



Leikreglur í körfuknattleik 2014

Samþykktar af
stjórn FIBA

Barcelona, Spánn, 2. febrúar 2014

Gildir frá 1. október 2014

Leikreglur í körfuknattleik 2014

Samþykktar af stjórn Alþjóða körfuknattleikssambandsins, FIBA

Reglurnar gilda frá 1. október 2014

Útgefandi: Körfuknattleikssamband Íslands
Þýtt, yfirfarið og endurútgefið: 2010, 2012 og 2014
Útgáfa 1, 2014 - 10. nóvember 2014

Þýðandi: Pétur Hrafn Sigurðsson
Umbrot: Gunnar Freyr Steinsson

Leikreglur í körfuknattleik
- fyrir konur og karla -

2014



EFNISYFIRLIT

REGLA EITT - LEIKURINN	6
Gr. 1 Skilgreiningar	6
REGLA TVÖ - LEIKVÖLLUR OG TÆKI	6
Gr. 2 Leikvöllur	6
Gr. 3 Tæki	11
REGLA ÞRÚ - LIÐIN	12
Gr. 4 Liðin	12
Gr. 5 Leikmenn: Meiðsl	14
Gr. 6 Fyrirliði: Skyldur og réttindi	15
Gr. 7 Þjálfarar: Skyldur og réttindi	15
REGLA FJÖGUR - REGLUR LEIKSINS	17
Gr. 8 Leiktími, jafntefli og framlengingar	17
Gr. 9 Upphaf og lok leikhluta eða leiks	17
Gr. 10 Staða knattarins	18
Gr. 11 Staðsetning leikmanns og dómara	19
Gr. 12 Dómarakast og víxlreglan	19
Gr. 13 Hvernig knetti er leikið	21
Gr. 14 Vald á knetti	21
Gr. 15 Leikmaður í skottíraun	22
Gr. 16 Karfa: Hvenær skoruð og gidli hennar	22
Gr. 17 Innkast	23
Gr. 18 Leikhlé	25
Gr. 19 Leikmannaskipti	26
Gr. 20 Leik fyrirgert	28
Gr. 21 Leik tapað – of fáir leikmenn á velli (game lost by default)	28
REGLA FIMM - LEIKBROT	30
Gr. 22 Leikbrot	30
Gr. 23 Leikmaður út af og knöttur út af	30
Gr. 24 Knattrak	30
Gr. 25 Skref	31
Gr. 26 Þrjár sekúndur	33
Gr. 27 Leikmanns vel gætt	33
Gr. 28 8 sekúndur	33
Gr. 29 24 sekúndur	34
Gr. 30 Knetti snúið til varnarvallar	35
Gr. 31 Knatttruflun	36
REGLA SEX - VILLUR	38
Gr. 32 Villur	38
Gr. 33 Snerting: Almennar reglur	38
Gr. 34 Persónuvilla	43
Gr. 35 Tvívilla	44
Gr. 36 Tæknivilla	44
Gr. 37 Óþröttamannsleg villa	47
Gr. 38 Brotttekstrarvilla	47
Gr. 39 Slagsmál	48
REGLA SJÖ - ALMENN ÁKVÆÐI	50
Gr. 40 Fimm villur leikmanns	50

Gr. 41	Liðsvillur: Refsing.....	50
Gr. 42	Sérstök tilvik	50
Gr. 43	Vítaskot.....	51
Gr. 44	Leiðréttanleg mistök	53
REGLA ÁTTA - DÓMARAR, RITARABORÐ, EFTIRLITSMAÐUR: SKYLDUR OG VÖLD		56
Gr. 45	Dómarar, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmaður	56
Gr. 46	Aðaldómari: Skyldur og völd	56
Gr. 47	Dómarar: Skyldur og völd	58
Gr. 48	Ritari og aðstoðarritari: Skyldur	59
Gr. 49	Tímavörður: Skyldur	60
Gr. 50	Skotklukkuvörður: Skyldur	61
A – MERKI DÓMARA		63
B – LEIKSKÝRSLAN		71
C – FRAMKVÆMD KÆRA		78
D – RÖÐUN LIÐA		79
E – FJÖLMÍÐLALEIKHLÉ		85
VIÐAUKI – LEIKSKÝRSLA KKÍ.....		86
UPPLÝSINGATAFLA FYRIR LEIKI Í MÓTUM Á VEGUM KKÍ.....		93
OPINBERAR LEIKREGLUTÚLKANIR 2014 - Á ENSKU.....		94
EFNISYFIRLIT MYNDA		
Mynd 1	Leikvöllur í fullri stærð	8
Mynd 2	Takmarkaða svæðið	9
Mynd 3	Tveggja stiga/þriggja stiga svæðið.....	10
Mynd 4	Ritaraborð og skiptistólar varamanna	10
Mynd 5	Sívalings skilgreining.....	38
Mynd 6	Staðsetning leikmanna í vítaskotum	51
Mynd 7	Dómaramerki.....	63
Mynd 8	Leikskýrslan.....	71
Mynd 9	Efsti hluti leikskýrslu.....	72
Mynd 10	Lið á leikskýrslu	73
Mynd 11	Stigaskor í hlaupandi tölum	76
Mynd 12	Stigin talin saman	77
Mynd 13	Neðsti hluti leikskýrslunnar	77



Allar tilvísanir í leikreglunum í þjálfara, leikmenn, dómara og svo framvegis eru í karlkyni. Ekki er ætlunin að gera upp á milli kynja. Leikreglurnar eiga bæði við karla og konur og er þetta einungis gert í hagræðingarskyni.

REGLA EITT - LEIKURINN

Gr. 1 Skilgreiningar

1.1 Leikurinn

Körfuknattleikur er leikinn af 2 liðum, skipuðum 5 leikmönnum. Markmið hvors liðs er að skora körfu hjá mótherjunum og koma í veg fyrir að mótherjar skori körfu. Leiknum er stjórnað af dómurum, starfsmönnum ritaraborðs og eftirlitsmanni ef hann er til staðar.

1.2 Karfa: Mótherjanna/eigin

Karfan sem lið sækir að, er karfa mótherjanna og karfan sem lið ver er karfa liðsins.

1.3 Sigurvegari leiks

Sigurvegari leiks er það lið sem hefur gert fleiri stig er leiktíma lýkur.

REGLA TVÖ - LEIKVÖLLUR OG TÆKI

Gr. 2 Leikvöllur

2.1 Leikvöllurinn

Leikvöllur skal vera rétthyrnt slétt svæði með hörðu yfirborði án nokkurra hindrana (mynd 1). Skal stærð leikvallar vera 28 metrar á lengd og 15 metrar á breidd, mælt frá innri brún útlína.

2.2 Varnarvöllur

Samanstendur af eigin körfu liðsins, framhluta körfuspjaldsins og þess hluta leikvallar sem takmarkast af endalínu fyrir aftan þeirra eigin körfu, hliðarlínunum og miðlínu.

2.3 Sóknarvöllur

Sóknarvöllur liðs samanstendur af körfu mótherja, framhluta körfuspjaldsins og þeim hluta leikvallar sem takmarkast af endalínu fyrir aftan körfu mótherja, hliðarlínunum og innri brún miðlínu næst körfu mótherja.

2.4 Línur

Allar línur skulu vera hvítar, 5 sm. á breidd og sjást vel.

2.4.1 Útlínur

Leikvöllur skal takmarkast af útlínu sem samanstendur af endalínunum og hliðarlínunum. Þessar línur eru ekki hluti leikvallar.

Allar hindranir, þ.m.t. varamannabekkir, skulu vera í að minnsta kosti 2 metra fjarlægð frá leikvelli.

2.4.2 Miðlína, miðjuhringur og hálfhringur vítateigs

Miðlínán skal dregin samhliða endalínunum frá miðpunkti hliðarlínanna og skal ná 15 sentimetra út fyrir hvora hliðarlínu. Miðlína er hluti varnarvallar.

Miðjuhringurinn skal vera á miðju leikvallar og skal raddius hans vera 1,80 metra mælt frá ytri brún línunnar sem myndar hringinn. Ef innanmál miðjuhrings er málað, þá verður hann að vera í sama lit og vítateigurinn.

Hálfhringar vítateigs skulu vera með raddiusinn 1,80 metra mælt frá ytri brún og með miðjuna á miðpunkti vítalínanna (mynd 2).

2.4.3 Vítateigslína, takmörkuðu svæðin og frákastasvæði við vítaskot

Vítateigslína skal dregin samhliða hvorri endalínu. Ytri brún vítalínu skal vera 5,80 m frá innri brún endalínu og skal vítalínan vera 3,60 m á lengd. Miðpunktur vítalínu skal liggja á ímyndaðri línu sem sker miðpunkt beggja endalínanna.

Takmörkuðu svæðin skulu vera ferhyrnt svæði sem merkt eru á leikvöll og takmarkast af endalínunum, framlengdri vítalínu og línunum sem koma frá endalínunum með ytri brún 2,45 m. frá miðpunktum endalína og enda við ytri brún framlengdra vítalína. Þessar línur, að undanskilyldum endalínunum eru hluti af takmarkaða svæðinu. Svæði innan takmarkaða svæðisins verður að vera málað í einum lit.

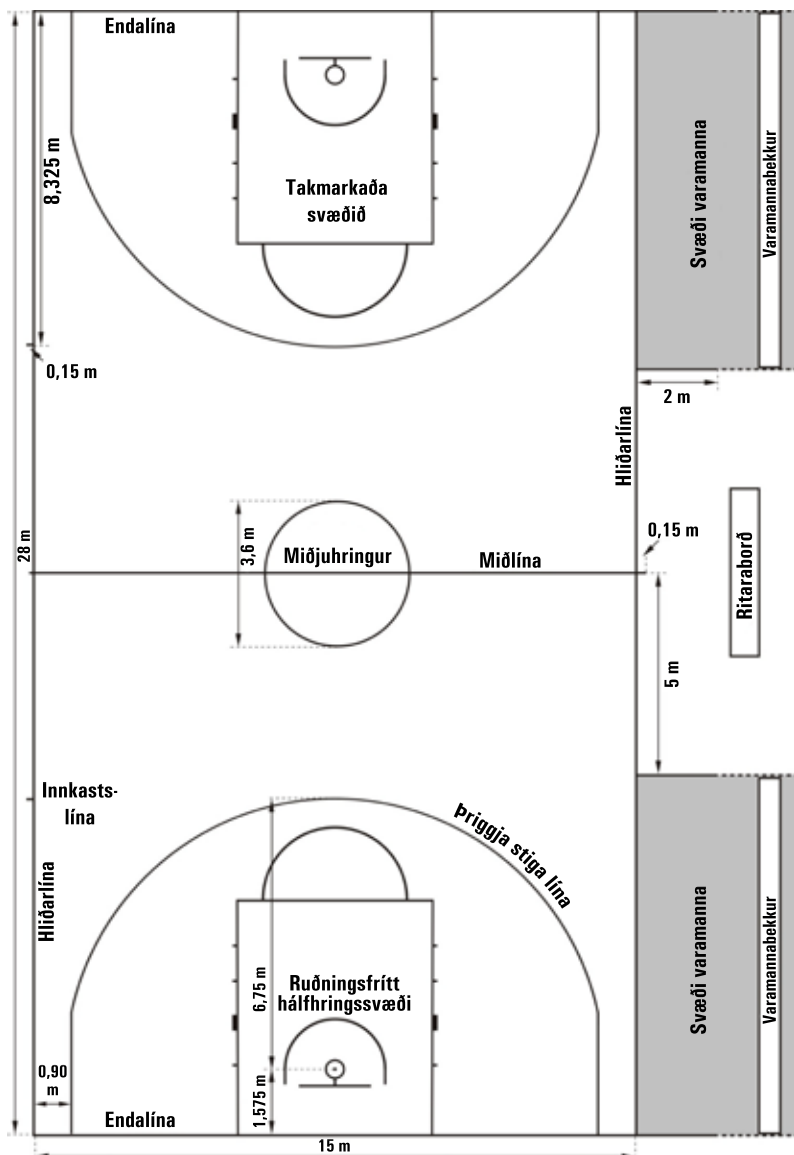
Merkja skal frákastasvæðin sem frátekin eru fyrir leikmenn við vítaskot eins og sýnt er á mynd 2.

2.4.4 Þriggja stiga svæði

Þriggja stiga svæði liðs (mynd 1 og mynd 3) skal vera allur leikvöllurinn, fyrir utan svæði nálægt körfu mótherjanna sem er takmarkað og innifelur:

- 2 samhliða línur sem ná frá endalínu hornrétt með ytri brún 0,9 metra frá innri brún hliðarlína.
- Hálfhring sem er 6,75 metra mælt frá þeim punkti á gólfinu sem er beint undir miðju körfu andstæðinganna að ytri brún línu hálfhringsins. Þessi punktur skal vera 1,575 metra frá innri brún miðpunkts endalínu. Hálfhringurinn skal tengjast samhliða línunum.

Þriggja stiga línan er ekki hluti af þriggja stiga svæðinu.



Mynd 1 - Leikvöllur í fullri stærð

2.4.5 Svæði varamanna

Svæði varamanna skal merkt utan við leikvöllinn og takmarkast af tveim línunum eins og sýnt er á mynd 1.

Það verða að vera 14 sæti til staðar á varamannasvæði fyrir liðsmenn á varamannasvæði en þeir eru þjálfari, aðstoðarþjálfari, varamenn, útilokaðir leikmenn og fylgismenn liðs. Allir aðrir einstaklingar skulu vera staðsettir a.m.k. 2 metra fyrir aftan varamannabekk.

2.4.6 Innkastslínur

2 línur sem eru 0,15 m langar skulu merktar utan við leikvöll við hliðarlínu andspænis ritaraborði með ytri brún línanna 8,325 m. frá ytri brún næstu endalínu.

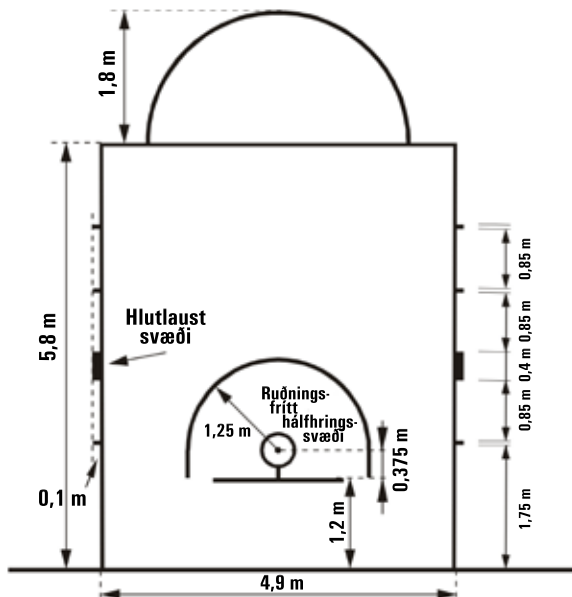
2.4.7 Ruðningsfrítt hálfhringssvæði

Hálfhringslínurnar sem mynda ruðningsfría svæðið skulu merktar á leikvöll og takmarkast af:

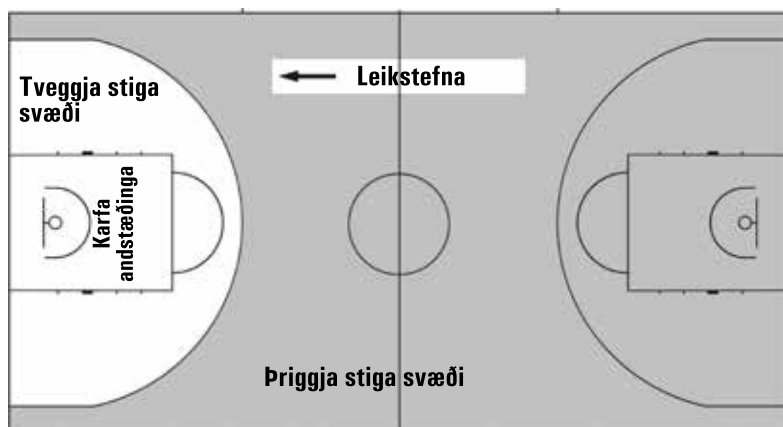
- Hálfhring með 1,25 m rásius sem mældur er frá punkti beint undir körfunni að innri brún hálfhringins. Hálfhringurinn tengist:
- 2 samhliða línunum hornrétt á endalínu með innri brún 1,25 m frá punkti beint undir körfunni, 0,375 m á lengd og endar 1,20 m frá innri brún endalínu.

Ruðningsfría svæðinu er svo lokað með ímynduðum línunum sem tengjast endum samhliða línanna beint fyrir neðan fremri brún körfuspjaldsins.

Línan sem myndar ruðningsfría hálfhringinn er hluti af ruðningsfría svæðinu.



Mynd 2 - Takmarkaða svæðið



Mynd 3 - Tveggja stiga/priggja stiga svæðið

1 = Skotklukkuvörður

2 = Tímavörður

3 = Eftirlitsmaður, ef til staðar

4 = Ritari

5 = Aðstoðarritari

Leikvöllur

Ritaraborðið og stólarnir við það skulu vera á palli. Kynnirinn og/eða skrásetjarar tölfraði (ef til staðar) mega sitja við hlið ritaborðsins og/eða fyrir aftan það.

Mynd 4 - Ritaraborð og skiptistólar varamanna

Gr. 3 Tæki

Eftirfarandi tæki eru nauðsynleg:

- Körfur sem samanstanda af
 - Körfuspjöldum
 - Körfum með hringjum (eftirgefanlegum) og neti
- Körfuuppistöðum sem eru bólstraðar
- Körfuboltar
- Leikklukka
- Ritaraborð
- Skotklukka
- Skeiðklukka eða viðeigandi (auðsjáanlegt) tæki (ekki leikklukkan) til að taka tímann á leikhléi
- 2 aðskilin og ólík hávær hljóðmerki, eitt af hvoru fyrir
 - Skotklukkuvörð
 - Ritara/tímavörð
- Leikskýrslu
- Villuspjöld fyrir leikmenn
- Liðsvillumerki
- Merki sem gefur til kynna víxlregluna – leikstefnuör
- Leikgólf
- Leikvöllur
- Nægjanleg lýsing

Til að fá nánari lýsingu á búnaði í körfuknattleik, sjá viðauka um körfuboltabúnað (Appendix on Basketball Equipment) á www.fiba.com.

REGLA ÞRJÚ - LIÐIN

Gr. 4 Liðin

4.1 Skilgreining

- 4.1.1 Liðsmaður er hlutgengur þegar hann hefur fengið heimild til að leika fyrir lið samkvæmt reglunum, þ.m.t. reglum um aldurstakmörk, sem settar eru af skipuleggendum keppinnar.
- 4.1.2 Liðsmaður má leika þegar nafn hans hefur verið sett á leikskýrslu áður en leikur hefst og svo framarlega sem hann hefur ekki fengið 5 villur eða verið útilokaður frá leiknum.
- 4.1.3 Á meðan á leik stendur er liðsmaður:
- Leikmaður þegar hann er á leikvelli og heimilt að leika.
 - Varamaður þegar hann er ekki á leikvelli en heimilt að leika.
 - Útilokaður leikmaður þegar hann hefur framið 5 villur og er ekki heimilt að leika.
- 4.1.4 Í leikhléum (interval of play) eru allir liðsmenn sem hafa heimild til að leika taldir vera leikmenn.

4.2 Regla

- 4.2.1 Hvert lið skal samanstanda af:
- Ekki fleiri en 12 liðsmönnum sem mega leika. Þar af skal einn vera fyrriliði.
 - Þjálfara, og ef lið óskar þess, aðstoðarþjálfara.
 - Í mesta lagi 5 fylgismönnum sem hafa sérstökum skyldum að gegna s.s. framkvæmdastjóri, lækni, sjúkrarþjálfari, umsjónarmaður með tölfræði, túlkur o.s.frv.
- 4.2.2 5 leikmenn úr hvoru liði skulu vera á leikvelli á meðan á leik stendur og er hægt að skipta þeim út af.
- 4.2.3 Varamaður verður leikmaður og leikmaður verður varamaður þegar:
- Dómari bendir varamanni á að koma inn á leikvöll.
 - Varamaður biður ritara um skiptingu í leikhléum (time out eða interval of play).
- 4.3 Búningar
- 4.3.1 Búningur liðsmanna skal samanstanda af:
- Treyjum sem eru í einum ríkjandi lit að framan og aftan.
- Allir leikmenn verða að gyrða skyrtur sínar niður í buxurnar á meðan á leik stendur. Samfellur (All-in-ones) eru heimilar.



- Stuttbuxum sem eru í einum ríkjandi lit að framan og aftan, en ekki endilega í sama lit og treyjur. Stuttbuxur mega ekki ná lengra en niður að hnjó.
- Sokkar í sama ríkjandi lit fyrir alla leikmenn liðsins.

4.3.2 Hver liðsmaður skal bera númer framan og aftan á treyju sinni. Númerin skulu vera í einum lit sem sker sig frá lit treyjunnar.

Númerin skulu vera sýnileg og:

- Númerin á bakinu skulu vera a.m.k. 20 sm á hæð.
- Númerin að framan skulu vera a.m.k. 10 sm á hæð.
- Númerin skulu vera a.m.k. 2 sm á breidd.
- Lið skulu nota númer 0 og 00 og frá 1-99.
- Leikmenn úr sama liði skulu ekki vera með sama númer.
- Auglýsing eða lógó skal staðsett a.m.k. 5 sm frá númerum.

4.3.3 Lið skulu hafa að lágmarki 2 sett af treyjum og:

- Skal það lið sem fyrr er nefnt í opinberum skýrslum (heimaliðið) vera í ljósum búningum (helst hvítum).
- Skal það lið sem seinna er nefnt (gestaliðið) vera í dökkum búningum.
- Ef hins vegar liðin 2 koma sér saman um að víxla litunum á búningum þá er það heimilt.

4.4 **Annar búnaður**

4.4.1 Allur útbúnaður sem notaður er af leikmönnum verður að vera viðeigandi í körfuknattleik. Allur útbúnaður sem er hannaður til að auka hæð eða faðm leikmanna eða gefa leikmönnum ósanngjarnt hagræði er ekki leyfður.

4.4.2 Leikmenn skulu ekki bera hluti sem geta skapað hættu fyrir aðra leikmenn.

- Eftirfarandi **er ekki** heimilt:
 - Hlífur, gifs eða spelkur um fingur, hönd, úlnlið, olnboga eða framhandlegg sem gerð eru úr leðri, plasti, þjálu plasti, málm eða öðru hörðu efni, jafnvel þó það sé bólstrað með mýkra efni.
 - Hlutir sem geta skorið eða valdið rispum (neglur á fingrum skulu vera stuttklipptar).
 - Höfuðskraut, höfuðfat og skartgripir.
- Eftirfarandi **er** heimilt:
 - Útbúnaður til að verja öxl, upphandlegg, læri eða legg, svo framarlega sem hann er nægilega bólstraður.
 - Þrýstiermar (sleeve) í sama ríkjandi lit og treyjur.



- Þrýstisokkar í sama ríkjandi lit og stuttbuxur. Ef þær eru fyrir lærlegg verða þær að enda fyrir ofan hné, ef þær eru fyrir fótlegg verða þær að enda fyrir neðan hné.
- Hnjáspelkur svo framarlega sem þær eru bólstraðar á viðeigandi hátt.
- Vörn fyrir brotið nef, jafnvel þó hún sé gerð úr hörðu efni.
- Ólitaður gómur til varnar tönnum.
- Gleraugu svo framarlega sem þau skapa ekki hættu fyrir aðra leikmenn.
- Höfuðband sem er ekki breiðara en 5 sm og er úr einlitu efni, þjálu plasti eða gúmmíi.
- Ólitað gegnsætt límband á örmum, öxlum, leggjum og svo framvegis.

4.4.3 Á meðan á leik stendur má leikmaður ekki vera með á líkama sínum, hári eða annars staðar, auglýsingu eða góðgerðarnafn, vörumerki eða annars konar kynningu.

4.4.4 Allur útbúnaður sem ekki er nefndur í leikreglum þessum verður að fá samþykki alþjóða tækninefndar FIBA.

Gr. 5 Leikmenn: Meiðsl

- 5.1 Dómurum er heimilt að stöðva leik vegna meiðsla leikmanna.
- 5.2 Ef knöttur er í leik þegar meiðslin eiga sér stað, skal dómari bíða með að flauta þar til sókn lýkur, þ.e. liðið sem hefur vald á knettinum hefur reynt körfuskot, misst vald á knettinum, haldið knetti frá leik eða ef knöttur er úr leik. Þegar hins vegar er nauðsynlegt að vernda slasaðan leikmann, getur dómari stöðvað leik strax.
- 5.3 Ef slasaður leikmaður getur ekki haldið leik áfram strax (um það bil 15 sekúndur) eða ef hann fær aðhlyningu, verður að skipta honum út af, nema liðið hafi færri en 5 leikmenn á leikvelli.
- 5.4 Liðsmenn á varamannasvæði mega koma inn á völlinn með leyfi dómara til að huga að slösuðum leikmanni áður en honum er skipt út af.
- 5.5 Læknir getur komið inn á völlinn án leyfis dómara ef, að hans mati, hinn slasaði leikmaður þarfnast tafarlausrar læknishjálpar.
- 5.6 Hverjum leikmanni sem blæðir eða er með opið sár á meðan á leik stendur skal skipt út af. Leikmaðurinn getur aðeins hafið leik að nýju eftir að blæðing hefur verið stöðvuð og tryggilega búið um sárið þannig að það sé hulið.
- 5.7 Ef slasaður leikmaður eða einhver leikmaður sem blæðir eða hefur opið sár jafnar sig í leikhléi sem annað hvort liðið hefur tekið og áður en ritari gefur merki um skiptingu, skal honum heimilt að halda áfram leik.



- 5.8 Meiðist leikmenn sem þjálfari hefur ákveðið að hefji leik, eða fái meðferð milli vítaskota. er heimilt að skipta þeim. Í þessu tilfelli mega andstæðingarnir einnig skipta út sama fjölda leikmanna ef þeir svo kjósa.

Gr. 6 Fyrirliði: Skyldur og réttindi

- 6.1 Fyrirliði er leikmaður sem er tilnefndur af þjálfara sínum til að vera fulltrúi liðs síns á leikvelli. Hann má ávarpa dómara á kurteisán hátt til að fá nauðsynlegar upplýsingar, en aðeins þegar boltinn er úr leik og leikklukkan stöðvuð.
- 6.2 Fyrirliði skal um leið og leik lýkur tilkynna dómara ef lið hans mótmælir úrslitum leiksins og skrifa undir leikskýrslu í dálk merktum undirskrift fyrirliða.

Gr. 7 Þjálfarar: Skyldur og réttindi

- 7.1 Þjálfarar eða fulltrúar þeirra, skulu í síðasta lagi 20 mínútum fyrir leik afhenda ritara lista yfir nafn og númer liðsmanna sem heimild hafa til að taka þátt í leiknum, sem og nafn fyrirliða liðsins, þjálfara og aðstoðarþjálfara þess. Allir liðsmenn sem hafa verið settir á skýrslu mega leika, jafnvel þó þeir mæti eftir að leikur er hafinn.
- 7.2 Þjálfarar skulu í síðasta lagi 10 mínútum fyrir leik staðfesta nöfn og númer leikmanna síns liðs og þjálfara sem skrifaðir hafa verið á skýrsluna með því að undirrita hana. Á sama tíma skulu þeir merkja við þá 5 leikmenn sem hefja munu leikinn. Þjálfari liðs „A“ skal gefa þessar upplýsingar fyrst.
- 7.3 Liðsmenn á varamannasvæði eru einu einstaklingarnir sem heimilt er að sitja á varamannabekk og vera nálægt varamannasvæðum.
- 7.4 Þjálfari eða aðstoðarþjálfari mega fara til ritaraborðs á meðan á leik stendur til að fá tölfræðilegar upplýsingar. Slíkt er aðeins heimilt þegar knöttur er úr leik og leikklukka stöðvuð.
- 7.5 Þjálfara eða aðstoðarþjálfara, en aðeins öðrum í einu, er heimilt að standa á meðan á leik stendur. Þeir mega kalla til leikmanna á meðan á leik stendur svo framarlega sem þeir halda sig innan varamannasvæðisins. Aðstoðarþjálfari skal ekki ávarpa dómara.
- 7.6 Ef aðstoðarþjálfari er til staðar verður hann að vera skráður á leikskýrsluna áður en leikur hefst (hann þarf ekki að undirrita hana). Hann tekur við skyldum þjálfara ef þjálfari getur ekki lengur, einhverja hluta vegna, sinnt skyldum sínum.
- 7.7 Þegar fyrirliði yfirgefur leikvöll af gildri ástæðu, skal þjálfari upplýsa dómara um númer þess leikmanns sem tekur við fyrirliðastöðunni inni á leikvelli.



