 Ямар ч материалаар хийж болно. Тэмцээнд хатуу бүтэцтэй, хийлдэг бус шон болон хөндлөвч ашиглахыг илүүд үзэх боловч хийлдэг шон болон хөндлөвчийг ашиглаж болно.

22.3.3.3 Диаметр нь 75 мм–80 мм байна.

22.3.3.4 Талбайн дотор талаас харагдах байдал болон харагдацад саад болох ямар ч зүйлгүй байна.

22.3.4 Хаалганы шон

22.3.4.1 Хоёр шонгийн дотоод ирмэгээр хэмжихэд 2.5 метрийн зайтай байна.

22.3.4.2 Усны гадаргуу болон хөндлөвчид перпендикуляр, мөн нөгөө шонтойгоо параллель байрлана.

22.3.4.3 Хаалганы шугамын үрд ирмэгтэй нэг түвшинд байна.

22.3.5 Хөндлөвч

22.3.5.1 Усны гадаргуугаас 0.8 метрийн өндөрт байна.

22.3.5.2 Усны гадаргуутай параллель, хаалганы шонтой перпендикуляр байна.

22.3.6 Шүүгчдийн байрлал: Шүүгчид талбайг харах боломжтой тавцан дээр байрлана. Энэхүү байгууламжийн хэлбэр, байршлыг тухайн байгууламж (Venue)-ийн нөхцөл байдлыг харгалзан Зохион байгуулах хороо болон/эсвэл МУССХ тогтооно.

22.3.7 Бусад тоноглол: Зангуу, замын олс, тэмдэглэгээ болон бусад хэрэгслүүд нь боломжтой бол Усан пөлогийг дүрмийн 21-р зүйлд нийцсэн байх ёстой бөгөөд WP4 талбайн хэмжээг, тэмцээний орчны онцлогт тохируулан өөрчилж болно.

Зохион байгуулах хороо болон/эсвэл МУССХ нь тухайн тоглолт эсвэл тэмцээнд тохиромжтой, боломжтой тоног төхөөрөмж, байгууламжийг ашиглах эрхтэй.

22.4 WP4 малгай

22.4.1 Тоглолтын явцад талбай, сэлгээний бүс болон Touching Corner-д байгаа бүх тоглогч малгай өмсөнө.

22.4.2 Баг бүрийн талбайн тоглогчид нэг өнгийн малгай өмсөнө. Малгайны өнгө нь:

22.4.2.1 Эсрэг багийн малгайны өнгөнөөс ялгагдахуйц байна;

22.4.2.2 Бөмбөгний өнгөнөөс ялгагдахуйц байна;

22.4.2.3 Тоглолт эхлэхээс өмнө шүүгчээр баталгаажсан байна.

22.4.3 Багийн тоглогчдыг шүүгчийн шийдвэрээр цагаан эсвэл цэнхэр малгай өмсөхийг шаардаж болно.

22.4.4 Малгай нь эрүү доороо бэхлэгдэнэ. Малгай нь уян (зөөлөн) чихний хамгаалалттай байх ба энэ нь тухайн багийн малгайны өнгөтэй ижил байна. Харин хаалгач улаан чихний хамгаалалттай байж болно.

22.4.5 Малгай нь хоёр талдаа 0.10 метрийн өндөртэй дугаартай байна. Хаалгач нь улаан өнгийн №1 малгай өмсөнө. Бусад тоглогчид 2–99 хүртэлх дугаартай байна.

22.4.6 Хаалгачид улаан малгай өмсөнө. Баг бүр улаан өнгийн №1–8 хүртэлх (эсвэл өөр хослолтой) малгай, мөн өөрийн багийн өнгө бүх дугаартай малгайтай байна.

22.4.7 Хаалгачийг сольсон тоглогч (хаалгач байсан эсэхээс үл хамааран) талбайд улаан малгай өмсөж, талбайн тоглогчийн үед байсан дугаараа хадгална. Солигдсон хаалгач №1 дугаараа хадгалсан хэвээр байх боловч талбайн тоглогчийн өнгийн малгай өмсөнө (дахин хаалгачаар тоглохоос бусад үед).

22.4.8 Тоглогч тоглолтын явцад Ерөнхий шүүгчийн зөвшөөрөлгүйгээр болон нарийн бичигт мэдэгдэлгүйгээр дугаараа өөрчлөхийг хориглоно.

22.4.9 Хэрэв тоглогч тоглолтын явцад малгайгаа алдвал тоглолт үргэлжилнэ. Гэвч тухайн тоглогчийн баг бөмбөг эзэмшиж байх үед дараагийн тохиромжтой зогсолтын үед малгайгаа буцаан өмсөнө.

22.4.10 Олон улсын тэмцээнд малгайны урд хэсэгт улсын 3 үсэгтэй (ISO) код байрлана. Мөн үндэсний далбааг байрлуулж болно.

22.5 Довтолгооны хугацааг хэмжигч цаг

22.5.1 Энэхүү дүрмийн дагуу Довтолгооны үлдсэн хугацааг найдвартай цаг хэмжих төхөөрөмж ашиглан цагчин шүүгчид хянаж явуулна.

22.5.2 Довтолгооны цагийн төхөөрөмж дээр довтолгооны үлдсэн хугацааг харуулах нэг буюу хэд хэдэн цагийг талбайн дотор шүүгчид болон тоглогчдод харагдахуйц байрлалд байрлуулна.

22.5.3 Тэмцээний нөхцөл байдлаас шалтгаалан Довтолгооны цагийн төхөөрөмжийг ашиглах боломжгүй эсвэл харагдахгүй бол Зохион байгуулах хороо тухайн хугацааг хэмжих өөр арга хэрэглэж болно.

22.6 Усны хувцас

22.6.1 WP4-д усны хувцсанд Усан пөлогийн дүрмийн 21.5-р зүйл хамаарна. Гэхдээ МУССХ болон/эсвэл Зохион байгуулах хороо нь тухайн тэмцээний өмнө багуудад урьдчилан мэдэгдсэн нөхцөлөөр өөр зохицуулалт хийх эрхтэй.

НЭР ТОМЬЁО

WP4 (Water Polo 4x4) – Усан поло 4x4

Field of Play – Тоглолтын талбай

Ordinary Foul – Энгийн алдаа

Exclusion Foul – Хасах алдаа

Penalty Foul – Торгуулийн алдаа

Free Throw – Чөлөөт шидэлт

Goal Throw – Хаалганаас бөмбөгийг тоглолтод оруулах шидэлт

Penalty Throw – Торгуулийн шидэлт

Penalty Shootout – Торгуулийн шидэлтээр тоглолтын үр дүнг шийдвэрлэх

Timeout – Завсарлага

Team Possession – Бөмбөг эзэмшилт

Technical Official – Шүүгчид

Substitute – Сэлгээний тоглогч

Personal Foul – Хувийн алдаа

Goalkeeper - Хаалгач

Excluded Player - Хасагдсан тоглогч

Visibly Put the Ball Into Play - Бөмбөгийг тоглолтод ил тод оруулах

Touching corner-