- 7.8 Fyrirliði liðs skal koma fram sem þjálfari, ef þjálfari getur ekki lengur sinnt skyldum sínum og enginn aðstoðarþjálfari er skráður á leikskýrslu (eða aðstoðarþjálfarinn getur ekki sinnt skyldum sínum). Ef fyrirliði verður að víkja af leikvelli getur hann haldið áfram störfum sem þjálfari. Ef hann verður að víkja af velli vegna brottrekstrarvillu, eða ef hann getur ekki sinnt skyldum þjálfara vegna meiðsla má varafyrirliði taka við skyldum hans sem þjálfari.
- 7.9 Þjálfari skal tilnefna leikmann til að taka vítaskot í öllum þeim tilfellum sem leikreglur segja ekki fyrir um vítaskyttuna.



REGLA FJÖGUR - REGLUR LEIKSINS

Gr. 8 Leiktími, jafntefli og framlengingar

- 8.1 Leikur skal samstanda af 4 leikhlutum sem hver er 10 mínútur.
- 8.2 Leikhlé (interval of play) skal hefjast 20 mínútum fyrir áætlaðan leiktíma.
- 8.3 Það skal vera tveggja (2) mínútna hlé á milli fyrsta og annars leikhluta (fyrri hálfleikur) og milli þriðja og fjórða leikhluta (síðari hálfleikur) og á undan hverri framlengingu.
- 8.4 Leikhlé milli hálfleikja skal vera 15 mínútur.
- 8.5 Leikhlé (interval of play) hefst:
 - 20 mínútum áður en áætlað er að leikur hefjist.
 - Þegar leikklukka hljómar við lok hvers leikhluta.
- 8.6 Leikhlé (interval of play) endar:
 - Við upphaf fyrsta leikhluta þegar knötturinn yfirgefur hendur dómara við dómarakast.
 - Við upphaf allra annarra leikhluta þegar knöttur er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkast.
- 8.7 Ef stig eru jöfn þegar leiktíma lýkur í fjórða leikhluta skal leikur halda áfram með eins mörgum framlengingum, sem standa í 5 mínútur hver, og þörf er á til að fá fram úrslit.
- 8.8 Ef villa er framin þegar eða í þann mund sem leikklukka hljómar við lok leiktíma skulu vítaskot sem af henni hljótast framkvæmd eftir að leiktíma lýkur.
- 8.9 Ef framlenging reynist nauðsynleg vegna þessara vítaskota eða vítaskots, þá skulu allar villur sem framdar eru eftir lok leiktíma taldar framdar í leikhléi (interval of play) og refsað fyrir þær áður en framlenging hefst.

Gr. 9 Upphaf og lok leikhluta eða leiks

- 9.1 Fyrsti leikhluti hefst þegar knöttur yfirgefur hendur dómara í dómarakasti.
- 9.2 Allir aðrir leikhlutar hefjast þegar knöttur er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkast.
- 9.3 Leikur getur ekki hafist ef annað liðið er ekki með 5 leikmenn á leikvelli sem tilbúnir eru að leika.
- 9.4 Í öllum leikjum skal liðið sem nefnt er fyrst á leikskýrslu eða leikskrá (heimaliðið) vera á þeim varamannabekk og eigin körfu sem er vinstra megin við ritaraborðið sem snýr að leikvelli.



Ef hins vegar bæði lið samþykkja þá geta þau skipst á bekkjum og/eða körfum.

- 9.5 Fyrir fyrsta og þriðja leikhluta hafa liðin rétt á að hita upp á þeim helmingi leikvallarins þar sem karfa mótherja þeirra er.
- 9.6 Lið skulu skipta um körfu í síðari hálfleik.
- 9.7 Í öllum framlengingum skulu liðin halda áfram að leika í átt að sömu körfu og í fjórða leikhluta.
- 9.8 Leikhluta, framlengingu eða leik lýkur þegar leikklukka hljómar við lok leiktíma. Þegar körfuspjald er útbúið með ljósum á brúnum, skulu ljósin hafa forgang fram yfir hljóðmerkið.

Gr. 10 Staða knattarins

- 10.1 Knöttur getur annað hvort verið í leik eða úr leik (live or dead).
- 10.2 Knötturinn er **í leik (live)** þegar:
- Hann yfirgefur hendur dómara við dómarakast.
 - Knöttur er til staðar fyrir leikmann við vítaskot.
 - Knötturinn er til staðar fyrir leikmann til að taka innkast.
- 10.3 Knöttur verður **úr leik (dead)** þegar:
- Karfa er skoruð eða vítaskot heppnast.
 - Dómari blæs í flautu sína þegar knöttur er í leik.
 - Það er augljóst að knötturinn muni ekki hafna í körfunni í vítaskoti og:
 - Annað eða önnur vítaskot fylgja á eftir.
 - Frekari refsing (vítaskot og/eða innkast) fylgir á eftir.
 - Hljóðmerki leikklukku heyrir sem gefur til kynna lok leikhluta.
 - Skotklukkan hljómar þegar lið hefur vald á knetti.
 - Þegar knöttur sem er í loftinu eftir körfuskot er snertur af leikmanni annars hvors liðsins eftir:
 - Að dómarinn flautar í flautu sína.
 - Leikklukka hljómar til að gefa til kynna lok leikhluta.
 - Skotklukkan hljómar.
- 10.4 Knöttur fer **ekki úr leik** og skoruð karfa telst gild þegar:
- Knöttur er í loftinu eftir körfuskot og:
 - dómarinn blæs í flautu sína.
 - leikklukkan hljómar við lok leikhluta.
 - Skotklukkan hljómar.

- Knöttur er í loftinu eftir vítaskot og dómari blæs í flautu sína vegna leikbrots annarra en vítaskyttunnar.
- Leikmaður brýtur á einhverjum mótherja þegar knötturinn er á valdi mótherja í skottílraun og sem lýkur skottílrauninni í samfelldri hreyfingu sem hófst áður en villan átti sér stað.

Þessi hluti á ekki við og karfan skal ekki gilda ef

- algerlega ný skothreyfing á sér stað eftir að dómari hefur flautað.
- samfelld hreyfing leikmanns í skottílraun er hafin og leikklukka hljómar við lok leikhluta eða skotklukkan hljómar.

Gr. 11 Staðsetning leikmanns og dómara

11.1 Staðsetning **leikmanns** ákvarðast af því hvar hann snertir gólfíð.

Þegar leikmaður er á lofti í stökki, telst hann í snertingu við þann hluta leikvallar sem hann snerti síðast. Þetta á við útlínu, miðlínu, þriggja stiga línu, vítalínu, línur sem staðsetja takmarkaða svæðið og línur sem staðsetja ruðningsfría hálfhringsvæðið.

11.2 Staðsetning **dómara** er ákvörðuð á sama hátt og staðsetning leikmanns. Þegar knöttur snertir dómara er það eins og hann snerti gólfíð þar sem dómari stendur.

Gr. 12 Dómarakast og víxlreglan

12.1 Skilgreining á dómarakasti

12.1.1 **Dómarakast** á sér stað þegar dómari kastar knettinum í miðjuhring milli einhverra tveggja (2) mótherja við upphaf fyrsta leikhluta.

12.1.2 **Knetti er haldið** þegar einn eða fleiri leikmenn úr hvoru liði hafa það fast tak á knettinum með annarri eða báðum höndum að hvorugur leikmanna getur náð valdi á honum nema með því að sýna óparfa hörku.

12.2 Framkvæmd dómarakasts

12.2.1 Hvor leikmaður skal standa með báða fætur innan þess hálfhrings miðjuhringsins sem er nær hans eigin kórflu og með annan fótinn nálægt miðlínu hringsins.

12.2.2 Samherjar mega ekki taka sér stöðu hlið við hlið umhverfis hringinn ef mótherji kys að taka sér stöðu á milli þeirra.

12.2.3 Dómari skal síðan kasta knettinum upp (lóðrétt) á milli mótherjanna tveggja (2), hærra en hvor um sig nær með því að hoppa.

12.2.4 Að minnsta kosti annar leikmannanna verður að blaka knettinum með hendi (eða höndum) **eftir** að hann náði hæstu stöðu.

12.2.5 Hvorugur leikmannanna má yfirgefa stöðu sína fyrr en knettinum hefur verið blakað á löglegan hátt.

- 12.2.6 Hvorugur leikmannanna má grípa knöttinn eða snerta hann oftar en tvisvar, fyrr en knötturinn hefur snert einhvern leikmann sem ekki tók þátt í dómarakastinu.
- 12.2.7 Ef knetti er ekki blakað af öðrum leikmanninum skal dómarakastið endurtekið.
- 12.2.8 Engir líkamshlutar leikmanna sem ekki taka þátt í dómarakastinu mega vera á eða yfir línunni sem myndar hringinn (sívalningurinn) áður en knetti er blakað.

Brot á reglum 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 og 12.2.8 er leikbrot.

12.3 Dómarakast

Dómarakast á sér stað þegar:

- Knetti er haldið.
- Knöttur fer út af og dómara eru í vafa eða ósammála um hver snerti knöttinn síðast.
- Tvívilla á sér stað við misheppnað síðasta vítaskot eða eina vítaskotið.
- Knöttur í leik festist milli körfuhings og spjalds (nema milli vítaskota og eftir eina vítaskotið og innkast fylgir við framlengda vítalínu andspænis ritaraborði).
- Knöttur fer úr leik þegar hvorugt liðið hefur vald á honum né hefur rétt til hans.
- Eftir að refsingum er jafnað út gagnvart báðum liðum og það eru engar refsingar eftir og hvorugt liðið hafði vald á knettinum né átti rétt á knettinum fyrir fyrstu villuna eða leikbrotið.
- Allir leikhlutar, utan fyrsta leikhluta, eiga að hefjast.

12.4 Víxlreglan

- 12.4.1 Víxlreglan er aðferð við að koma knetti í leik með innkasti í stað dómarakasts.

- 12.4.2 Innkast samkvæmt víxlreglu:

- **Hefst** þegar knöttur er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkast
- **Lýkur** þegar:
 - Knöttur snertir eða er snertur á löglegan hátt af leikmanni á leikvelli.
 - Liðið sem á innkast fremur leikbrot.
 - Knöttur í leik festist milli körfuhings og spjalds við innkast.

12.5 Framkvæmd víxlreglunnar

- 12.5.1 Við öll dómaraköst skulu liðin taka innkastið vegna víxlreglunnar sem næst þeim stað sem dómarakastið átti sér stað.



- 12.5.2 Liðið sem ekki nær valdi á knetti eftir dómarakast við upphaf leiks mun fá fyrsta innkastið skv. víxlreglunni.
- 12.5.3 Lið sem á rétt á knetti samkvæmt víxlreglunni við lok hvers leikhluta skal hefja næsta leikhluta með innkasti við miðlínu, andspænis ritaraborði, nema eftir sé að framkvæma frekari vítaskot eða refsingar sem leiða til þess að lið fái knöttinn.
- 12.5.4 Gefa skal til kynna með stefnuör það lið sem á rétt á innkastinu samkvæmt víxlreglunni og skal örin vísa á körfu andstæðinganna. Stefnuörinni skal snúið strax og innkasti samkvæmt víxlreglunni lýkur.
- 12.5.5 Leikbrot liðs við innkast skv. víxlreglunni veldur því að liðið tapar innkastinu samkvæmt víxlreglunni. Leikstefnuörinni skal snúið strax og gefa þannig til kynna að mótherjar brotlega liðsins eigi rétt á innkastinu samkvæmt víxlreglunni við næstu aðstæður sem leiða til dómarakasts. Leik skal fram haldið með því að veita mótherjum brotlega liðsins knöttinn til innkasts þar sem upprunalega innkastið átti að fara fram.
- 12.5.6 Villa annars hvors liðsins:
- Fyrir upphaf leikhluta annars en fyrsta leikhluta eða
 - Á meðan innkast skv. víxlreglunni á sér stað
- veldur því ekki að liðið sem á innkastið tapi réttinum á innkastinu sem það hefur fengið skv. víxlreglunni.

Gr. 13 Hvernig knetti er leikið

13.1 Skilgreining

Í körfuknattleik er knetti aðeins leikið með höndum og má senda, henda, blaka, rúlla eða rekja í hvaða átt sem er innan takmarkana sem settar eru í þessum reglum.

13.2 Regla

Leikmaður skal ekki hlaupa með knöttinn, sparka honum **viljandi** eða hindra för hans með hvaða hluta fótarsins sem er eða kýla hann með hnefa.

Hins vegar er það ekki leikbrot að snerta knött með fæti óviljandi.

Brot á grein 13.2 er leikbrot.

Gr. 14 Vald á knetti

14.1 Skilgreining

- 14.1.1 Vald liðs á knetti **hefst** þegar leikmaður þess hefur vald á knetti í leik vegna þess að hann heldur á eða rekur knött eða knöttur í leik er til staðar fyrir leikmanninn.

- 14.1.2 Vald liðs **heldur áfram** þegar:

- Leikmaður þess liðs hefur vald á knetti í leik.



- Knöttur er sendur á milli samherja.

14.1.3 Valdi liðs **lýkur** þegar:

- Andstæðingur nær valdi á knetti
- Knöttur fer úr leik
- Knöttur hefur yfirgefið hönd leikmanns við skot eða vítaskot.

Gr. 15 Leikmaður í skottilaun

15.1 Skilgreining

- 15.1.1 Körfuskot eða vítaskot er þegar knetti er haldið í hönd(um) leikmanns og er síðan kastað í loftinu í átt að körfu mótherjans.

Blak er þegar knetti er beint með hönd(um) í átt að körfu mótherjans.

Troðsla er þegar knetti er þrýst niður í körfu mótherja með annarri eða báðum höndum.

Blak og troðsla eru einnig talin til skottilauna.

15.1.2 Skottilaun:

- **Hefst** þegar leikmaður, að mati dómara, hefur hafið samfellda hreyfingu sem venjulega er undanfari þess að sleppa knettinum, í tilraun sinni til að skora með því að kasta, troða eða blaka knettinum í átt að körfu mótherja.
- **Lýkur** þegar knöttur hefur yfirgefið hönd skotmanns og, sé um stökkskot að ræða, báðir fætur hafa lent á gólfinu.

Handlegg leikmanns sem reynir að skora gæti verið haldið af mótherja og þannig komið í veg fyrir að hann skori, jafnvel þó hann sé talinn vera í skottilaun. Í þessu tilfelli er það ekki nauðsynlegt að knöttur yfirgefi hönd leikmanns.

Það eru engin tengsl á milli fjölda löglegra skrefa og skottilaunar.

15.1.3 Samfelld hreyfing í skottilaun:

- Hefst þegar knöttur hvílir í hönd eða höndum leikmanns og skothreyfing, venjulega upp á við, hefst.
- Getur innifalið hreyfingar handleggja eða líkama í skottilauninni.
- Lýkur þegar knöttur hefur yfirgefið hönd eða hendur leikmanns eða ef um algerlega nýja skothreyfingu er að ræða.

Gr. 16 Karfa: Hvenær skoruð og gildi hennar

16.1 Skilgreining

- 16.1.1 Karfa er skoruð þegar knöttur sem er í leik fer í körfuna ofan frá og stöðvar þar eða fer í gegn.



- 16.1.2 Knötturinn er talinn vera innan körfunnar þegar einhver minnsti hluti hans er innan við og fyrir neðan efri brún hringins.
- 16.2 **Regla**
- 16.2.1 Karfa er skráð á það lið sem sækir á körfu mótherjanna sem knötturinn fer ofan í á eftirfarandi hátt:
- Karfa skoruð úr vítaskoti gildir 1 stig.
 - Karfa skoruð af tveggja stiga svæði gildir 2 stig.
 - Karfa skoruð af þriggja stiga svæði gildir 3 stig.
 - Eftir að knöttur hefur snert hringinn við síðasta eða eina vítaskot og er snertur löglega af sóknar- eða varnarmanni áður en hann fer í körfuna skal karfan gilda 2 stig.
- 16.2.2 Ef leikmaður skorar í körfu síns liðs **fyrir slysni** skal karfan gilda 2 stig og skráð eins og fyrirliði mótherjanna á leikvelli hefði skorað hana.
- 16.2.3 Ef leikmaður skorar í körfu síns liðs **af ásetningi** er það leikbrot og karfan er ekki gild.
- 16.2.4 Ef leikmaður veldur því að knöttur fer í gegnum körfuna neðan frá, þá er það leikbrot.
- 16.2.5 Leikklukka verður að gefa til kynna 0:00:3 (3 tíundu úr sekúndu) eða meira til að leikmaður geti náð valdi á knetti við innkast eða frákast eftir síðasta eða eina vítaskot og reynt körfuskot. Ef leikklukka gefur til kynna 0:00:2 eða 0:00:1 er eini möguleikinn til að gera gilda körfu sá að blaka eða troða knettinum.

Gr. 17 Innkast

17.1 Skilgreining

- 17.1.1 Innkast á sér stað þegar knetti er leikið inn á leikvöll af leikmanni utan vallar.

17.2 Framkvæmd

- 17.2.1 Dómari verður að afhenda leikmanni sem tekur innkast knöttinn eða hafa knöttinn til staðar fyrir leikmann. Hann má einnig kasta knetti eða senda gólfsendingu til leikmannsins svo framarlega sem:
- Dómari er ekki meira en 4 metra frá þeim leikmanni sem á að taka innkastið.
 - Leikmaður sem á að taka innkastið sé á réttum stað skv. ákvörðun dómarans.
- 17.2.2 Leikmaður skal taka innkast sem næst þeim stað sem leikbrotið átti sér stað, eða þar sem leikur var stöðvaður skv. ákvörðun dómara, nema beint fyrir aftan körfuspjaldið.
- 17.2.3 Innkast skal tekið við miðlínu andspænis ritaraborði við eftirfarandi aðstæður:



- Við upphaf allra leikhluta utan þess fyrsta
- Eftir vítaskot vegna tæknivillu, óþröttamannslegrar villu eða brottrekstrarvillu.

Leikmaðurinn sem tekur innkastið skal hafa fæturna sitt hvorum megin við framlengda miðlínu og getur gefið knöttinn til leikmanns hvar sem er á leikvellingum.

- 17.2.4 Þegar leikklukka sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og í hverri framlengingu skal það lið sem á rétt á knetti á varnavelli og fær leikhlé, fá knöttinn til innkasts við framlengda vítalínu á sóknarvelli sínum andspænis ritaraborði.
- 17.2.5 Eftir villu leikmanns liðs sem hefur vald á knettinum, eða liðs sem á rétt á knettinum, skal innkastið sem fylgir tekið sem næst þeim stað sem brotið átti sér stað.
- 17.2.6 Alltaf þegar knöttur fer í körfuna, en karfan eða vítið er ekki gilt, skal taka innkastið sem fylgir við hliðarlínu til móts við vítateigslínu.
- 17.2.7 Eftir heppnað körfuskot eða heppnað síðasta eða eina vítaskot:
- Skal einhver mótherji liðs sem skorar setja knöttinn í leik aftan við endalínu þeirrar körfu sem skorað var í. Þetta á einnig við eftir að dómari réttir leikmanni knöttinn eða hefur knöttinn til staðar fyrir leikmann eftir leikhlé eða eftir að leikur stöðvast eftir skoraða körfu eða eftir heppnað eina eða síðasta vítaskot.
 - Leikmaður sem tekur innkastið má hreyfa sig til hliðar og/eða afturábak og/eða senda knöttinn til samherja við eða bakvið endalínu, en 5 sekúndna talningin hefst þegar knötturinn er til staðar fyrir fyrsta leikmanninn utan vallar.

17.3 Regla

17.3.1 Leikmaður sem taka á innkastið skal **ekki**:

- Taka meira en 5 sekúndur til að losa sig við knöttinn.
- Stíga á leikvöll með knöttinn í höndunum.
- Valda því þegar hann sendir knöttinn í innkasti að hann fari út af.
- Snerta knöttinn á leikvelli áður en annar leikmaður hefur snert hann.
- Valda því að knöttur fari beint í körfu.
- Hreyfa sig til hliðar í eina eða báðar áttir frá þeim stað sem innkast skal tekið fyrir aftan útlínu en sem nemur meira en 1 metra áður en hann sendir knöttinn. Honum er hins vegar heimilt að færa sig beint afturábak frá línunni eins langt og aðstæður leyfa.

17.3.2 Aðrir leikmenn skulu **ekki**:

- Hafa neinn hluta líkamans yfir útlínu leikvallarins áður en knettinum er kastað inn á völinn.
- Vera nær leikmanni sem tekur innkastið en 1 metra þegar svæðið utan útlína er minna en 2 metrar.

Brot á grein 17.3 er leikbrot.



17.4 Refsing

Mótherjar fá knöttinn til innkasts á þeim stað þar sem upphaflegt innkast átti sér stað.

Gr. 18 Leikhlé

18.1 Skilgreining

Leikhlé er hlé á leiknum sem þjálfari eða aðstoðarþjálfari óska eftir.

18.2 Regla

18.2.1 Hvert leikhlé skal standa í 1 mínútu.

18.2.2 Leikhlé má veita þegar tækifæri til að taka leikhlé hefst.

18.2.3 Tækifæri til að taka leikhlé hefst þegar:

- Fyrir bæði lið, knöttur fer úr leik, leikklukkan er stopp, og dómari hefur lokið samskiptum sínum við ritaraborð.
- Fyrir bæði lið, knöttur fer úr leik við síðasta eða eina vítaskot
- Fyrir liðið sem skorar ekki, ef karfa er skoruð.

18.2.4 Möguleikanum á að veita leikhlé lýkur þegar knöttur er til staðar fyrir leikmann í fyrsta eða eina vítaskotinu.

18.2.5 Veita má hvoru liði:

- 2 leikhlé í fyrri hálfleik,
- 3 leikhlé í síðari hálfleik, en að hámarki 2 þeirra síðustu 2 mínútur síðari hálfleiks.
- 1 leikhlé í hverri framlengingu.

18.2.6 Ónotuð leikhlé má ekki flytja yfir í síðari hálfleik eða framlengingu.

18.2.7 Leikhlé er skráð á lið þess þjálfara sem fyrstur bað um það, nema að leikhlé sé veitt eftir að mótherjar skora körfu og villa hefur ekki verið dæmd.

18.2.8 Leikhlé skal ekki heimilað liði sem skorar þegar leikklukka sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og í hverri framlengingu og eftir heppnað körfuskot, nema dómari hafi stöðvað leikinn.

18.3 Framkvæmd

18.3.1 Aðeins þjálfara eða aðstoðarþjálfara er heimilt að biðja um leikhlé. Hann skal ná augnsambandi við ritara eða fara að ritaraborði og óska greinilega eftir leikhléi og gefa um leið venjubundið dómaramerki með höndunum.

18.3.2 Aðeins er hægt að afturkalla beiðni liðs um leikhlé áður en hljóðmerki ritara hljómar vegna slíkrar beiðni.

18.3.3 Leikhlé:

- Hefst þegar dómari blæs í flautu sína og sýnir merki um leikhlé.



- Lýkur þegar dómari flautar í flautu sína og gefur liðunum merki um að koma inn á leikvöllinn.

18.3.4 Ritari skal gefa dómurum til kynna að beðið hafi verið um leikhlé með því að gefa hljóðmerki um leið og möguleiki er á að veita leikhléið.

Ef karfa er skoruð gegn liði sem hefur beðið um leikhlé skal tímavörður strax stöðva leikklukku og gefa hljóðmerki.

18.3.5 Í leikhléi og í hléum fyrir upphaf annars eða fjórða leikhauta eða hvernar framlengingar er leikmönnum heimilt að yfirgefa leikvöll og setjast á varamannabekk og liðsmenn á varamannasvæðinu mega fara inn á leikvöll svo framarlega sem þeir halda sig í nálægð við varamannasvæðið.

18.3.6 Ef beiðni um leikhlé kemur fram efir að vítaskytta hefur fengið knöttinn fyrir fyrsta eða eina vítaskot, skal veita leikhléð ef:

- Síðasta eða eina vítaskotið heppnast.
- Á eftir síðasta eða eina vítaskotinu fylgir innkast frá miðlínu andspænis ritaraborði.
- Villa er dæmd á milli vítaskota. Í því tilfelli skal ljúka vítaskotunum og leikhlé skal tekið áður en næsta refsing kemur til framkvæmdar.
- Villa er dæmd áður en knöttur fer í leik eftir síðasta eða eina vítaskot. Í því tilfelli skal taka leikhléið áður en næsta refsing kemur til framkvæmdar.
- Leikbrot er dæmt áður en knöttur fer í leik eftir síðasta eða eina vítaskot. Í þessu tilfelli skal leikhlé heimilað áður en innkastið er framkvæmt.

Ef til koma mörg vítaskot vegna fleirri en einnar refsingar, skal fara með hvert sett á aðskilinn hátt.

Gr. 19 Leikmannaskipti

19.1 Skilgreining

Leikmannaskipti er þegar leikur er stöðvaður að ósk varamanns sem ætlar að verða leikmaður.

19.2 Regla

19.2.1 Lið má skipta leikmanni þegar tækifæri gefst til.

19.2.2 Tækifæri til leikmannaskipta hefst þegar:

- Fyrir bæði lið, knöttur fer úr leik og leikklukka er stopp og þegar dómarar hafa lokið samskiptum sínum við ritaraborðið.
- Fyrir bæði lið, knöttur fer úr leik eftir heppnað síðasta eða eina vítaskot.
- Fyrir liðið sem skorar ekki, karfa er skoruð þegar leikklukka sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhauta og í hverri framlengingu.



- 19.2.3 Tækifæri til leikmannaskipta lýkur þegar knöttur er til reiðu fyrir leikmann í fyrsta eða eina vítaskoti.
- 19.2.4 Leikmaður sem skipt er út af og er orðinn varamaður og leikmaður sem orðinn er leikmaður geta ekki komið aftur inn á eða farið út af fyrir en knöttur hefur farið úr leik eftir að leikklukkan hefur gengið, nema ef:
- Lið hefur færri en fimm leikmenn á leikvelli.
 - Leikmaður sem fellur undir leiðréttanleg mistök og á að taka vítaskotin er á bekknum eftir að hafa verið skipt út af á löglegan hátt.
- 19.2.5 Leikmannaskipti eru ekki heimil liði sem skorar þegar leikklukkan er stöðvuð eftir heppnað körfuskot og leikklukkan sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhlotu og í framlengingu nema dómari hafi stöðvað leikinn.
- 19.3 **Framkvæmd**
- 19.3.1 Aðeins varamaður hefur rétt til að biðja um skiptingu. Hann (ekki þjálfarinn eða aðstoðarþjálfarinn) skal fara sjálfur til ritara og biðja á skýran hátt um skiptingu og sýna hefðbundin merki með höndum eða setjast á skiptimannastól. Hann verður að vera tilbúinn til að leika strax.
- 19.3.2 Aðeins er hægt að hætta við leikmannaskiptingu ef beiðni um slíkt kemur fram áður en ritari gefur hljóðmerki til marks um beiðnina.
- 19.3.3 Um leið og tækifæri til skiptingar gefst, skal ritari gefa dómurum til kynna með hljóðmerki að óskað hafi verið eftir skiptingu.
- 19.3.4 Varamaður skal vera utan við leikvöllinn þar til dómari flautar í flautu sína, gefur merki um skiptingu og bendir honum á að koma inn á leikvöllinn.
- 19.3.5 Leikmaður sem skipt er út af þarf hvorki að láta dómara né ritara vita. Honum er heimilt að fara beint á varamannabekk liðs síns.
- 19.3.6 Leikmannaskiptum skal lokið eins hratt og auðið er. Leikmanni sem hefur framið 5 villur eða hefur verið vísað af leikvelli skal strax skipt út af (innan u.þ.b. 30 sekúndna). Ef dómari telur að um sé að ræða töl á leiknum skal skrá leikhlé hjá hinu brotlega liði. Ef brotlega liðið á ekki eftir leikhlé er heimilt að dæma tæknivillu (B) á þjálfara liðsins.
- 19.3.7 Ef leikmannaskipta er óskað á meðan á leikhléi eða hléi stendur (interval of play), annað en hálfleikshléi, verður varamaður að láta ritara vita áður en hann fer inn á leikvöllinn.
- 19.3.8 Ef nauðsynlegt er að skipta vítaskotmanni út af vegna þess að hann:
- Er meiddur.
 - Hefur framið 5. villu sína.
 - Hefur verið vísað af leikvelli.

Verður varamaður hans að taka vítaskotin. Ekki er heimilt að skipta honum út af aftur fyrir en eftir að leikklukkan hefur gengið.



19.3.9 Ef beiðni um leikmannaskipti kemur framhjá öðru voru liði eftir að knöttur er til staðar fyrir vítaskotmann í fyrsta eða eina vítaskoti skal heimila leikmannaskipti ef:

- Síðasta eða eina vítaskotið heppnast.
- Á eftir síðasta eða eina vítaskoti fylgi innkast frá miðlínu, andspænis ritaraborði.
- Villa er dæmd milli tveggja vítaskota. Í þessu tilfelli skal ljúka vítaskotunum og skiptingin fer fram áður en næsta refsing kemur til framkvæmda.
- Villa er dæmd áður en knöttur fer í leik eftir síðasta eða eina vítaskot. Í þessu tilviki fer leikmannaskiptingin fram áður en næsta refsing kemur til framkvæmda.
- Leikbrot er dæmt áður en knöttur fer í leik á eftir síðasta eða eina vítaskoti. Í þessu tilfelli skal skiptingin heimiluð áður en innkastið er tekið.

Í þeim tilfellum þar sem taka á mörg vítaskot vegna fleiri en einnar refsingar, skal fara með hvert sett sérstaklega.

Gr. 20 Leik fyrirgert

20.1 Regla

Lið telst hafa fyrirgert leik (game lost by forfeit) ef:

- Liðið er ekki til staðar eða getur ekki teft fram 5 leikmönnum sem eru tilbúnir að leika 15 mínútum eftir að leikur átti að hefjast.
- Það kemur í veg fyrir að leikurinn fari fram með aðgerðum sínum.
- Það neitar að leika eftir að hafa fengið um það fyrirmæli frá dómara.

20.2 Refsing

20.2.1 Mótherjarnir vinna leikinn og stigaskorið skal vera 20-0. Enn fremur skal það lið sem fyrirgerir leik fá 0 stig á stöðutöflunni.

20.2.2 Þegar lið leika 2 leiki (heima og heiman) þar sem samanlögð stig gilda og í úrslitakeppni (allt að 3 leikir „best of 3“) tapar það lið séríunni eða úrslitakeppninni sem fyrirgerir fyrsta, öðrum eða þriðja leiknum með „Fyrirgert“. Þetta á ekki við í úrslitakeppni (allt að fimm leikir „best of 5“).

20.2.3 Ef lið fyrirgerir leik í annað sinn í fjölliðamóti eða deildakeppni skal liðinu vísað úr keppni og úrslit liðsins skulu ógild.

Gr. 21 Leik tapað – of fáir leikmenn á velli (game lost by default)

21.1 Regla

Leik skal hætt og lið tapar leik ef það hefur færri en 2 leikmenn á leikvelli sem tilbúnir eru að leika.



21.2 Refsing

- 21.2.1 Ef það lið sem dæmdur er sigur er hærra að stigum við leikslit, skulu þau úrslit standa óbreytt. Sé það hins vegar lægra að stigum skulu úrslit skráð 2-0 því í vil. Liðið sem tapaði leiknum skal fá 1 stig á stöðutöflunni.
- 21.2.2 Þegar lið leika 2 leiki innbyrðis (heima og heiman) þar sem samanlögð stig gilda, tapar það lið seríunni sem hefur of fáa leikmenn á leikvelli í fyrri eða síðari leiknum með „Tapað“.

REGLA FIMM - LEIKBROT

Gr. 22 Leikbrot

22.1 Skilgreining

Leikbrot er brot á leikreglunum.

22.2 Refsing

Knötturinn er afhentur mótherja til innkasts, sem næst þeim stað sem leikbrotið átti sér stað, nema beint fyrir aftan körfuspjaldið, nema annað sé tekið fram í leikreglunum.

Gr. 23 Leikmaður út af og knöttur út af

23.1 Skilgreining

23.1.1 **Leikmaður** er utan leikvallar þegar einhver hluti líkama hans er í snertingu við gólfíð eða einhvern hlut annan en leikmann, sem er fyrir ofan, á, eða fyrir taun útlínu.

23.1.2 **Knöttur** er utan leikvallar þegar hann snertir:

- Leikmann eða annan einstakling sem er utan leikvallar.
- Gólfíð eða einhvern hlut fyrir ofan, á, eða fyrir utan útlínu.
- Körfuuppistöður, bakhlið körfuspjalda eða einhvern hlut fyrir ofan leikvöll.

23.2 Regla

23.2.1 Síðasti leikmaðurinn sem snertir knöttinn veldur því að knötturinn fer út af, jafnvel þó að knötturinn fari út af með því að snerta eitthvað annað en leikmanninn.

23.2.2 Ef knötturinn fer út af vegna snertingar við leikmann sem er á eða utan við útlínu þá er sá leikmaður valdur að því að knötturinn fer út af.

23.2.3 Ef leikmaður (leikmenn) fara út af eða á varnarvöll þegar þeir halda knetti fast á milli sín leiðir það til dómarakasts.

Gr. 24 Knattrak

24.1 Skilgreining

24.1.1 Knattrak er hreyfing knattar í leik sem leikmaður með vald á knettinum veldur með því að kasta, blaka, rúlla knettinum á gólfinu eða kasta honum af ásetningi í átt að körfuspjaldi.

24.1.2 **Knattrak hefst** þegar leikmaður sem hefur vald á knetti í leik á leikvelli kastar, blakar eða rúllar honum eftir gólfinu eða kastar honum af ásetningi í átt að körfuspjaldi og snertir hann aftur áður en knötturinn snertir annan leikmann.



Knattraki lýkur þegar leikmaður snertir knöttinn samtímis með báðum höndum eða lætur hann stöðvast í annarri eða báðum höndum.

Á meðan á knattraki stendur má kasta knettinum upp í loftið að því tilskildu að knötturinn snerti gólfíð áður en leikmaður snertir hann aftur með höndunum.

Engar takmarkanir eru á fjölda skrefa sem leikmaður má taka þegar knötturinn er ekki í snertingu við hönd hans.

24.1.3 Leikmaður sem missir óvart valdi á knetti í leik og nær því aftur er talinn vera að fálma (fumbling).

24.1.4 Eftirfarandi er ekki knattrak:

- Skottílaun sem hafnar í körfu.
- Missa óvart vald á knetti og ná því aftur (fálm) við upphaf eða lok knattraks.
- Tilraun til að ná knettinum með því að blaka honum frá öðrum leikmönnum sem eru að reyna að ná til hans.
- Blaka knettinum frá leikmanni sem hefur vald á honum.
- Komast inn í sendingu og ná valdi á knettinum.
- Velta knetti milli handanna og stöðva knöttinn þar áður en hann snertir gólf, svo lengi sem leikmaður skrefar ekki.

24.2 Regla

Leikmaður skal ekki rekja knöttinn öðru sinni eftir að hann hefur lokið að rekja knöttinn einu sinni, nema hann hafi misst vald á knetti í leik á leikvelli vegna:

- Körfuskots.
- Snertingar mótherja á knettinum.
- Sendingar eða fálms sem snertir síðan eða hefur snert annan leikmann.

Gr. 25 Skref

25.1 Skilgreining

25.1.1 **Skref** er ólögleg hreyfing annars eða beggja fóta, í hvaða átt sem er á meðan haldið er á knetti í leik, umfram takmarkanir sem settar eru í þessari grein.

25.1.2 **Snúningur** er lögleg hreyfing þar sem leikmaður sem heldur á knetti í leik, stígur einu sinni eða oftar í hvaða átt sem er með sama fæti, en hinum fætinum sem nefnist snúningsfótur, er haldið stöðugum á snertifleti sínum við gólfíð.



25.2 Regla

25.2.1 Festa snúningsfót fyrir leikmann sem grípur knött í leik á leikvelli:

- Þegar staðið er með báðar fætur á gólfinu:
 - Um leið og öðrum fæti er lyft verður hinn snúningsfótur.
- Við hreyfingu:
 - Ef annar fótur snertir gólfíð verður sá fótur snúningsfótur
 - Ef báðir fætur eru í loftinu og leikmaður lendir á báðum fótum á sama tíma verður sá fótur snúningsfótur sem er á gólfinu þegar hinum fætinum er lyft.
 - Ef báðir fætur eru í loftinu og leikmaður lendir á öðrum fæti þá verður sá fótur snúningsfótur. Ef leikmaður stekkur af þeim fæti og stöðvar með báða fætur á gólfinu samtímis, þá er hvorugur fóturinn snúningsfótur.

25.2.2 Hreyfing með knöttinn hjá leikmanni sem hefur fest snúningsfót þegar hann hefur vald á knetti í leik á leikvelli:

- Þegar staðið er með báðar fætur á gólfinu:
 - Ekki má lyfta snúningsfæti áður en knöttur yfirgefur hönd leikmanns við knattrak.
 - Við sendingu eða körfuskot má leikmaður hoppa af snúningsfæti en hvorugur fóturinn má lenda á gólfinu áður en knöttur yfirgefur hönd leikmanns.
- Við hreyfingu:
 - Við sendingu eða skottílaun, má leikmaður hoppa af snúningsfæti og lenda á öðrum fæti eða báðum fótum samtímis. Eftir það má lyfta öðrum eða báðum fótum af gólfi, en hvorugur má snerta gólfíð aftur áður en knöttur yfirgefur hönd leikmanns.
 - Í byrjun knattraks má ekki lyfta snúningsfæti áður en knöttur yfirgefur hönd leikmanns.
- Þegar stöðvað er og hvorugur fóta er snúningsfótur:
 - Til að hefja knattrak má hvorugur fóta lyftast frá gólfi áður en knöttur yfirgefur hönd leikmanns.
 - Til að senda eða skjóta á körfu má lyfta öðrum eða báðum fótum, en þeir mega ekki koma aftur á gólfíð áður en knöttur yfirgefur hönd leikmanns.

25.2.3 Leikmaður dettur, liggur eða situr á gólfinu.

- Það er **löglegt** þegar leikmaður sem heldur á knetti, fellur og rennur á gólfi eða á meðan hann liggur eða situr á gólfinu, nær valdi á knettinum.
- Það er **leikbrot** ef leikmaður þá veltur eða reynir að standa upp meðan hann heldur knettinum.

Gr. 26 Þrjár sekúndur**26.1 Regla**

26.1.1 Leikmaður skal **ekki** vera innan takmarkaða svæðis (vítateigur) mótherjanna lengur en 3 sekúndur í senn á meðan lið hans hefur vald á knetti á sóknarleikvelli og klukkan gengur.

26.1.2 Gefa verður leikmanni möguleika sem:

- Gerir tilraun til að yfirgefa takmarkaða svæðið.
- Er innan takmarkaða svæðisins þegar hann eða liðsmaður hans utan vítateigs er í skotttilraun og knötturinn er að yfirgefa, eða hefur yfirgefið, hönd hans við körfuskot.
- Hefur verið innan takmarkaða svæðisins í minna en 3 sekúndur, rekur knöttinn og reynir körfuskot.

26.1.3 Til að leikmaður teljist fyrir utan takmarkaða svæðisins verður hann að setja báða fætur á gólfíð utan við takmarkaða svæðið.

Gr. 27 Leikmanns vel gætt**27.1 Skilgreining**

Leikmaður sem er með knött í leik á leikvelli er vel gætt þegar mótherji er í virkri varnarstöðu og ekki fjær honum en 1 metra.

27.2 Regla

Leikmaður sem er vel gætt verður að senda, skjóta eða rekja knöttinn innan 5 sekúndna.

Gr. 28 8 sekúndur**28.1 Regla****28.1.1 Alltaf**

- Þegar leikmaður nær valdi á knetti í **leik á varnarvelli**,

28.1.2 • Í innkasti þegar knöttur snertir eða er snertur á löglegan hátt af hvaða leikmanni sem er á varnarvelli og lið þess leikmanns sem tekur innkastið heldur valdi á knettinum á varnarvelli sínum,

verður það lið að koma knettinum innan 8 sekúndna yfir á sóknarvöll sinn.

28.1.3 Lið hefur komið knetti á sóknarvöll sinn alltaf þegar:

- Knötturinn sem er ekki á valdi neins leikmanns, snertir sóknarvöllinn.
- Knötturinn snertir eða er löglega snertur af sóknarmanni sem hefur báða fætur algerlega í snertingu við sóknarvöll.
- Knötturinn snertir eða er löglega snertur af varnarmanni sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við varnarvöll sinn.



- Knötturinn snertir dómara sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við sóknarvöll þess liðs sem hefur vald á knettinum.
- Við knattrak frá varnarvelli yfir á sóknarvöll, eru knötturinn og báðir fætur leikmanns sem rekur knöttinn algerlega í snertingu við sóknarvöll.

28.1.4 8 sekúndna tímabilið heldur áfram með þeim tíma sem eftir er þegar liðið sem áður hafði vald á knetti fær innkast á varnarvelli sem er afleiðing eftirfarandi:

- Knöttur fer út af.
- Leikmaður sama liðs meiðist.
- Aðstæður sem leiða til dómarakast.
- Tvívilla.
- Jafngildar refsingar felldar niður gegn báðum liðum.

Gr. 29 24 sekúndur

29.1 Regla

29.1.1 Alltaf

- Þegar leikmaður nær valdi á knetti **í leik á leikvelli**,
- Í innkasti þegar knöttur snertir eða er snertur á löglegan hátt af hvaða leikmanni á leikvelli og lið þess leikmanns sem tekur innkastið heldur valdi á knettinum á varnarvelli sínum,

verður það lið að reyna körfuskot innan 24 sekúndna.

Til að teljast hafa tekið körfuskot innan 24 sekúndna:

- Verður knötturinn að yfirgefa hönd leikmanns áður en hljóðmerkið skotklukku hljómar og
- Eftir að knöttur hefur yfirgefið hönd leikmanns, verður knötturinn að snerta hringinn eða fara í gegnum körfuna.

29.1.2 þegar **körfuskot er reynt undir lok 24 sekúndna tímabilsins** og hljóðmerki skotklukku hljómar þegar knötturinn er í loftinu:

- Ef knötturinn fer í körfuna hefur leikbrot ekki átt sér stað og líta skal framhá hljóðmerkinu og skal karfan gilda.
- Ef knötturinn snertir hringinn en fer ekki ofan í körfuna hefur leikbrot ekki átt sér stað og líta skal framhá hljóðmerkinu og skal knöttur vera áfram í leik.
- Ef knötturinn hittir ekki hringinn hefur leikbrot átt sér stað. Hafi hins vegar mótherjar náð augljósu valdi á knettinum skal líta framhá hljóðmerkinu og leik haldið áfram.

Allar takmarkanir tengdar knatttruflun skulu **gilda**.

29.2 Framkvæmd

29.2.1 Skotklukku skal endursetja í hvert sinn sem leikur er stöðvaður af dómara:

- Vegna villu eða leikbrots (ekki vegna þess að knöttur fór út af) þess liðs sem ekki hefur vald á knetti,
- Af gildri ástæðu sem tengist liðinu sem ekki hefur vald á knetti,
- Af gildri ástæðu sem tengist hvorugu liðinu.

Skal knötturinn afhentur sama liði og áður hafði vald á knettinum.

Ef innkast er framkvæmt á varnarvelli skal endursetja skotklukkuna á 24 sekúndur.

Ef innkast er framkvæmt á sóknarvelli skal endursetja skotklukkuna á eftirfarandi hátt:

- Ef 14 sekúndur eða meira eru eftir á skotklukkunni þegar leikurinn er stöðvaður skal ekki endursetja skotklukkuna, heldur skal fram haldið frá þeim tíma sem hún var stöðvuð.
- Ef 13 sekúndur eða minna eru eftir á skotklukkunni þegar leikurinn er stöðvaður skal endursetja skotklukkuna á 14 sekúndur.

Hins vegar ef leikur er stöðvaður af dómara vegna gildrar ástæðu sem tengist hvorugu liðinu og, að mati dómarans, endursetning skotklukku fæli í sér óhagræði fyrir mótherja skal skotklukkan halda áfram frá og með þeim tíma sem hún var stöðvuð á.

29.2.2 Skotklukka skal alltaf endursett á 24 sekúndur þegar lið mótherja fær innkast eftir að leikur er stöðvaður af dómara vegna villu eða leikbrots sem framið er af liði sem hafði vald á knettinum.

29.2.3 Eftir að knöttur snertir hringinn á körfu mótherja skal endursetja skotklukku á

- 24 sekúndur, ef mótherjar ná valdi á knetti
- 14 sekúndur, ef liðið sem nær valdi á knetti er sama liðið og hafði vald á honum áður en hann snerti hringinn.

29.2.4 Ef hljóðmerki skotklukku var **ranglega gefið** á meðan lið hefur vald á knetti eða þegar hvorugt liðanna hefur vald á knettinum, skal líta framhjá hljóðmerkinu og leik fram haldið.

Hins vegar ef, að mati dómara, liðið sem hafði vald á knetti verður fyrir óhagræði skal leikur stöðvaður, skotklukkan leiðrétt og knöttur afhentur því liði.

Gr. 30 Knetti snúið til varnarvallar

30.1 Skilgreining

30.1.1 Lið hefur vald á knetti á sóknarvelli ef



- Leikmaður þess liðs snertir sóknarvöll sinn með báðum fótum og heldur, grípur eða rekur knöttinn á sóknarvelli sínu, eða
- Knetti er leikið milli leikmanna þess liðs á þeirra sóknarvelli.

30.1.2 Lið sem hefur vald á knetti á sóknarvelli hefur valdið því að hann fer á ólöglegan hátt yfir á varnarvöll ef leikmaður þess liðs er síðastur til að snerta knöttinn á sóknarvelli og knötturinn er síðan fyrst snertur af leikmanni þess liðs

- sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við varnarvöll eða
- eftir að knöttur hefur snert varnarvöll þess liðs.

Þessar takmarkanir eiga við allar aðstæður á sóknarvelli liðs, þar með talin innköst. Hins vegar eiga þær ekki við leikmann sem hoppar frá sóknarvelli, nær nýju liðsvaldi meðan hann er í loftinu og lendir svo með knöttinn á varnarvelli síns liðs.

30.2 Regla

Lið sem hefur vald á knetti í leik á sóknarvelli sínum má ekki valda því að boltinn fari á ólöglegan hátt aftur yfir á varnarvöll þess.

30.3 Refsing

30.3.1 Knöttur skal afhentur mótherjum til innkasts á sóknarvelli þeirra á þeim stað sem næstur er brotinu þó ekki beint fyrir aftan körfuspjaldið.

Gr. 31 Knatttrúflun

31.1 Skilgreining

31.1.1 Körfuskot utan af velli eða vítaskot:

- **Hefst** þegar knöttur yfirgefur hönd leikmanns sem er í skottílaun.
- **Lýkur** þegar knötturinn:
 - Fer beint ofan í körfuna og stöðvast þar eða fer í gegnum hana.
 - Hefur ekki lengur möguleika á að fara beint ofan í körfuna.
 - Snertir hringinn.
 - Snertir gólfið.
 - Fer úr leik.

31.2 Regla

31.2.1 **Skotttrúflun** (goaltending) á sér stað við **körfuskot** þegar leikmaður snertir knöttinn þegar knötturinn er algerlega fyrir ofan körfuhringinn og:

- Er á niðurleið í átt að körfunni.
- Eftir að knötturinn hefur snert körfuspjaldið.



31.2.2 **Skotttruflun** (goaltending) á sér stað við **vítaskot** þegar leikmaður snertir knöttinn þegar hann er á flugi í átt að körfunni og áður en knötturinn snertir hringinn.

31.2.3 Takmarkanir um knatttruflun eiga við þar til:

- Knöttur á ekki lengur möguleika á að fara í körfuna við skottilaun.
- Knöttur hefur snert hringinn.

31.2.4 **Truflun** (interference) á sér stað þegar:

- Eftir körfuskot eða eina vítaskot, leikmaður snertir körfuna eða körfuspjaldið þegar knöttur er í snertingu við hringinn.
- Leikmaður snertir knöttinn, körfuna eða körfuspjaldið við vítaskot þegar fleiri vítaskot fylgja í kjölfarið og möguleiki er á að knötturinn fari í körfuna.
- Leikmaður fer í gegnum körfuna neðan frá og snertir knöttinn.
- Varnarmaður snertir knöttinn eða körfuna þegar knöttur er innan körfunnar og snertingin veldur því að knöttur fer ekki ofan í körfuna.
- Leikmaður veldur því að körfuspjald eða hringur titri þannig að það hafi komið í veg fyrir að knötturinn hafi farið ofan í körfuna eða valdið því að knötturinn hafi farið ofan í körfuna.
- Leikmaður grípur í hringinn til að leika knettinum.

31.2.5 Þegar

- Dómari blæs í flautu sína þegar knöttur er í höndum leikmanns í skottilaun eða kötturinn er í loftinu við körfuskot,
- Leikklukkan hljómar til að gefa til kynna lok leikhluta þegar knöttur er í loftinu við körfuskot,

Skal enginn leikmaður snerta knöttinn eftir að hann hefur snert hringinn og á enn möguleika á að fara í körfuna.

Allar takmarkanir tengdar knatttruflun skulu **eiga við**.

31.3 **Refsing**

31.3.1 Ef leikbrotið er framið af **sóknarmanni** er ekki hægt að skora stig. Knötturinn skal afhentur mótherjum sem taka innkast við hliðarlínu til móts við vítateigslínu nema annað sé tekið fram í leikreglunum.

31.3.2 Ef leikbrotið er framið af **varnarmanni** skulu mótherjarnir fá:

- 1 stig hafi verið um vítaskot að ræða.
- 2 stig hafi verið um tveggja stiga skottilaun að ræða.
- 3 stig hafi verið um þriggja stiga skottilaun að ræða.

Ferlið við stigagjöfina er eins og knötturinn hafi farið beint í körfuna.

31.3.3 Ef leikbrotið er framið af **varnarmanni** við síðasta eða eina vítaskot, skulu mótherjar fá eitt (1) stig og skal tæknivilla dæmd á varnarmanninn.

REGLA SEX - VILLUR

Gr. 32 Villur

32.1 Skilgreining

- 32.1.1 Villa er brot á leikreglum þegar um er að ræða ólöglega snertingu við mótherja og/eða óþróttamannslega hegðun.
- 32.1.2 Villufjöldi sem hægt er að dæma á lið er ekki takmarkaður. Óháð refsingunni, skal hver villa dæmd, sett á skýrslu við hinn brotlega og refsað fyrir.

Gr. 33 Snerting: Almennar reglur

33.1 Reglan um sívalninginn

Reglan um sívalninginn er skilgreind sem svæði innan ímyndaðs sívalnings sem er upptekið af leikmanni á gólfinu. Það innifelur svæðið fyrir ofan leikmanninn og takmarkast:

- Að **framan** af lófum leikmannsins,
- Að **aftan** af afturenda og
- Til **hliðanna** af ytri brún handleggja og fótleggja.

Hendur og handleggir mega ekki ná lengra fram fyrir brjóstkassann en staða fóta með handleggi bogna við olnboga þannig að framhandleggir og hendur vísa upp á við. Fjarlægð milli fóta leikmanns er breytileg samkvæmt hæð leikmanns.



Mynd 5 - Skilgreining sívalnings

33.2 Réttur til stökkkrýmis



Á meðan á leik stendur skal hver leikmaður eiga rétt á hvaða stöðu (sívalningur) sem er á leikvelli, sem ekki er upptekin af öðrum leikmanni.

Þetta meginatriði verndar það svæði sem hann tekur á gólfinu og svæðið fyrir ofan hann, þegar hann hoppar lóðrétt upp, innan þess svæðis.

Um leið og leikmaður yfirgefur þetta lóðréttu stökkkrými (sívalninginn) og snerting á sér stað við mótherja sem hefur þegar náð sinni eigin lóðréttu stöðu (sívalning) er leikmaðurinn sem yfirgaf sína stöðu (sívalning) ábyrgur fyrir snertingunni.

Ekki má refsa varnarmanni fyrir að stökkva lóðrétt upp í loftið eða að hafa hendur lóðrétt uppi yfir höfði innan stökkkrýmis hans (sívalning).

Sóknarmaður skal ekki, hvort heldur sem hann er á gólfinu eða í loftinu, valda snertingu við varnarmann sem hefur náð löglegri varnarstöðu með því að

- Nota handleggi sína til að búa til viðbótarpláss fyrir sig (pushing off).
- Teygja handleggi eða fætur og valda snertingu á meðan eða strax eftir að körfuskot hefur átt sér stað.

33.3 Lögleg varnarstaða

Varnarmaður hefur náð löglegri varnarstöðu þegar:

- Hann snýr að mótherja sínum, og
- Hann hefur báða fætur á gólfinu.

Lögleg varnarstaða nær lóðrétt upp yfir hann (sívalningur) frá gólfinu upp í pakið. Hann má lyfta höndum yfir höfuð eða hoppa lóðrétt en verður að halda lóðréttri stöðu innan hins ímyndaða sívalnings.

33.4 Vörn gegn leikmanni sem hefur vald á knetti.

Við gæslu á leikmanni sem hefur vald á knettinum (heldur honum eða rekur) **skulu ákvæði um tíma og fjarlægð ekki gilda.**

Leikmaður sem er með knöttinn verður að vera við því búinn að vera í gæslu og verður að vera tilbúinn til að stöðva eða breyta stefnu hvenær sem mótherji nær löglegri varnarstöðu fyrir framan hann, jafnvel þó það gerist á sekúndubroti.

Varnarmaður verður að ná löglegri varnarstöðu án þess að valda snertingu áður.

Um leið og varnarmaður hefur náð löglegri varnarstöðu má hann hreyfa sig, en hann má ekki rétta út handleggi, axlir, mjaðmir eða fætur og skapa þannig snertingu, til að koma í veg fyrir að mótherji sem rekur knöttinn komist framhjá sér.

Þegar dómari metur hindrun/ruðning - aðstæður þar sem leikmaður er með knöttinn skal hann nota eftirfarandi reglur:

- Varnarmaður verður að ná löglegri varnarstöðu með því að snúa að leikmanni með knöttinn og hafa báða fætur á gólfinu.



- Varnarmaður má vera kyrr, hoppa lóðrétt eða hreyfa sig til hliðar eða afturábak til að viðhalda löglegri varnarstöðu.
- Við hreyfinguna sem verður til að halda löglegri varnarstöðu má lyfta öðrum eða báðum fótum augnablik frá gólfi, svo framarlega sem hreyfingin er til hliðar eða afturábak, en **ekki í átt að** leikmanni með knöttinn.
- Snertingin verður að vera á brjóstkassann og þá er varnarmaðurinn talinn vera kominn fyrst á staðinn sem snertingin verður á.
- Eftir að hafa náð löglegri varnarstöðu má varnarmaður snúa sér **innan** sívalnings til að forðast meiðsli.

Ef eitthvert ofangreindra atriða eru til staðar, telst villan vera á leikmanninn með knöttinn.

33.5 Vörn gegn leikmanni sem ekki hefur vald á knettinum

Leikmaður sem ekki hefur vald á knettinum má hreyfa sig um leikvöllinn að vild og taka sér stöðu á hverjum þeim stað þar sem annar leikmaður er ekki fyrir.

Við vörn gegn leikmanni sem hefur ekki vald á knetti **skulu ákvæði um tíma og fjarlægð gilda**. Varnarmaður getur ekki tekið sér stöðu svo hratt eða svo nálægt mótherja sem er á hreyfingu að sá síðarnefndi hafi ekki nægan tíma eða nægilegt pláss til að stöðva eða breyta um stefnu.

Fjarlægðin er í beinu hlutfalli við hraða andstæðingsins, aldrei minna en 1 eðlilegt skref.

Ef varnarmaður tekur ekki tillit til grundvallaratriðanna um tíma og fjarlægð þegar hann tekur sér löglega varnarstöðu og hann veldur snertingu við mótherja er varnarmaðurinn ábyrgur fyrir snertingunni.

Eftir að leikmaður hefur tekið sér löglega varnarstöðu má hann hreyfa sig til að gæta mótherja síns. Hann má ekki koma í veg fyrir að mótherji komist framhjá honum með því að rétta út handleggi, axlir, mjaðmir eða fætur í veg fyrir hann. Hann má snúa sér innan sívalnings síns, til að verjast meiðslum.

33.6 Leikmaður sem er í loftinu

Leikmaður sem stokkið hefur upp frá einhverjum stað á leikvöllum á rétt á að lenda aftur á þeim sama stað.

Hann hefur rétt á að lenda á öðrum stað á leikvelli svo framarlega sem enginn mótherji er á milli upphafsstaðar og landingarstaðar og að enginn mótherji sé á landingarstaðnum þegar hann hóf stökkið.

Leikmaður sem stekkur upp og lendir og snertir mótherja sem er í löglegri varnarstöðu nálægt landingarstaðnum, er ábyrgur fyrir snertingunni.

Mótherji má ekki færa sig í veg fyrir leikmann eftir að sá síðarnefndi hefur stokkið upp.



Það að fara undir leikmann sem er í loftinu og valda snertingu er venjulega óþróttamannsleg villa og í sumum tilfellum getur slíkt verið brottrekstarvilla.

33.7 **Hindrun (e. screen): Löglegt og ólöglegt**

Hindrun er tilraun til að tefja eða koma í veg fyrir að mótherji sem ekki hefur vald á knettinum komist á ákveðinn stað á vellinum.

Lögleg hindrun á sér stað þegar leikmaðurinn sem hindrar mótherja:

- **Var kyrr** (innan síns sívalnings) þegar snerting á sér stað.
- Hefur báða fætur á gólfinu þegar snerting á sér stað.

Ólögleg hindrun á sér stað þegar leikmaðurinn sem hindrar mótherja:

- **Var á hreyfingu** þegar snerting átti sér stað.
- Gætti þess ekki að hafa nægilega fjarlægð á milli sín og mótherja sem er **kyrr** og hindrun er sett upp fyrir utan sjónsvið hans þegar snerting á sér stað.
- Virðir ekki grundvallarákvæði um tíma og fjarlægð gagnvart andstæðingi **á hreyfingu** þegar snerting á sér stað.

Ef hindrunin er sett **innan** sjónsviðs mótherja sem er kyrr (fyrir framan eða aftan) má leikmaður setja hindrunina eins nálægt honum og hann vill, án þess þó að snerta hann.

Ef hindrunin er sett **utan** sjónsviðs mótherja sem er kyrr, verður leikmaður sem setur hindrunina að gefa mótherja möguleika á að taka 1 skref í átt til sín án þess að snerting eigi sér stað.

Ef andstæðingur er **á hreyfingu** skulu grundvallaratriðin um tíma og fjarlægð gilda. Sá sem setur upp hindrunina verður að hafa nægilega fjarlægð á milli sín og mótherja þannig að mótherji geti forðast hindrunina með því að stöðva eða breyta um stefnu.

Fjarlægðin sem krafist er, er aldrei minni en 1 og aldrei meiri en 2 eðlileg skref.

Leikmaður sem er löglega hindraður ber ábyrgð á snertingu við þann leikmann sem setur upp hindrunina.

33.8 **Ruðningur**

Ruðningur er ólögleg persónuleg snerting með eða án knattar sem verður til með því að yta eða hreyfa sig inn í brjóstkassa mótherja.

33.9 **Hindrun**

Hindrun er ólögleg persónuleg snerting sem hamlar hreyfingu mótherja með eða án knattar.

Leikmaður sem er að reyna að setja upp hindrun (e. screen) gerist sekur um hindrun ef snerting á sér stað á meðan hann er á hreyfingu og mótherji hans er kyrr eða á ferð í átt frá honum.



Ef leikmaður skiptir sér ekkert af knettinum heldur snýr sér að mótherja og fer í veg fyrir hann og skiptir um stöðu ef mótherjinn skiptir um stöðu, þá er leikmaðurinn aðallega ábyrgur fyrir snertingu sem verður, nema aðrir þættir komi til.

Hugtakið „aðrir þættir komi til“ vísar til ef leikmaður sem er hindraður (e. screen) ýtir, ryðst eða heldur viljandi leikmanni sem setur upp hindrunina.

Leikmanni sem tekur sér stöðu á leikvellinum er heimilt að hafa handleggi eða olnboga utan við sívalning sinn, en hann verður að láta þá innfyrir sívalninginn ef mótherji ætlar framhjá. Ef leikmaður lætur handleggi eða olnboga ekki inn fyrir sívalninginn og snerting á sér stað er það hindrun eða hald.

33.10 Ruðningsfrír hálfhringur

Ruðningsfríi hálfhringurinn er dreginn á leikvöll til að skilgreina sérstakt svæði fyrir túlkun á ruðningi/hindrun undir körfunni.

Við allar leikaðstæður þegar keyrt er upp að körfunni inn í ruðningsfría svæðið skal öll snerting sem sóknarmaður sem er í loftinu veldur ekki dæmast sem sóknarvilla, nema sóknarmaður noti hendur, handleggi, fætur eða líkama á ólöglegan hátt þegar

- Sóknarmaður hefur vald á knettinum þegar hann er í loftinu, og
- Hann reynir körfuskot eða sendir knöttinn og
- Varnarmaður **snertir með einum fæti eða báðum fótum** ruðningsfría svæðið.

33.11 Að snerta mótherja með hendi/höndum og/eða handlegg/ handleggjum

Að snerta mótherja með hendi eða höndum er í sjálfu sér ekki endilega villa.

Dómarar skulu ákveða hvort leikmaður sem veldur snertingu hefur náð hagræði af því. Ef snerting sem leikmaður veldur hamlar á einhvern hátt hreyfingum mótherja er slík snerting villa.

Ólögleg notkun handa eða handleggja á sér stað þegar varnarmaður er í varnarstöðu og hendur eða framhandleggir hans hvíla á mótherja sem er **með** eða **án** knattarins og snertingunni er viðhaldið til að hamlar hreyfingum hans.

Endurtekin snerting eða pot í mótherja með eða án knattar er villa þar sem það getur leitt til aukinnar hörku.

Það er villa á **sóknarmann með knöttinn** ef hann:

- Húkkar (krækir), eða setur handlegg eða olnboga utan um varnarmann til að öðlast hagræði.
- Ýtir frá sér til að hindra varnarmann í að ná til knattarins eða reyna að ná til knattarins, eða til að búa til meira pláss á milli sín og varnarmanns.



- Notar útréttan handlegg eða hendi þegar hann rekur knöttinn til að hindra mótherja í að ná valdi á knettinum.

Það er villa á **sóknarmann án knattarins** ef hann ýtir frá sér til að:

- Losna úr gæslu til að fá knöttinn.
- Koma í veg fyrir að varnarmaður leiki eða reyni að leika knettinum.
- Búa til meira pláss á milli sín og varnarmanns.

33.12 Snúningsleikur (Post play)

Reglan um sívalninginn á einnig við um snúningsleik.

Sóknarmaður í „post position“ og varnarmaður sem gætir hans verða báðir að virða rétt hins til stökkrymis (sívalnings).

Það er villa á sóknarmann eða varnarmann í „post position“ ef þeir ýta mótherja úr stöðu sinni með öxl eða mjöðm eða hindra hreyfingar hans með útréttum olnbogum, handleggjum, hnjám eða öðrum líkamshlutum.

33.13 Ólögleg vörn að baki

Ólögleg vörn að baki er snerting varnarmanns við mótherja aftan frá. Sú staðreynd að varnarmaður er að reyna að leika knettinum réttlætir ekki snertingu við sóknarmann aftan frá.

33.14 Hald

Hald er ólögleg snerting við mótherja sem hamlar hreyfingum hans. Þessi snerting (hald) getur gerst með hvaða líkamshluta sem er.

33.15 Hrinding

Hrinding er ólögleg snerting með einhverjum hluta líkamans sem á sér stað þegar leikmaður beitir kröftum til að færa eða reyna að færa til mótherja hvort sem mótherji hefur vald á knettinum eða ekki.

Gr. 34 Persónuvilla

34.1 Skilgreining

34.1.1 Persónuvilla er ólögleg snerting leikmanns við mótherja, hvort heldur sem knöttur er í leik eða ekki.

Leikmaður skal ekki hindra, halda, ýta, ryðja, bregða eða hindra (e. screen) mótherja með útréttum handlegg, öxl, mjöðm, hné eða fæti eða með því að fetta líkama sinn í óeðlilega stöðu (út fyrir sívalninginn), né skal hann nota grófar eða ofbeldisfullar aðferðir.

34.2 Refsing

Persónuvilla skal dæmd á hinn brotlega.

34.2.1 Ef villan er framin gegn leikmanni sem ekki er í skottílaun:

- Skal leik fram haldið með innkasti af því liði sem ekki braut af sér, frá þeim stað sem næstur er brotinu.



- Ef brotlega liðið fær refsingu vegna liðsvillna, þá skal Gr. 41 gilda.

34.2.2 Ef villan er framin gegn leikmanni sem er í skottílaun, skal leikmanninum veitt vítaskot á eftirfarandi hátt:

- Ef körfuskotið heppnast skal karfan gilda og 1 vítaskot veitt.
- Ef tveggja stiga skottílaunin heppnast ekki skal veita 2 vítaskot.
- Ef þriggja stiga skottílaunin heppnast ekki skal veita 3 vítaskot.
- Ef brotið er á leikmanni þegar, eða rétt áður en, hljóðmerki leikklukku hljómar sem gefur til kynna lok leikhauta eða þegar, eða rétt áður en, hljóðmerki skotklukku hljómar þegar knöttur er enn í höndum leikmannsins og körfuskotið heppnast, skal það ekki gilda og 2 eða 3 vítaskot skulu veitt.

Gr. 35 Tvívilla

35.1 Skilgreining

35.1.1 Tvívilla kallast það þegar 2 mótherjar brjóta hvor gegn öðrum á nánast sama tíma.

35.2 Refsing

Skrá skal persónuvillu gegn hinum brotlegu leikmönnum. Ekki skal veita vítaskot og skal leik fram haldið á eftirfarandi hátt:

Ef að nánast á sama tíma og tvívilla á sér stað:

- Ef gild karfa, eða síðasta eða eina vítaskot, er skoruð á sama tíma, skal knötturinn afhentur því liði sem skoraði ekki til innkasts frá hvaða stað sem er við endalínu.
- Hafði lið vald á knetti eða átti rétt á knettinum, skal knötturinn afhentur því liði til innkasts frá þeim stað sem næstur er leikbrotinu.
- Hvorugt liðanna hafði vald á knettinum né átti rétt á honum, gilda reglur um dómarakast.

Gr. 36 Tæknivilla

36.1 Reglur um framkomu

36.1.1 Viðeigandi stjórnun á leik krefst góðrar samvinnu leikmanna og liðsmanna beggja liða við dómara, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmann, sé hann til staðar.

36.1.2 Hvort lið skal gera sitt besta til að tryggja sigur, en það verður að vera í anda íþróttamennsku og drengskapar.

36.1.3 Öll ásetningsbrot eða endurtekin brot á þeim anda sem fram kemur í þessari reglu skulu talin tæknivilla og refsað samkvæmt því.



36.1.4 Dómarar geta komið í veg fyrir tæknivillur með því að veita aðvörun eða jafnvel litið framhjá minniháttar brotum sem eru augljóslega óvart og hafa ekki bein áhrif á leikinn, nema þau séu endurtekin eftir aðvörunina.

36.1.5 Ef tæknilegt brot uppgötvast eftir að knöttur er kominn í leik skal stöðva leik og tæknivilla veitt. Refsingin skal framkvæmd eins og villan hafi átt sér stað á þeim tíma sem hún gerðist. Allt sem gerðist milli þess sem hið tæknilega brot átti sér stað og stöðvun leiksins skal talið gilt.

36.2 Ofbeldi

36.2.1 Ofbeldi getur komið upp í leikjum, þvert á íþróttandann sem ríkja á. Ofbeldi skal stöðvað strax af dómurum og ef nauðsyn krefur af löggæslumönnum eða þeim aðilum sem ábyrgir eru fyrir öryggi og aðstöðu áhorfenda.

36.2.2 Hvenær sem slagsmál brjóstast út með þátttöku leikmanna eða liðsmanna á leikvelli eða lögsögu hans, skulu dómarar grípa til nauðsynlegra aðgerða til að stöðva þau.

36.2.3 Öllum ofangreindum einstaklingum sem gerast sekir um grófa árásarhegðun gagnvart mótherjum eða starfsmönnum og dómurum skal vísað af leikvelli. Dómarar verða að tilkynna um slíka atburði til viðeigandi aðila sem ábyrgir eru fyrir mótinu.

36.2.4 Löggæslumenn (gæslumenn) mega aðeins koma inn á leikvöllinn fari dómarar leiksins fram á það. Ef hins vegar áhorfendur fara inn á leikvöllinn í þeim augljósa tilgangi að beita ofbeldi verða löggæslumenn að grípa strax inn í til að vernda liðin og dómara.

36.2.5 Öll önnur svæði, þar með talin inngangar, útgangar, gangar, búningsherbergi o.s.frv. eru undir stjórn skipuleggjenda og þess aðila sem er ábyrgur fyrir öryggi og aðstöðu áhorfenda.

36.2.6 Dómarar mega ekki heimila atferli leikmanna eða liðsmanna sem getur leitt til tjóns á tækjum sem tengjast leiknum.

Þegar dómarar verða varir við slíkt atferli, skal gefa þjálfara hins brotlega liðs aðvörun.

Ef atferlið er endurtekið skal strax gefa viðkomandi einstaklingi tæknivillu.

36.3 Skilgreining

36.3.1 Tæknivilla leikmanns er leikmannavilla sem felur ekki í sér snertingu við mótherja. Hún felur í sér, en takmarkast ekki af því að:

- Líta framhjá aðvörunum dómara.
- Snerta dómara, eftirlitsmann, starfsmenn ritaraborðs eða fylgismenn af virðingarleysi.
- Ávarpa dómara, eftirlitsmann, starfsmenn ritaraborðs eða mótherja af virðingarleysi.
- Viðhafa móðgandi orð eða látbragð sem líklegt er að móðga eða æsa upp áhorfendur.



- Erta mótherja eða byrgja honum sýn með því að veifa höndum nærri augum hans.
- Sveifla olnbogum af afli.
- Tefja leik með því að snerta knöttinn eftir að hann hefur farið í gegnum körfuna eða tefja leik með því að hindra að innkast sé framkvæmt tafarlaust.
- Falla í gólfíð í tilraun til að fiska villu.
- Grípa um körfuhring þannig að þungi leikmanns hvíli á hringnum, nema leikmaður grípi augnablik í hringinn eftir troðslu eða ef hann, að mati dómarsins, er að reyna að forða sér eða öðrum leikmönnum frá meiðslum.
- Knatttruflun (goal tending eða interference) við síðasta eða eina vítaskot hjá varnarmanni. Sóknaðliðið skal fá 1 stig og refsing vegna tæknivillu varnarmannsins fylgir á eftir.

36.3.2 Tæknivilla á liðsmann er villa fyrir að koma fram af óvirðingu eða snerta af óvirðingu dómara, eftirlitsmann, starfsmenn ritaraborðs eða mótherja í tilvikum sem eru stjórnumarlegs eðlis.

36.3.3 Leikmaður skal gerður brottrækur það sem eftir lifir leiks þegar hann hefur fengið 2 tæknivillur.

36.3.4 Þjálfari skal gerður brottrækur það sem eftir lifir leiks þegar:

- Hann hefur fengið 2 tæknivillur (C) vegna persónulegrar óþróttamannslegrar framkomu hans.
- Hann hefur fengið 3 tæknivillur, annað hvort allar (B) eða ein af þeim (C) vegna óþróttamannslegrar framkomu annarra liðsmanna á varamannasvæði.

36.3.5 Ef leikmanni eða þjálfara er vísað af leikvelli vegna greinar 36.3.3 skal sú tæknivilla vera eina villan sem refsað er fyrir og ekki skal koma til viðbótarrefsing vegna brottrekstursins.

36.4 Refsing

36.4.1 Ef tæknivilla er framin:

- Af leikmanni skal villan skráð á hann sem leikmannavilla og skal telja sem ein af liðsvillunum.
- Af liðsmanni á varamannasvæði skal villan skráð á þjálfarann og telur ekki sem ein af liðsvillunum.

36.4.2 Mótherjar skulu fá 1 vítaskot og:

- Innkast við framlengda miðlínu andspænis ritaraborði.
- Dómarakast í miðjuhring til að hefja fyrsta leikhuta.

Gr. 37 Óíþróttamannsleg villa**37.1 Skilgreining**

37.1.1 Óíþróttamannsleg villa er persónuvilla, snerting, sem að mati dómara er

- Ekki lögleg tilraun til að leika knettinum innan anda og ætlunar reglnanna.
- Harkaleg snerting leikmanns sem reynir að leika knettinum.
- Snerting leikmanns við mótherja aftan frá eða til hliðar í tilraun til að stöðva hraðaupphlaup og það er enginn mótherji milli sóknarmanns og körfu mótherja.
- Snerting varnarmanns við mótherja á leikvelli síðustu 2 mínútur fjórða leikhluta og hvernar framlengingar þegar knöttur er utan vallar við innkast og er enn í höndum dómarans eða er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkastið.

37.1.2 Dómarar verða að túlka óíþróttamannslega villu á sama hátt allan leikinn.

37.2 Refsing

37.2.1 Óíþróttamannsleg villa skal skráð á hinn brotlega.

37.2.2 Leikmaður sem brotið var á skal fá vítaskot og að þeim loknum:

- Innkast frá miðlínu andspænis ritaraborði.
- Dómarakast í miðjuhring við upphaf fyrsta leikhluta.

Fjöldi vítaskota skal vera eftirfarandi:

- Ef villan er framin gegn leikmanni sem ekki er í skotttilraun, 2 vítaskot.
- Ef villan er framin gegn leikmanni í skotttilraun skal karfan gilda ef hún er skoruð og til viðbótar skal veita 1 vítaskot.
- Ef villan er framin gegn leikmanni í skotttilraun og skotið heppnast ekki skal veita 2 eða 3 vítaskot.

37.2.3 Leikmaður skal útilokaður til loka leiks þegar hann hefur fengið 2 óíþróttamannslegar villur.

37.2.4 Ef leikmaður er útilokaður skv. Gr. 37.2.3 skal aðeins refska fyrir óíþróttamannslegu villuna og engin viðbótarrefsing skal koma til vegna útilokunarinnar.

Gr. 38 Brottrekstrarvilla**38.1 Skilgreining**

38.1.1 Öll gróf óíþróttamannsleg hegðun leikmanns eða liðsmanna á varamannabekk er brottrekstarvilla.

38.1.2 Aðstoðarþjálfari skal taka við störfum þjálfara sem fær brottrekstarvillu eins og hann er skráður á leikskýrslu. Sé aðstoðarþjálfari ekki skráður á leikskýrslu skal fyrirliði (FL) taka við störfum hans.



38.2 Refsing

38.2.1 Brottrekstrarvilla skal skráð gegn hinum brotlega.

38.2.2 Ávallt þegar hinn brotlegi fær brottrekstrarvillu samkvæmt þessum reglum skal hann fara til búningsherbergja liðs síns og halda sig þar á meðan á leik stendur eða, ef hann svo kýs, yfirgefa íþróttahúsið.

38.2.3 Vítaskot skulu veitt:

- Hvaða mótherja sem er sem þjálfari velur, hafi ekki verið um villu að ræða vegna snertingar.
- Leikmanni sem brotið var á, hafi verið um villu að ræða sem fól snertingu í sér.

Fylgt eftir með:

- Innkasti við miðlínu andspænis ritaraborði.
- Dómarakasti í miðjuhring til að hefja 1. leikhluta.

38.2.4 Fjöldi vítaskota skal vera eftirfarandi:

- Ef villan er framin en engin snerting átti sér stað: 2 vítaskot.
- Ef villan er framin gegn leikmanni sem ekki er í skottilaun: 2 vítaskot.
- Ef villan er framin gegn leikmanni í skottilaun: karfan skal gilda, ef hún er skoruð, og til viðbótar skal veita 1 vítaskot.
- Ef villan er framin gegn leikmanni í skottilaun og skotið heppnast ekki: 2 eða 3 vítaskot.

Gr. 39 Slagsmál

39.1 Skilgreining

Slagsmál eru líkamleg samskipti milli tveggja eða fleiri andstæðinga (leikmanna og liðsmanna).

Þessi grein fjallar aðeins um liðsmenn á varamannasvæði sem yfirgefa svæði varamanna við slagsmál eða við aðstæður sem gætu leitt til slagsmála.

39.2 Regla

39.2.1 Varamönnum, útilokuðum leikmönnum eða fylgismönnum sem yfirgefa svæði varamanna við slagsmál eða við aðstæður sem gætu leitt til slagsmála skal vísað af leikvelli.

39.2.2 Aðeins þjálfara og/eða aðstoðarþjálfara er heimilt yfirgefa svæði varamanna á meðan á slagsmálum stendur eða við aðstæður sem gætu leitt til slagsmála, til að aðstoða dómara við að viðhalda eða koma á reglu á ný. Í þeim tilvikum skulu þeir ekki gerðir brottrækir.

39.2.3 Ef þjálfari og/eða aðstoðarþjálfari yfirgefur svæði varamanna og aðstoðar ekki, eða reynir ekki að aðstoða dómara við að viðhalda eða koma á reglu á ný, skulu þeir gerðir brottrækir.



39.3 Refsing

39.3.1 Ein tæknivilla (B) skal veitt þjálfara, óháð fjölda liðsmanna sem fá brottrekstrarvillu fyrir að yfirgefa svæði varamanna.

39.3.2 Í þeim tilvikum þar sem liðsmönnum í báðum liðum er vísað af leikvelli vegna þessarar greinar, og ekki á eftir að framkvæma aðrar refsingar vegna villu, skal leik fram haldið á eftirfarandi hátt:

Ef á nánast sama tíma og leikur var stöðvaður vegna slagsmála:

- Er gild karfa skoruð, skal knötturinn afhentur því liði sem skoraði ekki til innkasts á hvaða stað sem er við endalínu.
- Lið hafði vald á knettinum eða átti rétt á knettinum, skal það fá knöttinn til innkasts við miðlínu andspænis ritaraborði.
- Hvorugt lið hafði vald á knettinum eða rétt á honum, skulu reglur um dómarakast gilda.

39.3.3 Allar brottrekstrarvillur skal skrá eins og lýst er í B.8.3 og skulu þær ekki telja sem ein af liðsvillunum.

39.3.4 Taka skal á öllum villum gagnvart leikmönnum á velli sem taka þátt í slagsmálum eða hverjum þeim aðstæðum sem geta leitt til slagsmála samkvæmt Gr. 42.

REGLA SJÖ - ALMENN ÁKVÆÐI

Gr. 40 Fimm villur leikmanns

- 40.1 Leikmaður sem framið hefur 5 villur skal upplýstur um það af dómara og verður að yfirgefa leikvöll án tafar. Honum verður að skipta út af innan 30 sekúndna.
- 40.2 Villa á leikmann sem áður hefur fengið 5. villu sína er talin villa á útilokaðan leikmann og er dæmd og skráð á þjálfarann (B).

Gr. 41 Liðsvillur: Refsing

41.1 Skilgreining

- 41.1.1 Liðsvilla er persónulegt, tækni-, óþróttamannsleg eða brottrekstrarvilla sem framin er af leikmanni. Skotréttur myndast eftir að lið hefur framið 4 liðsvillur í leikhluta (team foul penalty situation).
- 41.1.2 Allar liðsvillur sem gerast í hléum (interval of play) eru taldar með þeim leikhluta eða þeirri framlengingu sem fylgir á eftir hléinu.
- 41.1.3 Allar liðsvillur sem dæmdar eru í framlengingu skulu taldar sem hluti af fjórða leikhluta.

41.2 Regla

- 41.2.1 Þegar lið hefur framið 4 liðsvillur og skotréttur myndast skal refsa fyrir allar persónuvillur gegn leikmanni sem ekki er að skjóta á körfuna með 2 vítaskotum í stað þess að liðið fái knöttinn til innkasts.
- Leikmaðurinn sem brotið er á skal taka vítaskotið/-in
- 41.2.2 Ef persónuvillan er framin af leikmanni þess liðs sem hefur knött í leik á valdi sínu eða á rétt á knettinum, skal refsa fyrir slíka villu með því að mótherjar fá innkast.

Gr. 42 Sérstök tilvik

42.1 Skilgreining

Þegar leikklukka er stopp eftir truflun á leik geta sérstök tilvik komið upp þegar viðbótar villur er framdar.

42.2 Framkvæmd

- 42.2.1 Allar villur skal skrá og hver refsing tiltekin.
- 42.2.2 Ákvarða skal í hvaða röð villurnar gerðust.
- 42.2.3 Jafnar refsingar gegn báðum liðum og refsingar fyrir tvívillur skulu jafnast út. Eftir að þær hafa verið jafnaðar út skal líta svo á að þær hafi ekki átt sér stað.
- 42.2.4 Réttur til knattarins, sem hlýst af síðustu refsingunni, skal fyrirgera öllum fyrri rétti til knattarins.



- 42.2.5 Eftir að knöttur er í leik eftir fyrsta eða eina vítaskot eða við innkast, er ekki hægt að nota þá refsingu lengur til að jafna út aðrar refsingar.
- 42.2.6 Allar refsingar sem eftir eru skal refsa fyrir í þeirri röð sem þær voru dæmdar.
- 42.2.7 Ef, eftir að hafa jafnað út öllum refsingum gegn báðum liðum, engar refsingar eru eftir, skal hefja leik á eftirfarandi hátt:
- Ef á nánast sama tíma og fyrsta brotið á sér stað:
- Er gild karfa skoruð skal knöttur veittur því liði sem skoraði ekki, til innkasts frá hvaða stað sem er við endalínu.
 - Hafði lið vald á knetti eða átti rétt á knetti, skal knöttur afhentur því liði til innkasts frá þeim stað sem næstur er fyrsta brotinu.
 - Hvorugt liðið hafði vald á knettinum, né hafði rétt til hans, koma upp aðstæður sem leiða til dómarakasts.

Gr. 43 Vítaskot

43.1 Skilgreining

- 43.1.1 Vítaskot er tækifæri sem veitt er leikmanni til að skora 1 stig með því að kasta knettinum án hindrunar, frá stað aftan við vítalínu og innan hálfhringsins.
- 43.1.2 Vítaskot eru skilgreind sem öll vítaskot og/eða réttur á knetti sem eru afleiðing einnar refsingar fyrir villu.

43.2 Regla

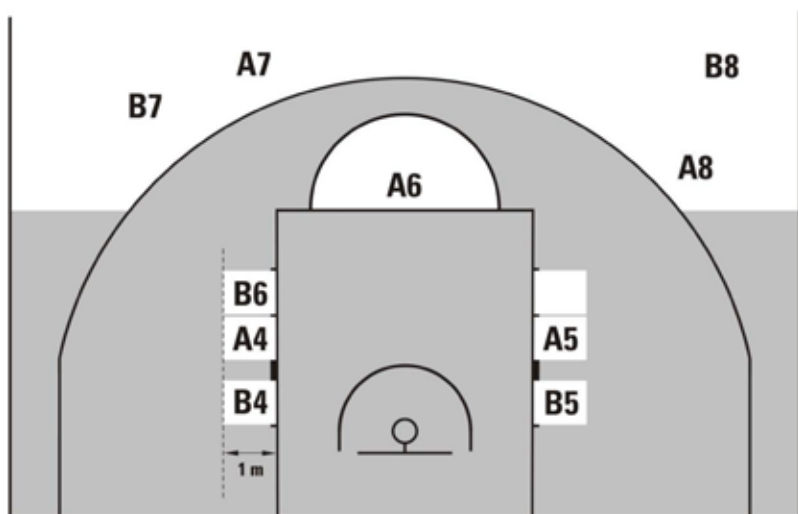
- 43.2.1 Þegar persónuvilla er dæmd skulu vítaskot veitt þannig:
- Leikmaðurinn sem brotið var á skal taka vítaskotið/-in.
 - Ef farið er fram á skiptingu á þeim leikmanni sem brotið var á, skal hann taka vítaskotin áður en hann fer út af.
 - Ef leikmaður sem taka á vítaskotið/-in slasast þannig að hann verður að fara af leikvelli, eða fær 5. villu sína eða brottrekstrarvillu, verður varamaður hans að taka vítaskotin. Ef enginn varamaður er til staðar má hvaða liðsmaður tilnefndur af þjálfara taka vítaskotin.
- 43.2.2 Þegar tæknivilla er dæmd getur hvaða leikmaður sem er tilnefndur af þjálfara framkvæmt vítaskotin.
- 43.2.3 Vítaskotmaðurinn skal:
- Taka sér stöðu fyrir aftan vítalínu og inni í hálfhringnum.
 - Nota hvaða aðferð sem honum hentar til að skjóta að körfunni, þannig að knötturinn fari í körfuna ofan frá eða snerti hringinn.
 - Hafa lokið vítaskotinu innan 5 sekúndna frá þeim tíma sem dómari réttir honum knöttinn.

- Ekki snerta vítalínu eða leikvöllinn fyrir framan vítalínu fyrir en knötturinn hefur farið í körfuna eða snert hringinn.
- Ekki þykjast taka vítaskotið og hætta svo við.

43.2.4 Leikmönnum á vítateigssvæðum skal heimilt að staðsetja sig á tilteknum svæðum sem talin eru 1 metri á dýpt (mynd 6).

Við vítaskot skulu þessir leikmenn ekki:

- Vera á frákastsvæðum sem þeim er ekki heimilt að vera á.
- Fara inn í vítateiginn, hlutlausu svæðið eða yfirgefa vítateigssvæðið fyrir en knötturinn hefur yfirgefið hönd skotmanns.
- Truflla vítaskotmann með athöfnum sínum.



Mynd 6 - Staðsetning leikmanna í vítaskotum

43.2.5 Allir leikmenn sem ekki eru í vítateigssvæðum skulu vera fyrir aftan framlengda vítalínu og fyrir aftan þriggja stiga línu þar til knötturinn snertir hringinn eða vítaskoti lýkur.

43.2.6 Við vítaskot sem tekin eru á undan annarri röð vítaskota eða innkasti skulu allir leikmenn vera fyrir aftan framlengda vítalínu og fyrir aftan þriggja stiga línuna.

Brot á greinum 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 og 43.2.6 er leikbrot.

43.3 Refsing

43.3.1 Ef **vítaskot heppnast** og leikbrotið er framið af vítaskyttu skal stigið ekki telja.

Líta skal framhjá leikbroti annars leikmanns sem á sér stað rétt áður, nánast á sama tíma, eða eftir leikbrot vítaskyttu.

Knöttur skal afhentur mótherjum til innkasts frá hliðarlínu til móts við vítalínu nema ef veita á fleiri vítaskot eða framkvæma frekari refsingu (possession penalty).

43.3.2 Ef **vítaskot heppnast** og leikbrot er framið af einhverjum leikmanni öðrum en vítaskotmanni:

- Skal stigið gilda.
- Skal líta framhjá þeim leikbrotum.

Við síðasta eða eina vítaskot skal knöttur afhentur mótherjum til innkasts hvar sem er við endalínu.

43.3.3 Ef **vítaskot heppnast ekki** og leikbrot er framið af:

- **Vítaskyttu** eða **samherja** hennar við síðasta eða eina vítaskot, skal knöttur afhentur mótherjum til innkasts til móts við vítalínu nema það lið eigi frekari rétt á knettinum.
- **Mótherja** vítaskyttu, skal annað vítaskot veitt vítaskyttu.
- **Báðum liðum** við síðasta eða eina vítaskot, skal hefja leik samkvæmt reglum um dómarakast.

Gr. 44 Leiðréttanleg mistök

44.1 Skilgreining

Dómarar geta aðeins leiðrétt mistök ef reglu er óafvitandi ekki beitt við eftirfarandi aðstæður:

- Veita ranglega vítaskot.
- Veita ekki verðskulduð vítaskot.
- Dómarar veita eða afturkalla stig ranglega.
- Heimila röngum leikmanni að taka vítaskot.

44.2 Framkvæmd

44.2.1 Til að hægt sé að leiðrétta mistök sem nefnd eru hér að ofan verður dómari, eftirlitsmaður eða starfsmenn ritaraborðs að uppgötva þau áður en knöttur fer í leik í annað sinn eftir mistökin og leikkluð hafa gengið í millitíðinni.

44.2.2 Dómari getur stöðvað leik strax þegar leiðréttanleg mistök uppgötvast, svo framalega sem það veldur ekki öðru hvoru liðinu óhagræði.

44.2.3 Allar villur, stig skoruð, leiktími sem liður og annað sem gerist eftir að mistökin hafa átt sér stað skal ekki fella úr gildi.



44.2.4 Eftir að mistök hafa verið leiðrétt skal hefja leik á þeim stað sem leikur var stöðvaður, nema annað sé tekið fram í þessum reglum. Knöttur skal afhentur liðinu sem á rétt á honum þegar leikur var stöðvaður til að leiðrétta mistökin.

44.2.5 Þegar mistök sem enn er hægt að leiðrétta uppgötvast og:

- Ef leikmaður sem tengist leiðréttingunni er á varamannabekk eftir að hafa verið skipt út af á löglegan hátt, verður hann að koma aftur á leikvöll til að taka þátt í leiðréttingunni, og þá verður hann leikmaður.

Þegar mistök hafa verið leiðrétt má hann halda áfram í leiknum nema lögleg beiðni um skiptingu hafi komið fram aftur. Þá má leikmaður yfirgefa leikvöll.

- Ef leikmanni var skipt út af vegna meiðsla eða hann hafi framið 5 villur eða hafði fengið brottrekstrarvillu, verður varamaður hans að taka þátt í leiðréttingu á mistökunum.

44.2.6 Ekki er hægt að leiðrétta mistök eftir að dómari hefur undirritað leikskýrsluna.

44.2.7 Dómarar geta hvenær sem er, áður en þeir undirrita leikskýrsluna, leiðrétt öll mistök ritara eða tímavarðar og skotklukkuvarðar við skráningu stiga, fjölda villna, fjölda leikhléa, og tíma á leikklukku og skotklukku sem liðinn er.

44.3 Sérstök tilvik

44.3.1 Veita óréttmæt vítaskot.

Vítaskot sem tekin eru vegna mistaka skal fella niður og leik fram haldið sem hér segir:

- Ef leikklukka hefur ekki gengið skal afhenda knöttinn til innkasts því liði sem vítaskotin voru felld niður hjá við framlengda vítalínu.
- Ef leikklukka hefur gengið og:

- Lið sem hefur vald á knetti eða hefur réttinn til knattarins á þeim tíma sem mistök uppgötvast, er sama liðið og hafði vald á knettinum á þeim tíma sem mistökin áttu sér stað, eða
- Hvorugt liðið hefur vald á knettinum þegar mistök uppgötvast,

þá skal það lið fá knöttinn sem hafði rétt á honum þegar mistök áttu sér stað.

- Ef leikklukka hefur gengið þegar mistök uppgötvast og liðið sem hefur vald á knettinum eða á rétt til knattarins, er ekki það sama og hafði vald á knettinum þegar mistökin áttu sér stað gilda reglur um dómarakast.
- Ef leikklukka hefur gengið þegar mistök uppgötvast og refsing vegna villu sem felur í sér vítaskot hefur verið dæmd, skal framkvæma vítaskotin og knöttur síðan afhentur því liði sem hafði vald á knettinum á þeim tíma sem mistökin áttu sér stað.

44.3.2 Ef mistökin fela í sér að lið hafi ekki fengið vítaskot sem það átti rétt á:

- Ef sama lið hefur haft vald á knettinum frá því að mistökin voru gerð, skal halda leik áfram eftir að mistökin hafa verið leiðrétt eins og eftir venjulegt vítaskot.
- Ef sama liðið skorar eftir að hafa ranglega fengið knöttinn afhentan til innkasts skal líta framhjá mistökunum.

44.3.3 Heimila röngum leikmanni að taka vítaskot.

Fella skal vítaskotin niður og liðsvaldið á knettinum ef það er hluti refsingar og knöttur skal afhentur mótherjum til innkasts til móts við framlengda vítalínu nema það eigi eftir að framkvæma refsingar fyrir frekari brot.

REGLA ÁTTA - DÓMARAR, RITARABORÐ, EFTIRLITSMAÐUR: SKYLDUR OG VÖLD

Gr. 45 Dómarar, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmaður

- 45.1 **Dómarar** skulu vera aðaldómari og 1 eða 2 meðdómarar. Þeir skulu njóta aðstoðar starfsmanna ritaraborðs og eftirlitsmanns sé hann til staðar.
- 45.2 **Starfsmenn ritaraborðs** skulu vera ritari, aðstoðarritari, tímavörður og skotklukkuvörður.
- 45.3 **Eftirlitsmaður** skal sitja á milli ritara og tímavarðar. Megin skyldur hans meðan á leik stendur felast aðallega í að hafa yfirlit með starfi starfsmanna á ritaraborði og aðstoða dómara og aðstoðardómara við að láta leikinn ganga vel fyrir sig.
- 45.4 Dómarar leiks skulu ekki tengjast liðum á leikvelli á neinn hátt.
- 45.5 **Dómarar, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmaðurinn skulu stjórna leiknum í samræmi við þessar reglur og hafa ekki vald til að breyta þeim.**
- 45.6 Einkennisbúningur dómara skal samanstanda af dómaratreyju, svörtum síðbuxum, svörtum sokkum og svörtum körfuboltaskóm.
- 45.7 Dómarar og starfsmenn ritaraborðs skulu klæðast á sama hátt.

Gr. 46 Aðaldómari: Skyldur og völd

Aðaldómari skal:

- 46.1 Skoða og samþykkja öll tæki sem nota á í leiknum.
- 46.2 Útnefna hina opinberu leikklukku, skotklukku, skeiðklukku og viðurkenna starfsmenn á ritaraborði.
- 46.3 Velja knöttinn sem leikið verður með af a.m.k. 2 notuðum knöttum sem heimaliðið útvegar. Sé hvorugur knötturinn nothæfur sem leikknöttur getur hann valið besta knöttinn sem er til staðar.
- 46.4 Ekki heimila leikmönnum að bera hluti sem gætu valdið öðrum leikmönnum meiðslum.
- 46.5 Framkvæma uppkast í miðjuhring til að hefja fyrsta leikhluta og innkast samkvæmt leikstefnuörinni til að hefja alla aðra leikhluta.
- 46.6 Hafa vald til að stöðva leik þegar aðstæður krefjast þess.
- 46.7 Hafa vald til að úrskurða að lið hafi fyrirgert leik.
- 46.8 Yfirfara leikskýrsluna vandlega við lok leiktíma eða hvenær sem hann telur það nauðsynlegt.



- 46.9 Samþykkja og skrifa undir leikskýrslu við lok leiktíma og þannig **lýkur** stjórn og **tengslum** dómara við leikinn. **Vald** dómara **hefst** þegar þeir koma á leikvöll 20 mínútum fyrir upphaf leiks og **lýkur** þegar dómarar ákveða lok leiktíma.
- 46.10 Skrá á baksíðu leikskýrslunnar áður en hann undirritar hana:
- Brottretstrarvillur og/eða ef leik var fyrirgert.
 - Óíþróttamannslega hegðun leikmanna eða liðsmanna sem á sér stað áður en 20 mínútur eru í leik eða gerist eftir að leik er lokið og áður en leikskýrslan er samþykkt og undirrituð.
- Í slíkum tilvikum verður aðaldómariinn (eða eftirlitsmaður ef hann er til staðar) að senda nákvæma skýrslu til mótshaldara.
- 46.11 Taka lokaákvörðun hvenær sem nauðsyn krefur eða þegar dómarar eru ósammála. Til að taka lokaákvörðun getur hann ráðfært sig við meðdómarann, eftirlitsmann ef hann er til staðar og/eða starfsmenn ritaraborðsins.
- 46.12 Hafa heimild til að samþykkja fyrir leik og nota **tæknibúnað til endursýninga (Instant Replay System - IRS)** ef hann er til staðar til að ákvarða, áður en hann undirritar leikskýrsluna
- Við lok leikhluta eða framlengingar
 - Hvort heppnað körfuskot var tekið áður en leikklukkan hljómaði við lok leikhluta.
 - Hvort og hvers mikinn tíma skal sýna á leikklukku ef:
 - Skotmaður fremur leikbrot með því að stíga út af leikvelli.
 - Leikbrot vegna skotklukku á sér stað.
 - Leikbrot vegna 8 sekúndna reglu á sér stað.
 - Villa var dæmd áður en leiktíma lauk.
 - Þegar leikklukka sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og í hverri framlengingu,
 - Hvort heppnað körfuskot var tekið áður en skotklukkan hljómaði.
 - Hvort körfuskot var tekið áður en villa var dæmd.
 - Til að ákvarða leikmann sem olli því að knöttur fer út af leikvelli.
 - Hvenær sem er í leiknum
 - Hvort heppnað körfuskot skuli gilda 2 eða 3 stig.
 - Ákvarða hversu mikill tími skal vera leiðréttur eftir að leikklukka eða skotklukka bilar.
 - Til að ákvarða réttan vítaskotmann.
 - Til að ákvarða um þátttöku leikmanna og liðsmanna í slagsmálum.
- 46.13 **Hafa vald til að úrskurða varðandi atriði sem ekki eru sérstaklega tiltekin í þessum reglum.**

**Gr. 47 Dómarar: Skyldur og völd**

- 47.1 Dómarar hafa vald til að úrskurða varðandi brot á leikreglum sem eiga sér stað annað hvort innan vallar eða utan þar með talið ritaraborð, varamannabekki og svæðið sem er næst fyrir aftan útlínur vallarins.
- 47.2 Dómarar blása í flautu sína þegar leikbrot á sér stað, leikhauta lýkur eða dómari telur nauðsynlegt að stöðva leikinn. Dómari skal ekki blása í flautu sína þegar karfa er skoruð, vítaskot heppnast eða þegar knöttur er kominn í leik.
- 47.3 Þegar dómari ákvarðar snertingu eða leikbrot skal hann í hvert skipti vega og meta eftirfarandi grundvallaratriði:
- Anda og ætlun reglnanna og þörfina á að halda leiknum heiðarlegum.
 - Samræmi við notkun á hugtakinu “hagræði/óhagræði”. Dómarar skulu ekki trufla flæði leiksins á ónauðsynlegan hátt til að refsa fyrir snertingu sem er óviljandi og veitir leikmanninum ekki hagræði, né mótherjanum óhagræði.
 - Nota almenna skynsemi í hverjum leik og hafa í huga hæfileika og getu leikmanna og viðhorf þeirra og hegðun á meðan á leik stendur.
 - Samræmi í að viðhalda jafnvægi milli leikstjórnunar og leikflæðis með því að hafa “tilfinningu” fyrir hvað þátttakendur eru að reyna að gera og dæma það sem er rétt fyrir leikinn.
- 47.4 Ef annað liðið leggur fram kæru skal aðaldómariinn (eftirlitsmaðurinn ef hann er til staðar) gefa skýrslu til mótshaldara innan klukkustundar frá því að leik lýkur.
- 47.5 Ef dómari meiðist eða getur af einhverjum ástæðum ekki sinnt skyldum sínum innan 5 mínútna frá atburðinum skal halda leik áfram. Skal hinn dómariinn dæma leikinn einn til loka leiksins, nema það sé möguleiki að fá annan dómara með réttindi í stað þess slasaða. Eftir að hafa ráðfært sig við eftirlitsmann skal dómariinn sem eftir er ákveða hvort annar dómari taki við störfum þess slasaða.
- 47.6 Ef samræður eru nauðsynlegar í alþjóðlegum leikjum til að skýra út úrskurði skal nota ensku til þess.
- 47.7 **Hver dómari um sig hefur vald til að taka ákvarðanir innan þeirra takmarkana sem skyldur hans setja honum, en hefur ekki vald til að líta framhjá eða véfengja úrskurði sem hinn/hinir dómariinn/dómararnir tekur.**
- 47.8 **Ákvarðanir dómara eru endanlegar og verður hvorki andmælt né litið framhjá þeim.**



Gr. 48 Ritari og aðstoðarritari: Skyldur

48.1 Ritari skal fá leikskýrslu og skal halda skrá yfir:

- Liðin, með því að færa inn nöfn og númer leikmanna sem hefja leikinn og alla varamenn sem þátt taka í leiknum. Þegar brot á leikreglum uppgötvast varðandi tilkynningu um 5 manna byrjunarlið, leikmannaskipti eða fjölda leikmanna, ber ritara að tilkynna það þeim dómara sem næst er hverju sinni eins fljótt og unnt er.
- Halda samfellda skrá yfir skoruð stig með því að skrá skoruð stig og heppnuð vítaskot.
- Villur sem dæmdar eru á hvern leikmann. Ritari verður að tilkynna dómara tafarlaust þegar leikmaður fær dæmda á sig 5. villu sína. Hann skal skrá villur sem eru dæmdar á hvorn þjálfara og skal tilkynna dómara tafarlaust þegar þjálfari verður að yfirgefa leikvöll. Á sama hátt verður hann að láta dómara vita stax þegar leikmaður hefur framið 2 tæknivillur eða 2 óþróttamannslegar villur og hann verði að yfirgefa leikvöll.
- Leikhlé. Gefa dómurum til kynna við fyrsta tækifæri þegar lið biður um leikhlé, skrá leikhléin og tilkynna þjálfara, með milligöngu dómara þegar þjálfari á ekki eftir fleiri leikhlé í hálfleiknum eða framlengingu.
- Víxlregluna með því að stjórna víxlörinni. Ritari skal breyta stefnu víxlörvar strax eftir að fyrri hálfleik lýkur því lið skipta um körfur í síðari hálfleik.

48.2 Ritari skal einnig:

- Gefa til kynna fjölda villna sem hver leikmaður hefur framið með því að lyfta villuspjaldi sem gefur til kynna hversu margar villur viðkomandi leikmaður hefur, á þann hátt að báðir þjálfarar hafi möguleika á að sjá það.
- Setja upp liðsvillumerki á ritaraborðið nálægt varamannabekk þess liðs sem framdi fjórðu villuna, um leið og knötturinn fer í leik eftir fjórðu villuna í leikhlutunum.
- Stjórna leikmannaskiptingum.
- Hann skal gæta þess að hljóðmerki heyrst **aðeins** þegar knötturinn er úr leik og áður en knöttur verður aftur í leik. Hljóðmerki ritara stöðvar **ekki** leikklukkuna eða leikinn, né veldur það því að knöttur verður úr leik.

48.3 Aðstoðarritari skal stjórna stigatöflunni og aðstoða ritara. Ef fram kemur ósamræmi á milli stigatöflunnar og leikskýrslunnar sem ekki er hægt að leysa þá skal leikskýrslan gilda og stigatöflunni breytt samkvæmt henni.

48.4 Ef mistök við skráningu stiga uppgötvast:

- Á meðan á leik stendur, verður ritari að biða eftir að knöttur fari úr leik áður en hann gefur hljóðmerki.



- Eftir að leikklukkan hefur gefið merki um að leik sé lokið og áður en leikskýrslan er undirrituð af dómurunum, verður dómariinn að leiðrétta mistökin, jafnvel þó slík leiðrétting hafi áhrif á lokastöðuna í leiknum.
- Eftir að dómarar hafa undirritað leikskýrsluna geta þeir ekki lengur leiðrétta mistökin. Aðaldómari, eða eftirlitsmaður ef hann er til staðar, verður að senda ýtarlega skýrslu til mótshaldara.

Gr. 49 Tímavörður: Skyldur

49.1 Tímaverði skal útveguð leikklukka og skeiðklukka og skal hann:

- Mæla leiktíma og leikhlé.
- Tryggja að hljóðmerki leikklukku hljómi mjög hátt og sjálfkrafa þegar leiktími í leikhluta er liðinn.
- Gera allt sem í hans valdi stendur til að láta dómara leiksins vita strax ef hljóðmerki hans virkar ekki eða heyrast ekki.
- Láta liðin og dómara vita þegar að minnsta kosti 3 mínútur eru þar til þriðji leikhluti á að hefjast.

49.2 Tímavörður skal mæla **leiktíma** á eftirfarandi hátt:

- Setja leikklukku af stað:
 - Við dómarakast þegar knetti er blakað á löglegan hátt af þeim sem hoppar.
 - Eftir misheppnað síðasta eða eina vítaskot og knötturinn heldur áfram að vera í leik, snertir eða er snertur löglega af leikmann á leikvelli.
 - Við innkast þegar knötturinn snertir eða er löglega snertur af leikmanni á leikvelli.
- Stöðva leikklukku þegar:
 - Tíminn rennur út við lok leiktímans í leikhluta, ef hann stöðvast ekki sjálfkrafa af leikklukkunni sjálfri.
 - Þegar dómari blæs í flautu sína þegar knöttur er í leik.
 - Þegar karfa er skoruð gegn liði sem hefur óskað eftir leikhléi.
 - Þegar karfa er skoruð þegar leikklukka sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og hverri framlengingu.
 - Þegar skotklukkan hljómar þegar lið hefur vald á knetti.

49.3 Tímavörður skal mæla **leikhlé (time out)** með því að:

- Hefja tímatöku um leið og dómari gefur merki um leikhlé.
- Gefa hljóðmerki þegar 50 sekúndur eru liðnar af leikhléinu.
- Gefa hljóðmerki þegar leikhléi er lokið.

49.4 Tímavörður skal mæla **leikhlé milli leikhauta (interval of play)** á eftirfarandi hátt:

- Hefja tímatöku um leið og leikhauta á undan lýkur.
- Gefa hljóðmerki fyrir fyrsta og þriðja leikhauta þegar 3 mínútur og þegar 1 mínúta og 30 sekúndur eru þar til leikhlutinn á að hefjast.
- Gefa hljóðmerki fyrir annan og fjórða leikhauta og hverja framlengingu þegar 30 sekúndur eru þar til leikhlutinn á að hefjast.
- Gefa hljóðmerki og á sama tíma stöðva leikklukku strax og leikhléi lýkur.

Gr. 50 Skotklukkuvörður: Skyldur

Skotklukkuverði skal útveguð skotklukka sem skal vera:

50.1 **Sett af stað eða endursett** þegar:

- Lið nær valdi á knetti í leik á leikvelli. Eftir það dugar ekki lítil snerting mótherja til að endursetja skotklukkuna ef sama lið hefur áfram vald á knettinum.
- Í innkasti, knötturinn **snertir** eða er löglega snertur af einhverjum leikmanni á leikvelli.

50.2 **Stöðvuð, en ekki endursett**, þegar sama lið sem áður hafði vald á knettinum fær innkast sem er afleiðing af:

- Knöttur fer út af.
- Leikmaður sama liðs meiðist.
- Aðstæður skapast fyrir dómarakast.
- Tvívillu.
- Villum jafnað út vegna jafngildra refsinga gegn liðunum.

50.3 **Stöðvuð og endursett á 24 sekúndur** og þá skal hún ekki sýna neitt þegar:

- Knöttur fer á löglegan hátt í körfuna.
- Knöttur snertir hringinn á körfu mótherja, (nema ef hann festist á körfufestingunum) og liðið nær valdi á honum sem ekki hafði vald á honum áður en hann snerti hringinn.
- Lið fær innkast á varnarvelli.
 - Vegna villu eða leikbrots.
 - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast ekki liðinu sem hefur vald á knettinum.
 - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast hvorugu liðinu, nema mótherjinn verði fyrir óhagræði.
- Lið fær vítaskot.



- Brot á reglunum er framið af liðinu sem hefur vald á knettinum.

50.4 **Stöðvuð en ekki endursett á 24 sekúndur** þegar sama lið og áður hafði vald á knettinum fær innkast á sóknarvelli og 14 sekúndur eða meira eru á skotklukkunni.

- Vegna villu eða leikbrots.
- Leikur er stöðvaður vegna atburða sem tengjast ekki liðinu sem hefur vald á knettinum.
- Leikur er stöðvaður vegna atburða sem tengjast hvorugu liði, nema mótherjar verði fyrir óhagræði.

50.5 **Stöðvuð og endursett á 14 sekúndur** þegar:

- Sama lið og áður hafði vald á knettinum fær innkast á sóknarvelli og 13 sekúndur eða minna er á skotklukkunni:
 - Vegna villu eða leikbrots.
 - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast ekki liðinu sem hefur vald á knettinum.
 - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast hvorugu liðinu, nema mótherjinn verði fyrir óhagræði.
- Sama lið og áður hafði vald á knettinum áður en hann snerti körfuhringinn nær aftur valdi á knettinum eftir að knötturinn hefur snert hringinn við misheppnað körfuskot, síðasta eða eina vítaskot eða við sendingu.

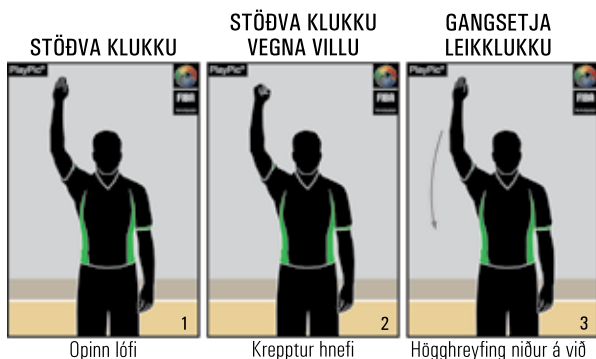
50.6 **Slökkt** eftir að knöttur fer úr leik og leikklukka hefur stöðvast þegar annað hvort liðið fær nýtt vald á knetti og það eru færri en 14 sekúndur eftir á leikklukku.

Skotklukkan stöðvar hvorki leikklukkuna né leikinn, né veldur því að knöttur fer úr leik nema að lið hafi vald á knetti.

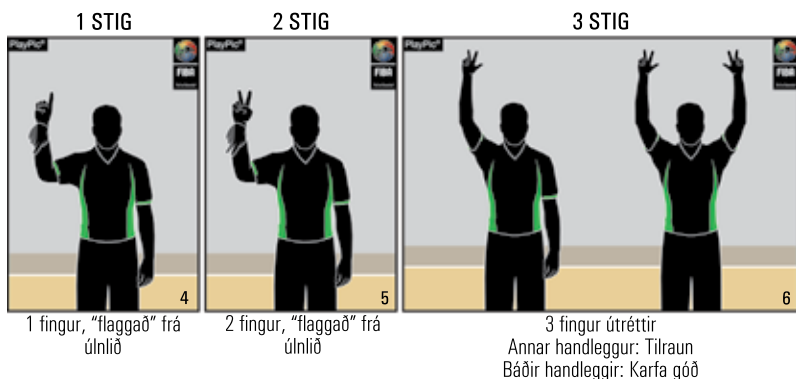
A – MERKI DÓMARA

- A.1 Handamerkin sem lýst er í þessum leikreglum eru einu opinberu dómaramerkin.
- A.2 Þegar dómara sýna ritaraborði merki er sterklega mælt með því að styðja við bakið á merkjunum með því að koma þeim líka á framfæri munnlega (nota skal ensku í alþjóðlegum leikjum).
- A.2 Það er mikilvægt að starfsmenn ritaraborðs þekki þessi merki.

Leikkluukumerki



Stigaskor



Leikmannaskipti og leikhlé

LEIKMANNASKIPTI



Framhandleggir í kross

SKIPTIMANNI HLEYPT INN Á



Ópin lófi, sveiflað í átt að líkamanum

LEIKHLÉ VEITT LIÐI



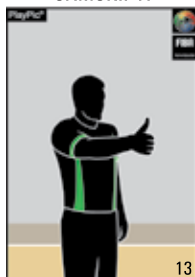
Mynda T, vísfingur sýnilegur

FJÖLMÍÐLA- LEIKHLÉ VEITT



Útréttir handleggir með kreppta hnefa

SAMSKIPTI



Þumall upp

SKOTKLUKKA ENDURSETT



Hönd snúð í hringi, vísfingur beint út

LEIKSTEFNA OG/EDA KNÖTTUR ÚT AF



Benda fingri samhliða hliðarlínunum

KNETTI HALDIÐ / DÓMARAKAST



Þumlar uppréttir, síðan bent í sömu átt og leikstefnuörin

Leikbrot

SKREF



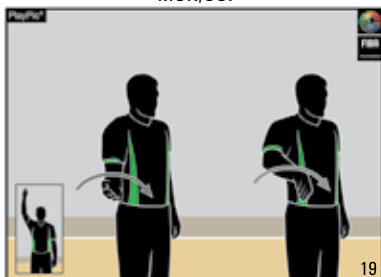
Snúa hnefum í hringi

ÓLÖGLEGT KNATTRAK: TVÍGRIP/TVÍRAK

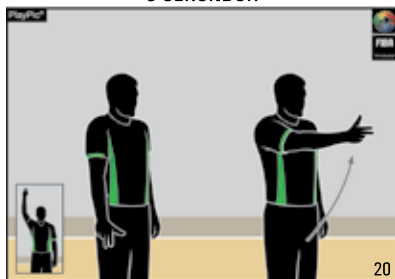


Ópin lófar vísa niður, ganga upp og niður á víxl

ÓLÖGLEG KNATTRAK: MOK/SÖP



Hálfur snúningur, fram á við

3 SEKÚNDUR


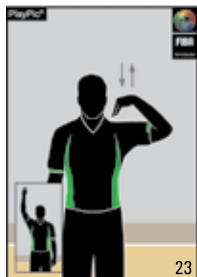
Útréttur handleggur, sýna 3 fingur

5 SEKÚNDUR

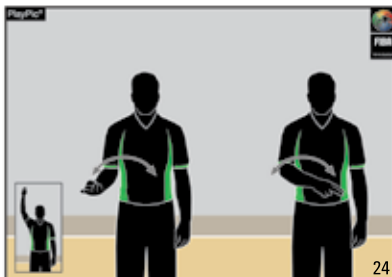

Sýna 5 fingur

8 SEKÚNDUR


Sýna 8 fingur

24 SEKÚNDUR


Fingur snerta öxl

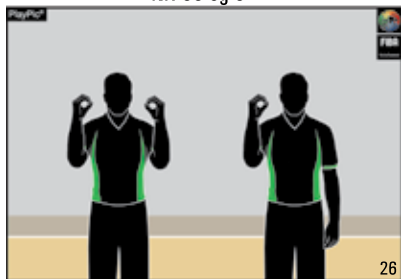
KNETTI SNÚIÐ TIL VARNARVALLAR


Sveifla handlegg fyrir framan líkama

VILJANDI FÓTUR


Benda á fót

Númer leikmanna

Nr. 00 og 0

 Báðar hendur sýna
númerið 0

 Hægri hönd sýnir
númerið 0

Nr. 1 - 5



Hægri hönd sýnir
númer 1 til 5

Nr. 6 - 10



Hægri hönd sýnir
númer 5,
vinstri hönd sýnir
númer 1 til 5

Nr. 11 - 15



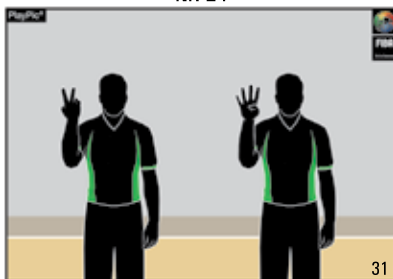
Hægri hönd sýnir
krepptan hnafa,
vinstri hönd sýnir
númer 1 til 5

Nr. 16



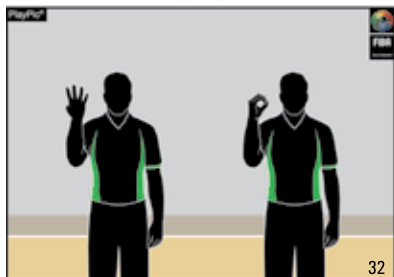
Fyrst sýnir öflug hönd (handarbakið fram) númer 1
fyrir tuginn - svo sýnir með lófa fram númer 6
fyrir eininguna.

Nr. 24



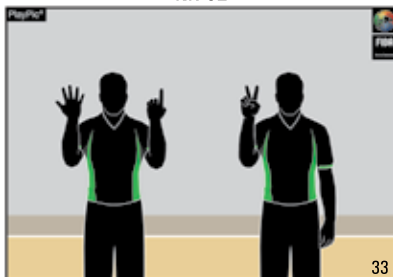
Fyrst sýnir öflug hönd númer 2 fyrir tuginn - svo
sýnir með lófa fram númer 4 fyrir eininguna.

Nr. 42

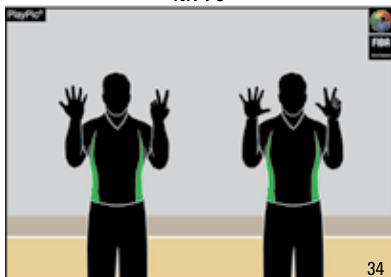


Fyrst sýnir öflug hönd númer 4 fyrir tuginn - svo
sýnir með lófa fram 0 fyrir eininguna.

Nr. 62



Fyrst sýnir öflug hönd númer 6 fyrir tuginn - svo
sýnir með lófa fram númer 2 fyrir eininguna.

Nr. 78


Fyrst sýnir öflug hönd númer 7 fyrir tuginn - svo sýnir með lófa fram númer 8 fyrir eininguna.

Nr. 99


Fyrst sýnir öflug hönd númer 9 fyrir tuginn - svo sýnir með lófa fram númer 9 fyrir eininguna.

Hvers konar villa

HALD


Gripidið í úlnið og ýtt niður

**HINDRUN
(VÖRN EÐA SÓKN)**


Báðar hendur á mjöðm

**ÝTING EÐA HRINDING
ÁN KNATTARINS**


Líkja eftir ýtingu

HANDTÉKK


Grípa um úlnið og ýta lófa fram

**ÓLÖGLEG NOTKUN
HANDA**


Slegið á úlnið

**RUÐNINGUR
MEÐ KNÖTTINN**


Kreptur hnafi, kúlt í opinn lófa

**ÓLÖGLEG SNERTING
VIÐ HENDI**


Slá lófa á hinn framhandlegginn

**OLNBOGA SVEIFLAÐ
AF OFFORSI**


Sveifla olnboga aftur

SLEIÐ Í HÖFUÐ



Líkja eftir snertingunni við höfuðið

VILLA Á LIÐ SEM HEFUR VALD Á KNETTI



Benda krepptum hnefa í átt að körfu brotlega liðsins

VILLA Í SKOTTILRAUN



Annar handleggur með hnefa á loft, á eftir því fjöldi vítaskota

VILLA EKKI Í SKOTTILRAUN



Annar handleggur með hnefa á loft, á eftir því benda á gólf

Sérstakar villur

TVÍVILLA



Krepptum hnefum beggja handa sveiflað í kross

TÆKNIVILLA



Mynda T, sýna lófa

SIFNOT TÆKNIVILLA

VILLA



Grípa í úlnlið fyrir ofan höfuð

SIFNOT TÆKNIVILLA

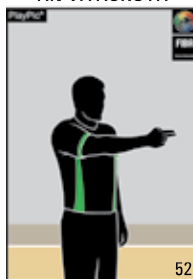
VILLA



Krepptir hnefar á báðum höndum

Refsing vegna villu sýnd ritarabörði

**EFTIR VILLU
ÁN VÍTASKOTA**



Benda í leikstefnu,
handleggur samhliða
hliðarlínum

**EFTIR VILLU LIÐS
SEM HEFUR VALD
Á KNETTI**



Krepptur hnafi í
leikstefnu, handleggur
samhliða hliðarlínum

1 VÍTASKOT



1 fingri haldið uppi

2 VÍTASKOT



2 fingrum haldið uppi

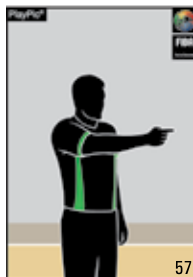
3 VÍTASKOT



3 fingrum haldið uppi

Stjórnun vítaskota - Virkur dómari (Undirdómari - Lead)

1 VÍTASKOT



1 fingri haldið beint út

2 VÍTASKOT



2 fingrum haldið beint út

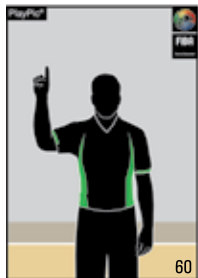
3 VÍTASKOT



3 fingrum haldið beint út

Stjórnun vítaskota - Aðrir dómara (Útidómari og miðdómari - Trail & Centre)

1 VÍTASKOT



Visifingur á loft

2 VÍTASKOT



Flatur lófi beggja handa

3 VÍTASKOT

3 fingur á loft
á báðum höndum**Mynd 7 - Dómaramerki**

B – LEIKSKÝRSLAN



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A					Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Competition _____		Date _____		Time _____		Referee _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Game No. _____		Place _____		Umpire 1 _____			Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Team A Time-outs Team fouls ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Extra periods					RUNNING SCORE <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>					A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
License ☐ ☐ ☐ ☐ Coach _____ Assistant Coach _____					License ☐ ☐ ☐ ☐ Coach _____ Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Team B Time-outs Team fouls ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Extra periods					RUNNING SCORE <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><</tr></tbody></table>					A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89																																																																																																																																																																																																																																																											
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
9	9	49	49	89																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

Mynd 8 - Leikskýrslan



- B.1 Leikskýrslan sem sýnd er á mynd 8 er sú sem Alþjóða tækninefnd FIBA hefur samþykkt.
- B.2 Hún samanstendur af 1 frumriti og 3 afritum, mismunandi á litinn. Frumritið er hvítt og er ætlað FIBA, fyrsta afritið, sem er blátt, er ætlað framkvæmdaraðila mótsins, annað afritið er bleikt og er ætlað sigurliði, og þriðja afritið er bleikt og ætlað tapliði.

Atthugið: 1. Mælt er með því að ritari noti 2 penna með ólíkum lit, annan fyrir fyrsta og þriðja leikhluta og hinn fyrir annan og fjórða leikhluta.

2. Heimilt er að undirbúa og ljúka leikskýrslunni á rafrænan hátt.

B.3 Að minnsta kosti 20 mínútum fyrir upphaf leiks skal ritari undirbúa leikskýrsluna á eftirfarandi hátt:

B.3.1 Rita nöfn beggja liða í línuna efst á leikskýrslunni. **Lið „A“** skal ávallt vera heimaliðið eða ef um er að ræða fjöliliðamót, eða leiki á hlutlausum velli, það lið sem fyrr er nefnt í leikskrá. Hitt liðið skal vera **lið „B“**.

B.3.2 Hann skal svo rita:

- Nafn mótsins.
- Númer leiksins.
- Dagsetningu, tímasetningu og staðsetningu leiks.
- Nöfn aðaldómara og meðdómara.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	WCM	Date	20.11.2014	Time	20:00	Referee	WALTON, M.
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y.	Umpire 2	BARTOK, K.

Mynd 9 - Efsti hluti leikskýrslu

- B.3.3 Lið „A“ skal skráð á efri hluta leikskýrslunnar og lið „B“ á neðri hluta hennar.
- B.3.3.1 Í fyrsta dálkinn skal rita 3 síðustu tölustafi í leyfisnúmeri leikmanns. Í fjöliliðamótum er nægilegt að rita leyfisnúmerið í fyrsta leik viðkomandi leikmanns.
- B.3.3.2 Í næsta dálk skal ritari skrá nöfn leikmanna sem þátt taka í leiknum í sömu röð og treyjunúmerin, allt með HÁSTÖFUM. Fyrirliða skal merkja með „CAP“ á eftir nafni hans.
- B.3.3.3 Ef lið hefur færri en 12 leikmenn skal ritari draga línu þvert í gegnum ónotuðu línurnar.
- B.3.4 Neðan við reit hvors liðs skal ritari skrá (með HÁSTÖFUM) nafn þjálfara og aðstoðarþjálfara liðanna.

B.4 Í síðasta lagi 10 mínútum fyrir leik skulu báðir þjálfarar:

- B.4.1 Staðfesta nöfn og númer leikmanna sinna.
- B.4.2 Staðfesta nöfn þjálfara og aðstoðarþjálfara.
- B.4.3 Tilgreina þá 5 leikmenn sem hefja leikinn með því að gera lítið „x“ í dálkinn við hlið treyjunúmeranna á leikskýrslunni.
- B.4.4 Undirrita leikskýrsluna.

þjálfari liðs „A“ skal vera fyrri til að veita þessar upplýsingar.

B.5 Við upphaf leiks skal ritari draga hring utan um „x“ þeirra 5 leikmanna sem hefja leikinn.

B.6 Meðan á leik stendur skal ritari gera lítið „x“ (án hring) við hlið treyjunúmers leikmanns á leikskýrslu þegar hann kemur inn á í fyrsta skipti.

Time-outs			Team fouls											
7			Period ①	XXXX	②	XXXX								
9	10		Period ③	XXXX	④	XXXX								
			Extra periods											
Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls									
001	MAYER, F.		5	⊗ P ₁	1	2	3	4	5					
002	JONES, M.		8	⊗ P ₁	P ₂	P ₃	P ₄							
003	SMITH, E.		9	⊗ P ₁	U ₁	P ₁	P ₂							
004	FRANK, Y.		12	× T ₁	U ₁									
010	NANCE, L.		18	⊗ P ₁	P ₂	P ₃	U ₁							
012	KING, H. (CAP)		22	⊗ P ₁	P ₂									
014	WONG, P.		24											
015	RUSH, S.		25	× P ₁	P ₂									
021	MARTINEZ, M.		33	× T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	T ₁	GO					
022	SANCHES, N.		42	× P ₁	P ₂	P ₃	U ₁	P ₁	GO					
024	MANOS, K.		55	× P ₁	D ₁									
Coach		LOOR, A.								C ₁	B ₁			
Assistant Coach		MONTA, B.												

Mynd 10 - Lið á leikskýrslu

B.7 Leikhlé

- B.7.1 Veitt leikhlé í hverjum hálfleik og hverri framlengingu skal skrá á leikskýrslu með því að rita leikmínútuna í leikhlutunum eða framlengingunni inn í viðeigandi dálk fyrir neðan nafn liðsins.
- B.7.2 Við lok hvers hálfleiks eða framlengingar skal strika 2 láréttar línur í ónotaða reiti. Hafi liði ekki verið veitt sitt fyrsta leikhlé fyrir síðustu 2 mínútur síðari hálfleiks, skal ritari strika 2 láréttar línur í fyrsta reit síðari hálfleiks hjá því liði.



B.8 Villur

- B.8.1 Leikmannavillur geta verið persónu-, tækni-, óíþróttamannslegar eða brottrekstrarvillur og skulu skráðar á leikmann.
- B.8.2 Villur framdar af liðsmönnum á varamannasvæði geta verið tæknivillur eða brottrekstrarvillur og skulu skráðar á þjálfarann.
- B.8.3 Allar villur skulu skráðar á eftirfarandi hátt:
- B.8.3.1 Persónuvilla skal skráð með því að rita „P“.
- B.8.3.2 Tæknivilla leikmanns skal skráð með því að rita „T“. Önnur tæknivilla skal einnig skráð sem „T“ og tilviðbótar skal skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- B.8.3.3 Tæknivilla á þjálfara fyrir óíþróttamannslega hegðun hans skal skráð með því að rita „C“. Önnur svipuð tæknivilla skal einnig skráð sem „C“ og til viðbótar skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- B.8.3.4 Tæknivilla sem þjálfari fær vegna annarra orsaka skal skráð með því að rita „B“. Þriðja tæknivilla (ein þeirra gæti verið „C“) skal skráð sem „B“ eða „C“ og til viðbótar skal skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- B.8.3.5 Óíþróttamannsleg villa leikmanns skal skráð með því að rita „U“. Önnur óíþróttamannsleg villa skal skrá sem „U“ og til viðbótar skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- B.8.3.6 Brottrekstrarvilla skal skráð með því að rita „D“.
- B.8.3.7 Allar villur sem refsað er fyrir með vítaskoti eða vítaskotum skulu skráðar með því að bæta viðeigandi fjölda vítaskota (1, 2 eða 3) við hlið „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ eða „D“.
- B.8.3.8 Allar villur gegn báðum liðum sem fela í sér sömu refsingu og jafnast út samkvæmt grein 42 (sérstakar aðstæður) skulu skráðar með því að rita lítið „c“ við hlið „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ eða „D“.
- B.8.3.9 Við lok hvers leikhluta skal ritari draga þykka línu á milli þeirra dálka sem hafa verið notaðir og þeirra sem ekki hafa verið notaðir.

Við lok leiks skal ritari fylla út þá dálka sem eftir eru með þykkri láréttri línu.

B.8.3.10 Dæmi um brottrekstrarvillur á liðsmenn á varamannasvæði:

Brottekstrarvilla á varamann skal skráð þannig:

001	MAYER, F.	5	☒	D				
-----	-----------	---	-------------------------------------	---	--	--	--	--

Og

Coch	LOOR, A.	B		
Assistant Coch	MONTA, B.			

Brottekstrarvilla á aðstoðarþjálfara skal skráð þannig:

Coch	LOOR, A.	B		
Assistant Coch	MONTA, B.	D		



Brottrekstrarvilla á útilokaðan leikmann (sem hefur fengið sína 5. villu) skal skráð þannig:

015	RUSH, S.	25	X	T	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	D
-----	----------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Og

Coach	LOOR, A.	B		
-------	----------	---	--	--

B.8.3.11 Dæmi um brottrekstrarvillur (Slagsmál):

Brottrekstrarvillur á liðsmenn á varamannasvæði liðs fyrir að yfirgefa varamannasvæðið (Gr. 39) skulu skráðar eins og sýnt hér að neðan. Í þá villureiti sem eftir eru hjá þeim sem fékk brottrekstrarvilluna skal rita „F“.

Ef aðeins þjálfarinn er rekinn út af:

Coach	LOOR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Ef aðeins aðstoðarþjálfarinn er rekinn út af:

Coach	LOOR, A.	B		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Ef bæði þjálfarinn og aðstoðarþjálfarinn eru reknir út af:

Coach	LOOR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Ef varamaðurinn er með færri en 4 villur skal rita „F“ í þá villureiti sem eftir eru:

003	SMITH, E.	9	X	P ₁	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Ef þetta er fimmta villa varamannsins skal rita „F“ í síðasta villureitinn:

002	JONES, M.	8	X	T	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄
-----	-----------	---	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------

Ef útilokaði leikmaðurinn hefur þegar fengið fimmtu villuna skal rita „F“ fyrir aftan síðasta villureitinn:

015	RUSH, S.	25	X	T	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	F
-----	----------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Til viðbótar við ofangreind dæmi um leikmenn Smith, Jones og Rush eða ef fylgismaður fær brottrekstrarvillu skal tæknivilla skráð:

Coach	LOOR, A.	B		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Athugið: Tæknivilla eða brottrekstrarvilla samkvæmt Gr. 39 skal ekki telja til liðsvilla.

B.9 Liðsvillur

B.9.1 Fyrir hvern leikhluta eru fjórir reitir á leikskýrslunni (beint fyrir neðan nafn liðsins og fyrir ofan nöfn leikmannanna) til að skrá inn liðsvillur.

- B.9.2 Hvenær sem leikmaður fremur villu hvort heldur hún er persónuvilla, óíþróttamannsleg villa, brottrekstrarvilla eða tæknivilla, skal ritari einnig skrá hana gegn liði hins brotlega leikmanns með því að rita „X“ í til þess gerðan reit á leikskýrslunni.

B.10 Stigaskor í hlaupandi tölum

- B.10.1 Ritari skal skrá í tímaröð, hlaupandi samantekt yfir stig sem bæði lið skora.
- B.10.2 Það eru fjórir (4) dálkar fyrir hlaupandi skráningu á leikskýrslunni.
- B.10.3 Hverjum dálki er skipt aftur í fjóra dálka: Dálkarnir 2 til vinstri eru fyrir lið „A“ og dálkarnir 2 til hægri eru fyrir lið „B“. Í miðdálkunum er hlaupandi stigaskor (160 stig) fyrir hvort lið.

Ritari skal:

- **Fyrst** rita skástrik (/) fyrir heppnað körfuskot og dökkan punkt (•) fyrir hvert heppnað vítaskot yfir **nýjan heildarfjölda** stiga eftir því sem þau safnast upp hjá því liði sem skoraði.
- **Síðan**, í auða dálkinn við hlið heildarfjölda stiga (við hlið nýju / eða • táknanna) skal ritari skrá númer leikmanns sem skoraði körfuna eða skoraði úr vítaskotinu.

B.11 Stigaskor í hlaupandi tölum: Viðbótarfyrirmæli

- B.11.1 Heppnað þriggja stiga skot leikmanns skal skráð með því að draga hring utan um númer leikmannsins.
- B.11.2 Skori lið óviljandi í eigin körfu skal skrá stigin á fyrirliða mótherja á leikvelli.
- B.11.3 Þegar stig eru skoruð án þess að knötturinn fari í körfuna (Gr. 31) skulu þau skráð á þann leikmann sem tók skotið.
- B.11.4 Við lok hvers leikhluta skal ritari draga skýran hring (o) utan um síðustu stig sem hvort lið skoraði og þykka lárétta línu undir þessi sömu stig og undir númer leikmannsins sem skoraði þessi síðustu stig.
- B.11.5 Í byrjun hvers leikhluta skal ritari halda áfram að halda hlaupandi stigaskor yfir skoruð stig frá þeim stað sem fyrri leikhluta lauk.

A	B
	1 • 6
	2 • 6
6	3
	4 4
11	5 5
11	• • 5
	7 7
10	8 8
	9 8 10
	10 10
10	11 11
	12 12 7
4	13 14 7
5	14
5	15 6
	16 16
5	17 17
	18 18 6
6	19 19
	20 20 9
	21 21
11	22 22 9
	23 23 9
11	24 24
	25 25 7
	26 26 7
5	27 27
	28 28 6
10	29 29
	30 30 8
4	31 31
	32 32 5
4	33 33 5
4	34
	35 35 10
10	36 36
	37 37 12
	38 38
10	39 39 12
10	40 40 12

Mynd 11 - Stigaskor í hlaupandi tölum

- B.11.6 Ritari ætti hvenær sem hann kemur því við að bera saman stigaskor á leikskýrslu við stigaskor á stigatöflu. Ef það er mismunur og hans stigaskor er rétt skal hann strax láta leiðrétta stigatöfluna. Ef hann er í vafa eða ef annað hvort liðið mótmælir leiðréttingunni, skal hann tilkynna það aðaldómara strax og knöttur verður úr leik og leikkludda stöðvuð.

B.12 Stigaskor í hlaupandi tölum: Stigin talin saman

- B.12.1 Í lok hvers leikhluta skal ritari skrá stigaskor liðanna í þar til gerðan reit neðarlega á leikskýrslunni.

- B.12.2 Við lok leiks skal ritari draga 2 þykkar láréttar línur undir lokatölur hvors liðs og númer leikmannsins sem gerði síðustu stigin. Enn fremur skal hann draga skástrik til að fylla upp í ónotað stigaskor á leikskýrslunni.

7	70	70	6
7	71	71	6
7	72	72	6
73	73		
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Mynd 12 - Stigin talin saman

- B.12.3 Að leik loknum skal hann skrá lokatölur og nafn sigurvegara leiksins.
- B.12.4 Ritari skal þá rita nafn sitt með prentstöfum á leikskýrslu eftir að aðstoðarritari, tímavörður og skotklukkuvörður hafa skráð sín nöfn.
- B.12.5 Eftir að meðdómari hefur undirritað skýrsluna skal aðaldómari undirrita hana síðastur. Með því lýkur stjórnun og tengslum dómara við leikinn.

Athugið: Ef annar hvor fyrirliðinn ritar undir skýrsluna við mótmæli (í reitinn „Undirskrift fyrirliða ef kært er“) skulu starfsmenn ritaraborðs og meðdómarar vera til staðar fyrir aðaldómara á leikstað þar til hann gefur þeim leyfi til að fara.

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>D. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Referee	<u>Bl. Mullen</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B <u>72</u>
Umpire 1	<u>H. Chng</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Bertok</u>				
Captain's signature in case of protest					

Mynd 13 - Neðsti hluti leikskýrslunnar

C – FRAMKVÆMD KÆRA

Ef félag í viðurkenndri keppni innan FIBA telur sig hafa verið rangindum beitt vegna úrskurðar dómara (aðal- eða meðdómara) eða vegna atvika sem áttu sér stað meðan á leik stóð, skal framkvæmdin vera á eftirfarandi hátt:

- C.1 Fyrirliði þess liðs skal strax að leik loknum tilkynna aðaldómara að lið hans mótmæli úrslitum leiksins og rita nafn sitt á leikskýrsluna í reitinn „Undirskrift fyrirliða ef kært er“.

Til þess að yfirlýsing þess teljist lögleg þarf fulltrúi viðkomandi liðs eða sambands að staðfesta mótmælin skriflega innan tuttugu (20) mínútna eftir að leik lýkur.

Ekki er nauðsynlegt að tiltaka sérstaklega ástæður. Nægilegt er t.d. „Körfuknattleikssamband X kærir úrslit leiks X og Y“. Leggja skal fram tryggingu að jafnvirði 1.500 CHF til fulltrúa FIBA eða formanns tækninefndar.

Viðkomandi samband skal afhenda fulltrúa FIBA eða formanni tækninefndar skriflega kæru innan klukkustundar eftir að leik lýkur.

Ef úrskurður tækninefndar er kæranda í vil, skal tryggingin endurgreidd.

- C.2 Dómari skal, innan 1 klukkustundar, tilkynna atvikið sem leiddi til kæru til fulltrúa FIBA eða formanns tækninefndar.

- C.3 Sætti viðkomandi samband liðsins, liðið sjálft eða mótherjar þess sig ekki við niðurstöðu tækninefndarinnar er mögulegt að áfrýja niðurstöðunni til áfrýjunardómstóls.

Til þess að löglega sé að áfrýjun staðið skal áfrýjað skriflega innan tuttugu (20) mínútna frá því ákvörðun tækninefndar barst og skal leggja fram tryggingu að jafnvirði 3.000 CHF.

Ef úrskurður áfrýjunardómstóls er áfrýjanda í hag, skal tryggingin endurgreidd.

- C.4 Myndbönd, filmur, myndir eða hvers konar tæki, sjónræn, rafræn, stafræn eða annars konar, mega aðeins vera notuð til að úrskurða um ábyrgð þar sem möguleg refsing hlýst af eða til fræðslu og þjálfunar eftir að leik lýkur.

D – RÖÐUN LIÐA

D.1 Framkvæmd

- D.1.1 Röðun liða ákvarðast af fjölda sigra og tapa, þ.e. 2 stig fyrir hvern unnin leik, 1 stig fyrir hvern tapaðan leik (líka fyrir leiki sem tapast vegna vanrækslu (default)) og 0 stig ef leik er fyrirgert.
- D.1.2 Framkvæmdin skal gilda fyrir hvert lið sem hefur leikið aðeins 1 leik gegn hverjum mótherja í sama riðli (single tournament) sem og hvert lið sem hefur leikið 2 eða fleiri leiki gegn hverjum mótherja (deild eða keppni þar sem leikið er heima og heiman eða oft).
- D.1.3 Ef 2 eða fleiri lið eru jöfn að stigum skv. framangreindu skulu úrslit í innbyrðis leik/leikjum milli þessara liða ráða röðun. Ef liðin eru jöfn að stigum innbyrðis, skulu frekari þættir ráða í eftirfarandi röð:
- Meiri stigamunur í innbyrðis leikjum
 - Fleiri stig skorud í innbyrðis leikjum
 - Meiri stigamunur allra leikja í deildinni/riðlinum
 - Fleiri stig skorðu í öllum leikjum í deildinni/riðlinum.

Ef þessir þættir skera ekki úr um stöðuna, skal draga um röðun liðanna.

- D.1.4 Ef, á einhverjum tímapunkti í þessu ferli, staðsetning einhverra liða í röðinni er ákvörðuð, skal endurtaka ferlið í D.1.3 frá byrjun fyrir þau lið sem eftir standa óröðuð.

D.2 Dæmi

D.2.1 Dæmi 1

A gegn B	100 - 55	B gegn C	100 - 95
A gegn C	90 - 85	B gegn D	80 - 75
A gegn D	75 - 80	C gegn D	60 - 55

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töþ	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Þar af leiðir:

1. sæti	A - sigurvegari gegn B
2. sæti	B
3. sæti	C - sigurvegari gegn D
4. sæti	D

D.2.2 Dæmi 2

A gegn B	100 - 55	B gegn C	100 - 85
A gegn C	90 - 85	B gegn D	75 - 80
A gegn D	120 - 75	C gegn D	65 - 55

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	-10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Þar af leiðir: 1. sæti A

Röðun út frá leikjum milli B, C og D:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Þar af leiðir: 2. sæti B

3. sæti C - sigurvegari gegn D

4. sæti D

D.2.3 Dæmi 3

A gegn B	85 - 90	B gegn C	100 - 95
A gegn C	55 - 100	B gegn D	75 - 85
A gegn D	75 - 120	C gegn D	65 - 55

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Þar af leiðir: 4. sæti A

Röðun út frá leikjum milli B, C og D:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0



- Þar af leiðir: 1. sæti C
 2. sæti D
 3. sæti B

D.2.4 Dæmi 4

A gegn B	85 - 90	B gegn C	100 - 90
A gegn C	55 - 100	B gegn D	75 - 85
A gegn D	75 - 120	C gegn D	65 - 55

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

- Þar af leiðir: 4. sæti A

Röðun út frá leikjum milli B, C og D:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

- Þar af leiðir: 1. sæti B
 2. sæti C
 3. sæti D

D.2.5 Dæmi 5

A gegn B	100 - 55	B gegn F	110 - 90
A gegn C	85 - 90	C gegn D	55 - 60
A gegn D	120 - 75	C gegn E	90 - 75
A gegn E	80 - 100	C gegn F	105 - 75
A gegn F	85 - 80	D gegn E	70 - 45
B gegn C	100 - 95	D gegn F	65 - 60
B gegn D	80 - 75	E gegn F	75 - 80
B gegn E	75 - 80		



Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Þar af leiðir: 5. sæti E

6. sæti F

Röðun út frá leikjum milli A, B, C og D:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Þar af leiðir: 1. sæti A - sigurvegari gegn B

2. sæti B

3. sæti D - sigurvegari gegn C

4. sæti C

D.2.6 Dæmi 6

A gegn B 71 - 65

B gegn F 95 - 90

A gegn C 85 - 86

C gegn D 95 - 100

A gegn D 77 - 75

C gegn E 82 - 75

A gegn E 80 - 86

C gegn F 105 - 75

A gegn F 85 - 80

D gegn E 68 - 67

B gegn C 88 - 87

D gegn F 65 - 60

B gegn D 80 - 75

E gegn F 80 - 75

B gegn E 75 - 76

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Þar af leiðir: 6. sæti F

Röðun út frá leikjum milli A, B, C, D og E:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töþ	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Þar af leiðir: 1. sæti C

2. sæti A

Röðun út frá leikjum milli B, D og E:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töþ	Stig	Stigaskor	Stigamunur
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Þar af leiðir: 3. sæti B

4. sæti E

5. sæti D

D.2.7 Dæmi 7

A gegn B	73 - 71	B gegn F	95 - 90
A gegn C	85 - 86	C gegn D	95 - 96
A gegn D	77 - 75	C gegn E	82 - 75
A gegn E	90 - 96	C gegn F	105 - 75
A gegn F	85 - 80	D gegn E	68 - 67
B gegn C	88 - 87	D gegn F	80 - 75
B gegn D	80 - 79	E gegn F	80 - 75
B gegn E	79 - 80		

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töþ	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Þar af leiðir: 6. sæti F



Röðun út frá leikjum milli A, B, C, D og E:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Þar af leiðir: 1. sæti C

5. sæti A

Röðun út frá leikjum milli B, D og E:

Lið	Fj. leikja	Sigrar	Töp	Stig	Stigaskor	Stigamunur
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Þar af leiðir: 2. sæti B

3. sæti D - sigurvegari gegn E

4. sæti E

D.3 Frekari framkvæmd

D.3.1 Gr. D.1 og D.2 eru gildar eftir að öll lið hafa leikið alla sína leiki í riðlinum/deildinni.

D.3.2 Ef liðin hafa ekki leikið alla sína leiki og ef 2 eða fleiri lið eru jöfn að stigum, skal meiri stigamunur úr öllum leikjum spiluðum til þessa skera úr um röðunina.

D.4 Leik fyrirgert

D.4.1 Lið sem án gildra ástæðna mætir ekki til leiks á réttum tíma eða yfirgefur leikvöll áður en leik er lokið fyrirgerir leiknum og fær núll (0) stig.

D.4.2 Ef lið fyrirgerir leik í annað sinn skulu úrslit allra leikja liðsins ógild.

E – FJÖLMIÐLALEIKHLÉ

E.1 Skilgreining

Hvert sársamband má ákveða hvort fjölmiðlaleikhlé séu notuð og, ef svo er, hve löng þau eru (60, 75, 90 eða 100 sekúndur).

E.2 Regla

- E.2.1 Í hverjum leikhluta er 1 fjölmiðlaleikhlé leyft auk venjulegra leikhléa. Fjölmiðlaleikhlé í framlengingum eru ekki heimil.
- E.2.2 Fyrsta leikhlé í hverjum leikhluta (liðsleikhlé eða fjölmiðlaleikhlé) skal vera 60, 75, 90 eða 100 sekúndna langt.
- E.2.3 Öll önnur leikhlé í leikhlutanum skulu vera sextíu (60) sekúndna löng.
- E.2.4 Bæði lið mega taka 2 leikhlé í fyrri hálfleik og 3 leikhlé í síðari hálfleik. Þessi leikhlé má biðja um hvenær sem er leiks og má lengd þeirra vera:
- Ef þau teljast til fjölmiðlaleikhléa 60, 75, 90 eða 100 sekúndur, þ.e. fyrsta leikhlé í leikhlutanum, eða
 - Ef þau teljast ekki til fjölmiðlaleikhléa 60 sekúndur, þ.e. lið biður um leikhlé eftir að fjölmiðlaleikhlé hefur verið veitt.

E.3 Framkvæmd

- E.3.1 Best er ef fjölmiðlaleikhlé er tekið þegar 5 mínútur eru eftir af leikhlutanum. Hins vegar er **engin** trygging fyrir því að það gerist.
- E.3.2 Ef hvorugt lið hefur beðið um leikhlé þegar 5 mínútur eru eftir af leikhlutanum skal fjölmiðlaleikhlé veitt við fyrsta mögulega tækifæri þegar boltinn er úr leik eða leikklukkan er stöðvuð. Það leikhlé er ekki skráð á liðin.
- E.3.3 Ef öðru hvoru liðinu er veitt leikhlé þegar meira en 5 mínútur eru eftir af leikhlutanum skal leikhléð notað sem fjölmiðlaleikhlé.
- Þetta leikhlé skal bæði telja sem fjölmiðlaleikhlé og leikhlé veitt því liði sem bað um það.
- E.3.4 Samkvæmt þessari framkvæmd væri að lágmarki veitt 1 leikhlé í hverjum leikhluta og að hámarki 6 leikhlé í fyrri hálfleik og að hámarki 8 leikhlé í síðari hálfleik.

LOK LEIKREGLNA OG FRAMKVÆMDAR



VIÐAUKI – LEIKSKÝRSLA KKÍ

[illegible]

Mynd 1 - Leikskýrsla KKÍ

- V.1 Leiskýrslan sem sýnd er á mynd 1 er sú sem notuð er af Körfuknattleikssambandi Íslands í mótum hérlandis.
- V.2 Hún samanstendur af 1 frumriti og 2 afritum, mismunandi á litinn. Frumritið er hvítt og er ætlað KKÍ, fyrra afritið sem er gult er ætlað sigurvegara og seinna afritið er grænt og er ætlað tapliði.

Athugið: 1. Mælt er með því að ritari noti 4 penna með ólíkum lit, einn fyrir hvern leikhlutu, og sama lit fyrir framlengingar og fíórða leikhlutu.

2. Annars skal nota 2 penna með ólíkum lit, annan fyrir fyrsta og þriðja leikhluta og hinn fyrir annan og fjórða leikhluta, ásamt framlengingu.
3. Heimilt er að undirbúa og ljúka leikskýrslunni á rafrænan hátt.

V.3 Að minnsta kosti 20 mínútum fyrir upphaf leiks skal ritari undirbúa leikskýrsluna á eftirfarandi hátt:

V.3.1 Rita nöfn beggja liða í línuna efst á leikskýrslunni. **Lið „A“** skal ávallt vera heimaliðið eða ef um er að ræða fjölleiksmót, eða leiki á hlutlausum velli, það lið sem fyrr er nefnt í leikskrá. Hitt liðið skal vera **lið „B“**.

V.3.2 Hann skal svo rita:

- Nafn mótsins.
- Riðil sem keppt er í.
- Dagsetningu, tímasetningu og staðsetningu leiks.
- Nöfn aðaldómara og meðdómara.

**KÖRFUKNATTLEIKSSAMBAND ÍSLANDS**

Lið A ÖLDUNGARNIR

Lið B UNGSTIRNIN



Mót	Íslandsmót mfl. karla	Dags	21. okt 2014	Kl.	19:15	Dómari	JÓN OTTI ÓLAFSSON
Riðil		Staður	Laugardalshöll			Leikmaður 1	LEIFUR S. GARDARSSON
						Leikmaður 2	SIGMUNDUR MÁR HERBERTSSON

Mynd 2 - Efsti hluti leikskýrslu

V.3.3 Ritari skal skrá nöfn og kennitölu leikmanna beggja liða og nota til þess leikmannalista sem hann fær frá þjálfara eða fulltrúa hans. Lið „A“ skal skráð á efri hluta leikskýrslunnar og lið „B“ á neðri hluta hennar.

V.3.3.1 Í fyrsta dálkinn skal rita kennitölu leikmanns. Í fjölleiksmótum er nægilegt að rita kennitöluna í fyrsta leikviðkomandi leikmanns.

V.3.3.2 Í næsta dálk skal ritari rita nöfn leikmanna sem þátt taka í leiknum með prentstöfum. Nafn leikmanns skal fara í þann dálk sem hefur sama númer og leikmaðurinn ber í leiknum. Fyrirliða skal merkja með „FL“ á eftir nafni hans.

V.3.3.3 Ef lið hefur færri en 12 leikmenn skal ritari draga línu í miðju auðu dálkana sem nær frá kennitölu, yfir nafn, númer o.s.frv. þeirra leikmanna sem ekki taka þátt.

V.3.4 Neðan við reit hvors liðs skal ritari skrá (með HÁSTÖFUM) nafn þjálfara og aðstoðarþjálfara liðanna.

V.4 Í síðasta lagi 10 mínútum fyrir leik skulu báðir þjálfarar:

V.4.1 Staðfesta nöfn og númer leikmanna sinna.

V.4.2 Staðfesta nöfn þjálfara og aðstoðarþjálfara.

V.4.3 Tilgreina þá 5 leikmenn sem hefja leikinn með því að gera lítið „X“ í dálkinn við hlið treyjunúmeranna á leikskýrslunni.

V.4.4 Undirrita leikskýrsluna.

Þjálfari liðs „A“ skal vera fyrri til að veita þessar upplýsingar.

V.5 Við upphaf leiks skal ritari draga hring utan um „x“ þeirra 5 leikmanna sem hefja leikinn.

V.6 Meðan á leik stendur skal ritari gera lítið „x“ (án hrings) við hlið treyjunúmers leikmanns á leikskýrslu þegar hann kemur inn á í fyrsta skipti.

Liða ÖLDUNGARNIR	
Liðsvillur	
1 2 3 4	
LEIKHLÉ: Fyrri hálfleikur 7 Seinni hálfleikur 1920 Framlenging í -er	
Leikmenn	Nr. 0-99
GUÐMUNDUR BRAGASON	00 X 12 ₂
KOLBEINN PÁLSSON	4 X 2 7 18 ₂
TORFI MAGNÚSSON	6 X 3 ₂ 15 ₂ 20 16 ₁
SÍMON ÓLAFSSON	9 X 11 ₁ 17 ₂
TEITUR ÖRLYGSSON	11 (X) 15 8 20 ₁
VALUR INGIMUNDARSON	15 (X) 4 ₁ 4
ÞORSTEINN HALLGRÍMSSON	17
PÉTUR GUÐMUNDSSON	34 (X) 8 ₃ 13 ₂
JÓN KR. GÍSLASON	44 (X) 9 ₁ 10 1 ₂ 7 ₁ GD
JÓN SIGURÐSSON	55 (X) 7 ₂ 14 ₂ 5 ₂ 8 14 ₂ GD
PÁLMAR SIGURÐSSON	69 X 13 ₂ 15 ₂
Þjálfari: EINAR BOLLASON <i>E/B</i> 10 ^C 17 ^B ₁	
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON	

Mynd 3 - Lið á leikskýrslu

V.7 Leikhlé

V.7.1 Veitt leikhlé í hverjum hálfleik og hverri framlengingu skal skrá á leikskýrslu með því að rita leikmínútuna í leikhlutunum eða framlengingunni inn í viðeigandi reit fyrir neðan nafn liðsins.

V.7.2 Við lok hvers hálfleiks eða framlengingar skal strika 2 láréttar línur í ónotaða reiti. Hafi liði ekki verið veitt sitt fyrsta leikhlé fyrir síðustu 2 mínútur síðari hálfleiks, skal ritari strika 2 láréttar línur í fyrsta reit síðari hálfleiks hjá því liði.

V.8 Villur

V.8.1 Leikmannavillur geta verið persónu-, tækni-, óíþróttamannslegar eða brottrekstrarvillur og skulu skráðar á leikmann.



- V.8.2 Villur framdar af liðsmönnum á varamannasvæði geta verið tæknivillur eða brottrekstrarvillur og skulu skráðar á þjálfarann.
- V.8.3 Allar villur skulu skráðar á eftirfarandi hátt:
- V.8.3.1 Persónuvilla skal skráð með því að rita leikmínútuna þegar villa var framin.
- V.8.3.2 Tæknivilla leikmanns skal skráð með því að rita leikmínútuna og svo „T“ í efra hægra horni þess villureits. Önnur tæknivilla skal skráð á sama hátt og til viðbótar skal skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- V.8.3.3 Tæknivilla á þjálfara fyrir óþróttamannslega hegðun hans skal skráð með því að rita leikmínútuna og svo „C“ í efra hægra horn reitsins. Önnur svipuð tæknivilla skal skráð á sama hátt og til viðbótar skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- V.8.3.4 Tæknivilla sem þjálfari fær vegna annarra orsaka skal skráð með því að rita leikmínútuna og svo „B“ í efra hægra horn reitsins. Þriðja tæknivilla (ein þeirra gæti verið „C“) skal skráð sem „B“ eða „C“ (í sama reit og leikmínútan er skráð) og til viðbótar skal skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- V.8.3.5 Óþróttamannsleg villa leikmanns skal skráð með því að rita „U“ í efra hægra hornið í sama reit og leikmínútan. Önnur óþróttamannsleg villa skal skráð á sama hátt og til viðbótar skrá „GD“ í næsta reit á eftir.
- V.8.3.6 Brottrekstrarvilla skal skráð með því að rita leikmínútuna og „D“ í efra hægra horn villureitsins.
- V.8.3.7 Allar villur sem refsað er fyrir með vítaskoti eða vítaskotum skulu skráðar með því að bæta viðeigandi fjölda vítaskota (1, 2 eða 3) í neðra hægra horn villureitsins.
- V.8.3.8 Allar villur gegn báðum liðum sem fela í sér sömu refsingu og jafnast út samkvæmt grein 42 (sérstakar aðstæður) skulu skráðar með því að rita lítið „c“ við hlið „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ eða „D“.
- V.8.3.9 Við lok fyrri hálfleiks skal ritari draga þykka línu á milli þeirra reita sem hafa verið notaðir og þeirra sem ekki hafa verið notaðir.

Við lok leiks skal ritari fylla út þá reiti sem eftir eru með þykkri láréttri línu.

V.8.3.10 Dæmi um brottrekstrarvillur á liðsmenn á varamannabekk:

Brottekstrarvilla á varamann skal skráð þannig:

GUÐMUNDUR BRAGASON	00	X	12 ^D				
--------------------	----	---	-----------------	--	--	--	--

Og

Þjálfari: EINAR BOLLASON	12 ^B		
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON			

Brottekstrarvilla á aðstoðarþjálfara skal skráð þannig:

Þjálfari: EINAR BOLLASON	8 ^B		
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON	8 ^D		



Brottrekstrarvilla á útilokaðan leikmann (sem hefur fengið sína 5. villu) skal skráð þannig:

JÓN SIGURÐSSON	55	X	7 ₂	14 ₂	5 ₂ ^U	8	14 ₂	D
----------------	----	---	----------------	-----------------	-----------------------------	---	-----------------	---

Og

Þjálfari: EINAR BOLLASON	12 ^B ₁		
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON			

V.8.3.11 Dæmi um brottrekstrarvillur (Slagsmál):

Brottrekstrarvillur á liðsmenn á varamannasvæði liðs fyrir að yfirgefa varamannasvæðið (Gr. 39) skulu skráðar eins og sýnt hér að neðan. Í þá villureiti sem eftir eru hjá þeim sem fékk brottrekstrarvilluna skal rita „F“.

Ef aðeins þjálfarinn er rekinn út af:

Þjálfari: EINAR BOLLASON	8 ^D ₂	F	F
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON			

Ef aðeins aðstoðarþjálfarinn er rekinn út af:

Þjálfari: EINAR BOLLASON	8 ^B ₂		
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON	8 ^F ₂	F	F

Ef bæði þjálfarinn og aðstoðarþjálfarinn eru reknir út af:

Þjálfari: EINAR BOLLASON	8 ^D ₂	F	F
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON	8 ^F ₂	F	F

Ef varamaðurinn er með færri en 4 villur skal rita „F“ í þá villureiti sem eftir eru:

VALUR INGIMUNDARSON	15	X	4 ₁	4	8 ^F ₂	F	F
---------------------	----	---	----------------	---	-----------------------------	---	---

Ef þetta er fimmta villa varamannsins skal rita „F“ í síðasta villureitinn:

TORFI MAGNÚSSON	6	X	3 ₂	15 ^U ₂	20	16 ₁	18 ^F
-----------------	---	---	----------------	------------------------------	----	-----------------	-----------------

Ef útilokaði leikmaðurinn hefur þegar fengið fimmtu villuna skal rita „F“ fyrir aftan síðasta villureitinn:

TORFI MAGNÚSSON	6	X	3 ₂	15 ^U ₂	20	16 ₁	16 ^F
-----------------	---	---	----------------	------------------------------	----	-----------------	-----------------

Til viðbótar við ofangreind dæmi um leikmennina eða ef fylgismaður fær brottrekstrarvillu skal tæknivilla skráð:

Þjálfari: EINAR BOLLASON	12 ^B ₁		
Aðstoðarþjálfari: FRÍÐRIK INGI RÚNARSSON			

Athugið: Tæknivilla eða brottrekstrarvilla samkvæmt Gr. 39 skal ekki telja til liðsvilla.

V.9 Liðsvillur

V.9.1 Fyrir hvern leikhuta eru fjórir reitir á leikskýrslunni (beint fyrir neðan nafn liðsins og fyrir ofan nöfn leikmannanna) til að skrá inn liðsvillur.

- V.9.2 Hvenær sem leikmaður fremur villu hvort heldur hún er persónuvilla, óíþróttamannsleg villa, brottrekstrarvilla eða tæknivilla, skal ritari einnig skrá hana gegn liði hins brotlega leikmanns með því að rita „/" í til þess gerðan liðsvillureit á leikskýrslunni.

V.10 Stigaskor

- V.10.1 Ritari skal skrá í tímaröð, samantekt yfir stig sem bæði lið skora.

- V.10.2 Það eru 4 dálkar fyrir hlaupandi skráningu á leikskýrslunni.

- V.10.3 Hverjum dálki er skipt aftur í 5 dálka: Dálkarnir 2 til vinstri eru fyrir lið „A" og dálkarnir 2 til hægri eru fyrir lið „B". Miðdálkurinn er fyrir leikmínútuna sem skorað er á.

Ritari skal:

- **Fyrst** rita nýjan heildarfjölda stiga liðsins sem skoraði í hægri hvíta dálk liðsins.
- **Síðan**, í vinstri hvíta dálk liðsins við hlið heildarfjölda stiga, skal ritari skrá númer leikmanns sem skoraði körfuna eða skoraði úr vítaskotinu.
- **Loks** rita leikmínútuna sem var skorað á í miðdálkinn.

V.11 Stigaskor: Viðbótarfyrirmæli

- V.11.1 Heppnað þriggja stiga skot leikmanns skal skráð með því að draga hring utan um númer leikmannsins.

- V.11.2 Hornklofi er dreginn utan um þann fjölda vítaskota sem veittur er, og strikað þvert í reitinn ef skot heppnast ekki.

- V.11.3 Skori lið óviljandi í eigin körfu skal skrá stigin á fyrirliða mótherja á leikvelli.

- V.11.4 Þegar stig eru skoruð án þess að knötturinn fari í körfuna (Gr. 31) skulu þau skráð á þann leikmann sem tók skotið.

- V.11.5 Við lok hvers leikhluta skal ritari draga skýran hring (o) utan um síðustu stig sem hvort lið skoraði og þykka lárétta línu undir þessi sömu stig og undir númer leikmannsins sem skoraði þessi síðustu stig.

A	M	B
10	2	1
10	4	
(13)	7	2
		12 2
		11 4
8	9	3
		10 —
		5
		(7) 8
	4	(14) 11
9	11	5
5	(13)	7
		9 4 13
		10 5 (15)
13 JOO 15		
14	15	11
6	17	
10	19	
		13 15 17
		14 15 19
14	21	
		16 8 21
		9 23
		9 25
7	23	17
4	25	19
		14 27
8	(27)	
		11 —
		—
		20 11 29
		11 30
		(31)
27 JOO 31		
12	29	1
		3 14 33
		14 35
13	(31)	7
		9 15 (37)
31 JOO 37		
6	33	11
5	35	12

Mynd 4 - Stigaskor



- V.11.6 Í upphaf hvers leikhluta skal ritari halda áfram að skrá skoruð stig frá þeim stað sem fyrri leikhluta lauk.
- V.11.7 Ritari ætti hvenær sem hann kemur því við að bera saman stigaskor á leikskýrslu við stigaskor á stigatöflu. Ef það er mismunur og hans stigaskor er rétt skal hann strax láta leiðrétt stigatöfluna. Ef hann er í vafa eða ef annað hvort liðið mótmælir leiðréttingunni, skal hann tilkynna það aðaldómara strax og knöttur verður úr leik og leikklukka stöðvuð.

V.12 Stigaskor: Stigin talin saman

Aðaldómari, eða eftirlitsmaður ef hann er til staðar, á að fara yfir stigaskorið eftir hvern leikhluta og undirrita með upphafsstöfum sínum (sjá mynd 12).

- V.12.1 Í lok hvers leikhlaða skal ritari skrá stigaskor liðanna í þar til gerðan reit neðarlega á leikskýrslunni.
- V.12.2 Við lok leiks skal ritari draga 2 þykkan láréttar línur undir lokatölur hvors liðs og númer leikmannsins sem gerði síðustu stigin. Enn fremur skal hann draga skástrik til að fylla upp í ónotað stigaskor á leikskýrslunni.

9	41	17		
9	42			
	43			
13	45	18		
	46			
			9	50
11	48	19		
10	51	20		
51	100	50		

Mynd 5 - Stiqin talin saman

- V.12.3 Að leik loknum skal hann skrá lokatölur og nafn sigurvegara leiksins.
- V.12.4 Ritari skal þá rita nafn sitt með prentstöfum á leikskýrslu eftir að aðstoðarritari, tímavörður og skotklukkuvörður hafa skráð sín nöfn.
- V.12.5 Eftir að meðdómari hefur undirritað skýrsluna skal aðaldómari undirrita hana síðastur. Með því lýkur stjórnun og tengslum dómara við leikinn.

Athugið: Ef annar hvor fyrirliðinn ritar undir skýrsluna við mótmæli (í reitinn „Undirskrift fyrirliða ef kært er“) skulu starfsmenn ritaraborðs og meðdómarar vera til staðar fyrir aðaldómara á leikstað þar til hann gefur þeim leyfi til að fara.

Laufhlutur: 1 2 3 15 16 17 18 19 20 21 22 23	Úrslit: LÍÐ A 51 LÍÐ B 50
Nafn sigurliðs: ÖLDUNGARNIR	Dómari: Jon Átt. Stefánsson Hildur Þ. Þorvaldsson Sigrún M. H. H.
Ritari: ÖSKAR ÖFEIGUR JÓNSSON	Undirskrift fyrirkj. í kaupa: _____
Tímavæðing: RÚNAR BIRGIR GÍSLASON	
Skrifstofukvæðing: ANNA MARÍA SVEINSDÓTTIR	

Mynd 6 - Neðsti hluti leikskýrslunnar

UPPLÝSINGATAFLA FYRIR LEIKI Í MÓTUM Á VEGUM KKÍ

Flokkur	Aldur	Bolti	Leiktími	Hálfl.	Hlé 1-2 & 3-4	Leikhlé	24 Vörn sek	
Mfl. ka.	21>	7	4x10 mín	15 mín	2 mín	2 + 3	J	
U.fl. ka.	19-20	7	4x10 mín	5 mín	2 mín	2 + 3	J	
Dr.fl.	17-18	7	4x10 mín	5 mín	2 mín	2 + 3	J	
11. fl. ka.	16	7	4x10 mín	5 mín	2 mín	2 + 2	J	
10. fl. ka.	15	7	4x8 mín	5 mín	1 mín	2 + 2	J	
9. fl. ka.	14	7	4x8 mín	5 mín	1 mín	2 + 2	J	
8. fl. ka.	13	6	4x8 mín*	5 mín	1 mín	0 + 1	N	Maður á mann, hvaða vörn sem er á sóknarvelli.
7. fl. ka.	12	6	4x8 mín*	5 mín	1 mín	0 + 1	N	Maður á mann.
Mb. ka. 11	11	5	4x10 mín‡	5 mín	1 mín	1 í 4. fj.	N	Maður á mann, engin vörn á sóknarvelli.
Mfl. kv.	21>	6	4x10 mín	15 mín	2 mín	2 + 3	J	
U.fl. kv.	18-20	6	4x10 mín	5 mín	2 mín	2 + 3	J	
St.fl.	16-17	6	4x10 mín	5 mín	2 mín	2 + 3	J	
10. fl. kv.	15	6	4x8 mín	5 mín	1 mín	2 + 2	J	
9. fl. kv.	14	6	4x8 mín	5 mín	1 mín	2 + 2	J	
8. fl. kv.	13	6	4x8 mín*	5 mín	1 mín	0 + 1	N	Maður á mann, hvaða vörn sem er á sóknarvelli.
7. fl. kv.	12	6	4x8 mín*	5 mín	1 mín	0 + 1	N	Maður á mann.
Mb. kv. 11	11	5	4x10 mín‡	5 mín	1 mín	1 í 4. fj.	N	Maður á mann, engin vörn á sóknarvelli.

* Fyrri hálfleikur: Leikklokka ekki stöðvuð, óheimilt að taka leikhlé, innáskiptingar ekki leyfðar.

‡ Leikklokka ekki stöðvuð nema síðustu 2 mínútur í fjórðu lotu. Skiptingar aðeins leyfðar í fjórðu lotu, klukka ekki stöðvuð á meðan, skiptimaður verður að vera við ritaraborð til að teyja ekki. Leikið á lágar körfur.

OPINBERAR LEIKREGLUTÚLKANIR 2014 - Á ENSKU

The interpretations presented in this document are the FIBA Official Interpretations of the FIBA Official Basketball Rules 2014 and are effective as of 1st October 2014. Where the interpretations in this document differ from previously published FIBA Official Interpretations, this document shall take precedence.

The FIBA Official Basketball Rules are approved by the FIBA Central Board and are periodically revised by the FIBA Technical Commission.

The rules are kept as clear and comprehensive as possible, but they express principles rather than play situations. They cannot, however, cover the rich variety of specific cases that could happen during a basketball game.

The aim of this document is to convert the principles and concepts of the rulebook into practical and specific situations as they might arise during a normal basketball game.

The interpretations of the different situations can stimulate the officials' minds and will complement an initial detailed study of the rules themselves.

The FIBA Official Basketball Rules shall remain the principal document governing FIBA basketball. However, the referee shall have the full power and authority to make decisions on any point not specifically covered in the FIBA Official Basketball Rules or in the following FIBA Official Interpretations.

For the sake of consistency of this interpretation, 'team A' is the (initial) offensive team, 'team B' is the defensive team. A1 – A5, B1 – B5 are players; A6 – A12, B6 – B12 are substitutes.

Art. 5 PLAYERS - INJURY

5-1 Statement. If a player is injured or appears to be injured and, as a result, the coach, assistant coach, substitute or any other team bench personnel of the same team enters the playing court, that player is considered to have received treatment, whether or not actual treatment is performed.

5-2 Example: A1 appears to have injured an ankle and the game is stopped.

- a. The team A doctor enters the playing court and treats A1's injured ankle.
- b. The team A doctor enters the playing court but A1 has already recovered.
- c. Coach A enters the playing court to assess A1's injury.
- d. Assistant coach A, substitute A or team follower A enters the playing court but does not treat A1.



Interpretation: In all cases A1 is considered to have received treatment and shall be substituted.

- 5-3 Statement.** There is no time limit for the removal of a seriously injured player from the playing court if according to a doctor the removal is dangerous for the player.

- 5-4 Example:** A1 is seriously injured and the game is stopped for about 15 minutes because the doctor estimates that removal from the playing court could be dangerous for the player.

Interpretation: The doctor's opinion shall determine the appropriate time for the removal of the injured player from the playing court. After the substitution, the game shall be restarted without any sanction.

- 5-5 Statement.** If a player is injured or is bleeding, or has an open wound, and cannot continue to play immediately (within approximately 15 seconds), he must be substituted. If a time-out is granted to either team in the same stopped clock period, and that player recovers during the time-out, he may continue to play only if the scorer's signal for the time-out has sounded before an official beckoned a substitute to become a player.

- 5-6 Example:** A1 is injured and the game is stopped. As A1 is not able to continue to play immediately, an official blows his whistle making the conventional sign for a substitution. Coach A (or Coach B) requests a time-out:

- Before a substitute for A1 has entered the game
- After a substitute for A1 has entered the game.

At the end of the time-out, A1 appears to have recovered and asks to remain in the game.

Interpretation:

- Time-out is granted and if A1 recovers during the time-out he may continue to play.
 - Time-out is granted but a substitute for A1 has already entered the game. Therefore A1 cannot re-enter until after the clock-running phase of the game.
- 5-7 Statement.** Players who have been designated by their coach to start the game or who receive treatment between free throws may be substituted in the event of an injury. In this case the opponents are also entitled to substitute the same number of players, if they so wish.
- 5-8 Example.** A1 is fouled by B1 and is awarded 2 free throws. After the first free throw the officials discover that A1 is bleeding and he is replaced by A6 who will attempt the second free throw. Team B now requests to substitute 2 players.



Interpretation: Team B is entitled to substitute only 1 player.

- 5-9 Example.** A1 is fouled by B1 and is awarded 2 free throws. After the first free throw the officials discover that B3 is bleeding. B3 is replaced by B6 and team A requests to substitute 1 player.

Interpretation: Team A is entitled to substitute 1 player.

Art. 7 COACHES: DUTIES AND POWERS

- 7-1 Statement.** At least 20 minutes before the game is scheduled to begin, each coach or his representative shall give the scorer a list with the names and corresponding numbers of the team members who are eligible to play in the game as well as the name of the captain of the team, the coach and the assistant coach.

The coach is personally responsible that the numbers in the list correspond to the numbers on the shirts of the players. At least 10 minutes before the game is scheduled to begin the coach shall confirm his agreement with the names and corresponding numbers of his team members and the names of coach, assistant coach and captain by signing the scoresheet.

- 7-2 Example:** Team A presents in due time the team list to the scorer. The numbers of 2 players are not the same as the numbers displayed on their shirts or the name of a player is omitted on the scoresheet. This is discovered:

- Before the start of the game.
- After the start of the game.

Interpretation:

- The wrong numbers are corrected or the name of the player is added on the scoresheet without any sanction.
- The referee stops the game at a convenient moment so as not to disadvantage either team. The wrong numbers are corrected without any sanction. However, the name of the player cannot be added to the scoresheet.

- 7-3 Statement.** At least 10 minutes before the game is scheduled to begin each coach shall indicate the 5 players who are to start the game. Before the game starts the scorer shall check if there is an error regarding these 5 players and, if so, he shall notify the nearest official as soon as possible. If this is discovered before the start of the game the starting 5 players shall be corrected. If this is discovered after the start of the game it shall be disregarded.

- 7-4 Example:** It is discovered that 1 of the players on the playing court is not 1 of the confirmed starting 5 players. This occurs:

- Before the start of the game.
- After the start of the game.

**Interpretation:**

- a. The player shall be replaced without any sanction by 1 of the 5 players who were to start the game.
- b. The error is disregarded and the game continues without any sanction.

Art. 8 PLAYING TIME, TIED SCORE AND EXTRA PERIODS

8-1 Statement. An interval of play begins:

- 20 minutes before the game is scheduled to begin.
- When the game clock signal sounds for the end of the period.

8-2 Example: A1 in the act of shooting is fouled by B1 simultaneously with the game clock signal sounding to end the period and is awarded 2 free throws.

Interpretation: The interval of play shall start after the free throws have been completed.

Art. 9 BEGINNING AND END OF A PERIOD

9-1 Statement. A game shall not begin unless each team has a minimum of 5 entitled players on the playing court and ready to play. If fewer than 5 players are on the playing court at the time the game is to begin, the officials must be sensitive to any unforeseeable circumstance(s) that could explain the delay. If a reasonable explanation is provided for the delay, a technical foul shall not be charged. If, however, no such explanation is provided, a technical foul and/or forfeiture of the game may result upon arrival of further entitled players.

9-2 Example: When the game is scheduled to begin, team B has fewer than 5 players on the playing court and ready to play.

- a. The representative of team B is able to provide a reasonable and acceptable explanation for the late arrival of the team B players.
- b. The representative of team B is unable to provide a reasonable and acceptable explanation for the late arrival of the team B players.

Interpretation:

- a. The beginning of the game shall be delayed for a maximum of 15 minutes. If the absent players arrive on the playing court ready to play before 15 minutes have passed, the game shall begin. If the absent players have not arrived on the playing court ready to play before 15 minutes have passed, the game may be forfeited to team A and the score recorded as 20:0.



- b. The beginning of the game shall be delayed for a maximum of 15 minutes. If the absent players arrive on the playing court ready to play before 15 minutes have passed, a technical foul may be charged against coach B, recorded as 'B'. Team A shall be awarded 1 free throw and the game shall begin with a jump ball.

If the absent players have not arrived on the playing court ready to play before 15 minutes have passed, then the game may be forfeited to team A and the score recorded as 20:0. In all cases the referee shall report it on the reverse side of the scoresheet to the organising body of the competition.

- 9-3 Example:** At the beginning of the second half, team A cannot present 5 players entitled to play on the playing court because of injuries, disqualifications etc.

Interpretation: The obligation to present a minimum of 5 players is valid only for the beginning of the game, Team A shall continue to play with fewer than 5 players.

- 9-4 Example:** Close to the end of the game A1 commits his 5th foul and leaves the game. Team A can continue the game with only 4 players as they have no more substitutes available. As team B is leading with more than 15 points, coach B demonstrating fair play wants to remove one of his players in order to continue to play also with 4 players.

Interpretation: The request of coach B to play with less than 5 players shall be denied. As long as a team has sufficient players available, 5 players shall be on the playing court.

- 9-5 Statement.** Art. 9 clarifies which basket a team is to defend and which basket it is to attack. If by confusion any period begins with both teams attacking/defending the wrong baskets, the situation shall be corrected as soon as it is discovered, without placing either team at a disadvantage. Any points scored, time used, fouls charged, etc. before the stopping of the game remain valid.

- 9-6 Example:** After the start of the game, the officials discover that both teams are playing in the wrong direction.

Interpretation: The game shall be stopped as soon as possible and without placing any team at a disadvantage. Teams shall exchange baskets. The game shall be resumed from the mirror-opposite place nearest to where the game was stopped.

- 9-7 Example:** At the beginning of a period, team A is defending its own basket when B1 erroneously dribbles to his own basket and scores a field goal.

Interpretation: 2 points shall be awarded to the captain of team A on the playing court.



Art. 12 JUMP BALL AND ALTERNATING POSSESSION

12-1 Statement. The team that does not obtain control of a live ball on the playing court after the jump ball at the beginning of the game will be awarded the ball for a throw-in at the place nearest to where the next jump ball situation occurs.

12-2 Example: A referee tosses the ball for the opening jump ball. Immediately after the ball is legally tapped by jumper A1:

- a. A held ball between A2 and B2 is called
- b. A double foul between A2 and B2 is called.

Interpretation: Since the control of a live ball on the playing court has not yet been established, the official cannot use the alternating possession arrow to award possession. The referee shall administer another jump ball in the centre circle and A2 and B2 shall jump. Whatever time has passed on the game clock, after the ball is legally tapped and before the held ball/double foul situation shall remain consumed.

12-3 Example: The referee tosses the ball for the opening jump ball. Immediately after the ball is legally tapped by jumper A1. The ball:

- a. Goes directly out-of-bounds.
- b. Is caught by A1 before it has touched one of the non-jumpers or the floor.

Interpretation: In both cases team B is awarded a throw-in as the result of the A1 violation. After the throw-in the team that does not gain control of the live ball on the playing court will be entitled to the first alternating possession at the place nearest to where the next jump ball situation occurs.

12-4 Example: Team B is entitled to a throw-in under the alternating possession procedure. An official and/or a scorer makes an error and the ball is erroneously awarded to team A for the throw-in.

Interpretation: Once the ball touches or is legally touched by a player on the playing court, the error cannot be corrected. However, team B shall not lose its alternating possession throw-in opportunity as a result of the error and will be entitled to the next alternating possession throw-in.

12-5 Example: Simultaneously with the game clock signal for the end of the first period, B1 fouls A1 and an unsportsmanlike foul is called.

Interpretation: A1 shall attempt 2 free throws with no line up of players and no playing time remaining. After the 2 minutes interval of play, the game shall be resumed with a throw-in by team A at the centre line extended, opposite the scorer's table. No team shall lose its right to the next alternating possession throw-in at the next jump ball situation.

12-6 Example: A1 jumps with the ball and is legally blocked by B1. Both players then return to the playing court with both of them having one or both hands firmly on the ball.



Interpretation: A held ball shall be called.

- 12-7 Example:** A1 and B1 in the air have their hands firmly on the ball. After returning to the playing court A1 lands with one foot on the boundary line.

Interpretation: A held ball shall be called.

- 12-8 Example:** A1 jumps with the ball from his frontcourt and is legally blocked by B1. Both players then return to the playing court with both of them having one or both hands firmly on the ball. A1 lands with one foot in his backcourt.

Interpretation: A held ball shall be called.

- 12-9 Statement.** Whenever a live ball lodges between the ring and the backboard, unless between free throws and unless a possession of the ball is part of the free-throw(s) penalty, it is a jump ball situation resulting in an alternating possession throw-in. As this does not result in a rebound situation, it is not considered as having the same influence on the game as when the ball simply touches and rebounds from the ring. Therefore if the team that was in control of the ball before it lodges between the ring and the backboard is entitled to the throw-in it shall have only the remaining time on the shot clock as in any other jump ball situation.

- 12-10 Example:** On a shot for a field goal by A1 the ball lodges between the ring and the backboard. Team A is entitled to a throw-in under the alternating possession procedure.

Interpretation: After the throw-in team A has only the remaining time on the shot clock.

- 12-11 Example:** While the ball is in the air on A1's shot for a field goal the shot clock expires, followed by the ball lodging between the ring and the backboard. Team A is entitled to a throw-in under the alternating possession procedure.

Interpretation: As team A has no remaining time on the shot clock a shot clock violation has occurred. Team B is entitled to a throw-in. Team A shall not lose its right to the next alternating possession throw-in at the next jump ball situation.

- 12-12 Example:** A1 shoots for a 2-point field goal and is fouled by B2. The officials call an unsportsmanlike foul on B2. During the last free throw:

- The ball lodges between the ring and the backboard.
- A1 steps on the free-throw line while releasing the ball.
- The ball misses the ring.

Interpretation: The free throw shall be considered unsuccessful and the ball shall be awarded to team A for a throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table.



12-13 Statement. A held ball occurs when one or more players from opposing teams have one or both hands firmly on the ball so that neither player can gain control without undue roughness.

12-14 Example: A1 with the ball in his hands is in the continuous motion towards the basket in order to score. At this moment B1 places his hands firmly on the ball and now A1 makes more steps than allowed by the traveling rule.

Interpretation: A held ball shall be called.

Art. 14 CONTROL OF THE BALL

14-1 Statement. Team control starts when a player of that team is in control of a live ball by holding or dribbling it.

14-2 Example: During a throw-in, regardless whether the game clock is stopped or not or during a free throw, in the judgement of the officials, a player deliberately delays the process of taking the ball.

Interpretation: The ball becomes live when the official places the ball on the floor next to the throw-in place or free-throw line.

14-3 Example: Team A has been in control of the ball for 15 seconds. A1 tries to pass the ball to A2 and the ball moves across the boundary line. B1 is trying to save the ball from going out-of-bounds and jumps from the playing court over the boundary line. While B1 is still airborne the ball

a. is tapped by one hand of B1

b. is caught by B1 with both hands

and the ball returns to the playing court where it is caught by A2.

Interpretation:

a. Team A remains in control of the ball. The shot clock continues.

b. Team B has gained team control. The shot clock for team A shall be reset.

Art. 16 GOAL: WHEN MADE AND ITS VALUE

16-1 Statement. The value of a field goal is defined by the place on the floor from where the shot was released. A goal released from the 2-point field goal area counts 2 points, a goal released from the 3-point field goal area counts 3 points. A goal is credited to the team attacking the opponents' basket into which the ball has entered.

16-2 Example: A1 released the ball on a shot from the 3-point field goal area. The ball on its upward flight is legally touched by

a. an offensive player

b. a defensive player



who is within the team A's 2-point field goal area. The ball then continues its flight and enters the basket.

Interpretation:

In both cases team A shall be awarded 3 points as A1's shot was released from the 3-point field goal area.

- 16-3 Example:** A1 released the ball on a shot from the 2-point field goal area. The ball on its upward flight is legally touched by B1 who has jumped from A's 3-point field goal area. The ball then continues its flight and enters the basket.

Interpretation: Team A shall be awarded 2 points as A1's shot was released from the 2-point field goal area.

- 16-4 Statement.** In a throw-in situation or on a rebound after the last or only free throw, a period of time will always pass from the moment the inbounds player touches the ball until that player releases the ball on a shot. This is particularly important to take into consideration near the end of a period. There must be a minimum amount of time available for such a shot before time expires. If 0:00.3 second is displayed on the game clock, it is the duty of the official(s) to determine if the shooter released the ball before the game clock signal sounds for the end of the period. If, however, 0:00.2 or 0:00.1 second is displayed on the game clock, the only type of a valid field goal made by an airborne player is by tapping or directly dunking the ball.

- 16-5 Example:** Team A is awarded a throw in with

a. 0:00.3

b. 0:00.2 or 0:00.1

displayed on the game clock

Interpretation:

In (a), if a shot for a field goal is attempted and the game clock signal sounds for the end of the period during the attempt, it is the responsibility of the officials to determine if the ball was released before the game clock signal has sounded for the end of the period.

In (b), the basket can be awarded only if the ball while in the air on the throw-in pass is tapped to the basket or directly dunked.

Art. 17 THROW-IN

- 17-1 Statement.** Before the player taking the throw-in has released the ball on a throw-in, it is possible that the throwing-in motion could cause that player's hand(s) with the ball to break the plane of the boundary line separating the inbounds area from the out-of-bounds area. In such situations, it continues to be the responsibility of the defensive player to avoid interfering with the throw-in by contacting the ball while it is still in the hands of the player taking the throw-in.



- 17-2 Example:** A1 is awarded a throw-in. While holding the ball, A1's hand(s) crosses the plane of the boundary line so that the ball is above the inbounds area. B1 grabs the ball that is in A1's hand(s) or taps the ball out of A1's hand(s) without causing any physical contact against A1.
- Interpretation:** B1 has interfered with the throw-in, thereby delaying the resuming of the game. A warning shall be given to B1 and communicated to coach B and this warning shall apply to all team B players for the remainder of the game. Any repetition of a similar action by any team B player may result in a technical foul.
- 17-3 Statement.** On a throw-in, the player taking the throw-in must pass the ball (not hand the ball) to a team-mate on the playing court.
- 17-4 Example:** On a throw-in A1 hands the ball to A2 who is on the playing court.
- Interpretation:** A1 has committed a throw-in violation. The ball must leave the player's hand(s) in order for the throw-in to be considered legal. The ball is awarded to team B for a throw-in at the place of the original throw-in.
- 17-5 Statement.** During the throw-in other player(s) shall not have any part of their bodies over the boundary line before the ball is passed across the boundary line.
- 17-6 Example:** After an out-of-bounds violation A1 has received the ball from the official for the throw-in. A1
- places the ball on the floor after which the ball is taken by A2.
 - hands the ball to A2 in the out-of-bounds area.
- Interpretation:** This is a violation of A2 in both cases as he moves his body over the boundary line before A1 has passed the ball across the boundary line.
- 17-7 Example:** After a team A successful field goal or a successful last or only free throw a time-out is granted to team B. Following the time-out B1 receives the ball from the official for a throw-in at the endline. B1
- places the ball on the floor after which the ball is taken by B2.
 - hands the ball to B2, who is also standing behind the endline.
- Interpretation:** Legal play. The only restriction for team B to handle the ball on the throw-in is they must pass the ball into the playing court within 5 seconds.
- 17-8 Statement.** If a time-out is granted to a team that has been awarded possession of the ball in its backcourt when the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period, the throw-in shall be administered at the throw-in line opposite the scorer's table in the team's frontcourt. The player taking the throw-in must pass the ball to a team-mate in the frontcourt.



17-9 Example: In the last minute of the game, A1 has dribbled in his backcourt when a team B player taps the ball out-of-bounds at the free-throw line extended.

- A time-out is granted to team B.
- A time-out is granted to team A.
- A time-out is granted first to team B and immediately after to team A (or vice-versa).

Interpretation:

In (a), team A shall resume the game with a throw-in at the free-throw line extended at its backcourt.

In (b) and (c), team A shall resume the game with a throw-in at the throw-in line opposite the scorer's table in the team's frontcourt.

In all cases team A shall have only whatever time was remaining on the shot clock.

17-10 Example: In the last minute of the game, A1 attempts 2 free throws. During the 2nd free throw A1 steps on the free-throw line while shooting and a violation is called. Team B requests a time-out.

Interpretation: Team B shall resume the game with a throw-in at the throw-in line opposite the scorer's table in the team's frontcourt, and shall have 24 seconds on the shot clock.

17-11 Example: When the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period, A1 has dribbled for 6 seconds in team A's backcourt, when

- B1 taps the ball out-of-bounds
 - B1 commits the 3rd foul for team B in this period
- and team A is granted a time-out.

Interpretation: After the time-out, team A resumes the game with a throw-in at the throw-in line opposite the scorer's table in the team's frontcourt. In both cases team A shall have 18 seconds remaining on the shot clock.

17-12 Example: When the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period, A1 has dribbled the ball in his frontcourt when B1 taps the ball to team A's backcourt where any player of team A starts to dribble the ball again. B2 now taps the ball out-of-bounds in the team A backcourt with

- 6 seconds
- 17 seconds

remaining on the shot clock. Team A is granted a time-out.



Interpretation: After the time-out, team A resumes the game with a throw-in at the throw-in line opposite the scorer's table in the team's frontcourt. In both cases, team A shall only have whatever time was remaining on the shot clock

17-13 Example: When the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period, A1 has dribbled the ball in his frontcourt when B1 taps the ball to team A's backcourt where any player of team A starts to dribble the ball again. B2 now commits the 3rd foul for team B in this period in the team A backcourt with

- a. 6 seconds
- b. 17 seconds

remaining on the shot clock. Team A is granted a time-out. After the time-out, team A resumes the game with a throw-in at the throw-in line opposite the scorer's table in the team's frontcourt.

Interpretation: When the game resumes team A shall have

- a. 14 seconds
- b. 17 seconds

remaining on the shot clock.

17-14 Example: Team A has been in control of the ball in its backcourt for 5 seconds when A6 and B6 are disqualified for entering the playing court in a fighting situation. The foul penalties cancel each other and a throw-in is awarded to team A at the centre line extended, opposite the scorer's table. Before the throw-in is administered, coach A is granted a time-out. Where shall the throw-in be administered to resume the game?

Interpretation: The throw-in shall be administered at the centre line extended, opposite the scorer's table with the time remaining on the shot clock, in this case with 19 seconds.

17-15 Statement. There are additional situations to those listed in Art. 17.2.3 in which the subsequent throw-in shall be administered at the centre line extended, opposite the scorer's table.

17-16 Example:

- a. The player taking the throw-in at the centre line extended opposite the scorer's table commits a violation and the ball is awarded to the opponents for a throw-in at the place of the original throw-in.
- b. If during a fighting situation members of both teams are disqualified, there are no other foul penalties remaining for administration, and at the time the game was stopped a team had control of the ball or was entitled to the ball. In this case the throw-in team shall have only whatever time was remaining on the shot clock.

Interpretation: In all the above situations the player taking the throw-in can pass the ball to either the frontcourt or the backcourt.



17-17 Statement. On a throw-in the following situations may occur:

- a. The ball is passed over the basket and a player of either team touches it by reaching through the basket from below.
- b. The ball lodges between the ring and the backboard.
- c. The ball is intentionally thrown at the ring in order to reset the shot clock.

17-18 Example: On a throw-in A1 passes the ball over the basket when a player of either team touches it by reaching through the basket from below.

Interpretation: This is a violation. The game shall be resumed with a throw-in for the opponents at the free-throw line extended. In case the defensive team commits the violation, an offensive team cannot score any points, as the ball did not come from the inbounds area of the playing court.

17-19 Example: On a throw-in A1 passes the ball towards the basket and it lodges between the ring and the backboard.

Interpretation: This is a jump ball situation. The game shall be resumed by applying the alternating possession procedure. If team A is entitled to the throw-in the shot clock shall not be reset.

17-20 Example: With 5 seconds remaining on the shot clock during the throw-in A1 passes the ball towards the basket where it touches the ring.

Interpretation: The shot clock operator shall not reset his clock, as the game clock has not started yet. The shot clock shall be started simultaneously with the game clock when the first player on the playing court touches the ball.

17-21 Statement. After the ball has been placed at the disposal of the player taking the throw-in, he may not bounce the ball so as to have it touch the inbounds area and then touch the ball again before it has touched or been touched by another player on the playing court.

17-22 Example: A1 is awarded a throw-in. A1 then bounces the ball so as to have the ball touch

- a. the inbounds area
 - b. the out-of-bounds area
- and then catches it again.

Interpretation:

- a. A1 has committed a throw-in violation. Once the ball leaves the hand(s) of the player taking the throw-in and touches the inbounds area, he shall not touch the ball before it touches (or has been touched) by another player on the playing court.
- b. The action is legal and the 5-second count shall continue.

17-23 Statement. The player taking the throw-in shall not cause the ball to touch out-of-bounds, after it had been released on the throw-in.

17-24 Example: A1 on the throw-in passes the ball to A2 but the ball goes out-of-bounds without touching any player on the playing court.

Interpretation: This is a violation of A1. The game shall be resumed with a team B throw-in at the place of the original throw-in.

17-25 Example: A1 on the throw-in passes the ball to A2. A2 receives the ball but with one foot touching the boundary line.

Interpretation: This is a violation of A2. The game shall be resumed with a team B throw-in at the place nearest to the infraction.

17-26 Example: A1 is awarded a throw-in at the sideline close to the centre line

- a. in his backcourt, entitled to pass the ball at any place into the playing court
- b. his frontcourt, entitled to pass the ball only into his frontcourt
- c. at the beginning of the 2nd period, from the centre line extended, opposite the scorer's table, entitled to pass the ball at any place into the playing court.

After having the ball at his disposal, A1 makes one normal lateral step, therefore changing his position regarding the frontcourt or backcourt.

Interpretation: In all cases A1 keeps the right being entitled to pass the ball either into the frontcourt or into the backcourt as he had at his initial position.

17-27 Statement. Following a free throw(s) resulting from a technical, unsportsmanlike or disqualifying foul, the subsequent throw-in shall be administered at the centre line extended, opposite the scorer's table.

17-28 Example: With 1:03 remaining in the 4th period a technical foul is called on B1. Any team A player shoots 1 free throw after which a time-out is granted to team A.

Interpretation: The game resumes with a team A throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table.

Art. 18/19 TIME-OUT / SUBSTITUTION

18/19-1 Statement. A time-out cannot be granted before the playing time for a period has started or after the playing time for a period has ended.

A substitution cannot be granted before the playing time for the first period has started or after the playing time for the game has ended. Any substitution can be granted during intervals of play



18/19-2 Example: After the ball has left the hands of the referee on the jump ball but before the ball is legally tapped, jumper A2 commits a violation and the ball is awarded to team B for a throw-in. At this moment either coach requests a time-out or a substitution.

Interpretation: Despite the fact that the game has already started the time-out or substitution shall not be granted because the game clock has not yet started.

18/19-3 Example: At approximately the same time when the game clock signal sounds for the end of a period or extra period a foul is called and A1 is awarded 2 free throws. Either team requests:

- a. A time-out.
- b. A substitution.

Interpretation:

A time-out cannot be granted because the playing time for a period or extra period has ended.

A substitution can be granted only after the free-throw attempts have been completed and the interval of play for the next period or extra period has begun.

18/19-4 Statement. If the shot clock signal sounds while the ball is in the air during a shot for a field goal, it is not a violation and the game clock does not stop. If the shot for a field goal is successful it is, under certain conditions, a time-out and substitution opportunity for both teams.

18/19-5 Example: On a shot for a field goal, the ball is in the air when the shot clock signal sounds. The ball then enters the basket. At this time either or both teams request:

- a. Time-outs.
- b. Substitutions.

Interpretation:

- a. This is a time-out opportunity only for the non-scoring team.

If the non-scoring team is granted a time-out, the opponents may also be granted a time-out and both teams are also granted a substitution, if they request it.

- b. This is a substitution opportunity only for the non-scoring team and only when the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period.

If the non-scoring team is granted a substitution, the opponents may also be granted a substitution and both teams are also granted a time-out, if they request it.

18/19-6 Statement. If the request for time-out or substitution (for any player, including the free-throw shooter) is made after the ball is at the disposal of the free-throw shooter for the first or only free throw, the time-out or substitution shall be granted for both teams if:



- a. The last or only free throw is successful or
- b. The last or only free throw is followed by a throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table, or for any valid reason the ball will remain dead after the last or only free throw.

18/19-7 Example: A1 is awarded 2 free throws. Team A or team B requests a time-out or substitution:

- a. Before the ball is at the disposal of the free-throw shooter A1.
- b. After the first free-throw attempt.
- c. After the successful second free throw but before the ball is at the disposal of the player taking the throw-in.
- d. After the successful second free throw but after the ball is at the disposal of the player taking the throw-in.

Interpretation:

- a. The time-out or substitution is granted immediately, before the first free-throw attempt.
- b. The time-out or substitution is granted after the last free throw, if successful.
- c. The time-out or substitution is granted immediately before the throw-in.
- d. The time-out or substitution is not granted.

18/19-8 Example: A1 is awarded 2 free throws. After the first free-throw attempt, team A or team B requests a time-out or substitution. During the last free-throw attempt:

- a. The ball rebounds from the ring and the game continues.
- b. The free throw is successful.
- c. The ball does not touch the ring or does not enter the basket.
- d. A1 steps on the free-throw line while shooting and the violation is called.
- e. B1 steps into the restricted area before the ball has left the hands of A1. B1's violation is called and the A1's free throw is missed.

Interpretation:

- (a) Time-out or substitution is not granted.
- (b), (c) and (d) The time-out or substitution is granted immediately.
- (e) A substitute free throw is attempted by A1 and, if successful, the time-out or substitution is granted immediately.



18/19-9 Statement. If, following a request for a time-out, a foul is committed by either team, the time-out shall not begin until the official has completed all communication related to that foul with the scorer's table. In the case of a 5th foul by a player, this communication includes the necessary substitution procedure. Once completed, the time-out period shall begin when an official blows his whistle and gives the time-out signal.

18/19-10 Example: Coach A requests a time-out after which B1 commits his 5th foul.

Interpretation: The time-out opportunity shall not begin until all communication with the scorer's table relative to that foul has been completed and a substitute for B1 has become a player.

18/19-11 Example: Coach A requests a time-out after which any player commits a foul.

Interpretation: Teams shall be permitted to go to their benches if they are aware that a time-out has been requested, even though that time-out period has not formally begun.

18/19-12 Statement. Art. 18 and 19 clarify when a substitution or time-out opportunity begins and ends. Coaches requesting a time-out or substitution must be aware of these limitations, otherwise the time-out or substitution shall not be granted immediately.

18/19-13 Example: A substitution or time-out opportunity has just ended when coach A runs to the scorer's table, loudly requesting a substitution or a time-out. The scorer reacts and erroneously sounds the signal. The official blows his whistle and interrupts the game.

Interpretation: Because of the official's interruption of the game the ball is dead and the game clock remains stopped, resulting in what would normally be a substitution or time-out opportunity. However, because the request was made too late, the substitution or time-out shall not be granted. The game shall resume immediately.

18/19-14 Example: A goaltending violation or an interference violation occurs at any time during the game. Substitutes from either team or both teams are waiting at the scorer's table to enter the game or a time-out has been requested by either team.

Interpretation: The violation causes the game clock to be stopped and the ball to become dead. The substitutions or time-out shall be permitted.

18/19-15 Statement. Each time-out shall last 1 minute. Teams must promptly return to the playing court after the official blows his whistle and beckons the teams on the playing court. Sometimes a team extends the time-out beyond the allotted 1 minute, gaining an advantage by extending the time-out and causing also a delay of the game. A warning to that team shall be given by an official. If that team does not respond to the warning, an additional time-out shall be charged against the



offending team. If the team has no time-outs remaining, a technical foul for delaying the game may be charged against the coach, recorded as 'B'.

18/19-16 Example: The time-out period ends and the official beckons team A back on the playing court. The coach A continues to instruct his team which still remains in the team bench area. The official re-beckons team A on the playing court and

- a. Team A finally enters the playing court
- b. Team A continues to remain in the team bench area.

Interpretation:

- a. After the team starts to return to the playing court, the official gives a warning the coach that if the same behaviour is repeated an additional time-out will be charged against team A.
- b. A time-out, without warning, will be charged against team A. If team A has no time-out remaining, a technical foul for delaying the game will be charged against coach A, recorded as 'B'.

18/19-17 Statement. If a team has not been granted a time-out in the 2nd half until the game clock shows 2:00 in the 4th period, the scorer shall mark 2 horizontal lines on the scoresheet in the first box for the team's second half.

18/19-18 Example: With 2:00 on the game clock in the 4th period both teams have not taken a time-out in the second half.

Interpretation: The scorer shall mark 2 horizontal lines on the scoresheet in the first box of both teams for the second half.

18/19-19 Example: With 2:09 on the game clock in the 4th period coach A requests his 1st time-out in the second half while the game is played. With 1:58 on the game clock the ball goes out-of-bounds and the game clock is stopped. The time-out for team A is now granted.

Interpretation: The scorer shall mark 2 horizontal lines on the scoresheet in the first box of team A as the time-out was granted at 1:58 in the 4th period. The time-out shall be entered in the second box and team A has only one more time-out left.

Art. 24 DRIBBLING

24-1 Statement. If a player deliberately throws the ball against a backboard (not attempting a legitimate shot for a field goal) this is considered as if the player has bounced the ball on the floor. If the player then touches the ball again before it has touched (or been touched by) another player, this is considered as a dribble.

24-2 Example: A1 has not yet dribbled when A1 throws the ball against the backboard and catches it again before another player has touched the ball.



Interpretation: After catching the ball A1 may shoot or pass but may not begin a new dribble.

- 24-3 Example:** After ending a dribble either in the continuous motion or standing still, A1 throws the ball against the backboard and catches or touches it again before it has touched another player.

Interpretation: A1 has committed a double dribble violation.

- 24-4 Example:** A1 dribbles the ball and then comes to a stop.

- A1 loses his balance and without moving his pivot foot touches the floor with the ball once or twice while holding the ball with two hands.
- A1 tosses the ball from one hand to another without moving his pivot foot.

Interpretation: Legal action in both cases as A1 does not move his pivot foot.

- 24-5 Example:** A1 starts his dribble by

- throwing the ball over his opponent.
- throwing the ball a few meters away from him.

The ball touches the playing court after which A1 continues his dribble.

Interpretation: Legal action in both cases as the ball has touched the playing court before A1 has touched the ball again on his dribble.

Art. 25 TRAVELLING

- 25-1 Statement.** It is legal if a player who is lying on the floor gains control of the ball. It is legal if a player who is holding the ball falls on the floor. It is also legal if the player after falling on the floor slides briefly. If, however, the player then rolls or attempts to stand up while holding the ball, it is a violation.

- 25-2 Example:** A1, while holding the ball, loses balance and falls on the floor.

Interpretation: A1's action of unintentionally falling on the floor is legal.

- 25-3 Example:** A1, while lying on the floor, gains control of the ball. A1 then

- passes the ball to A2.
- begins a dribble while still lying on the floor.
- attempts to stand up while still holding the ball.

Interpretation:

In (a) and (b), the action of A1 is legal.

In (c), a travelling violation has occurred.

- 25-4 Example:** A1, while holding the ball, falls to the floor and his momentum causes him to slide.



Interpretation: The unintentional sliding action of A1 does not constitute a violation. However, if A1 now rolls or attempts to stand up while still holding the ball a travelling violation occurs.

25-5 Statement. If a player is fouled in the act of shooting after which he scores while committing a travel violation the basket does not count and free throws shall be awarded.

25-6 Example: A1 has started his act of shooting by penetrating towards the basket, having the ball in both hands. In his continuing motion he is fouled by B1 after which A1 commits a travel violation and the ball enters the basket.

Interpretation: The basket shall not count. A1 is awarded 2 or 3 free throws.

Art. 28 8 SECONDS

28-1 Statement. The application of this rule is based solely on the individual counting of the 8 seconds by an official. In case of any discrepancy between the number of seconds counted by the official and those displayed on the shot clock, the decision of the official shall take precedence.

28-2 Example: A1 is dribbling the ball in his backcourt when the official calls an 8-second violation. The display on the shot clock shows that only 7 seconds have passed.

Interpretation: The decision of the official is correct. The official is solely responsible to decide when the 8 second period is terminated.

28-3 Statement. The 8-second count in the backcourt is stopped because of a jump ball situation. If the resulting alternating possession throw-in is awarded to the team that was in control of the ball, that team shall have only whatever time is remaining in the 8-second period.

28-4 Example: Team A has been in control of the ball for 5 seconds in its backcourt when a held ball occurs. Team A is entitled to the next alternating possession throw-in.

Interpretation: Team A shall have only 3 seconds to cause the ball to go into its frontcourt.

28-5 Statement. During a dribble from the backcourt to the frontcourt, the ball goes into a team's frontcourt when both feet of the dribbler and the ball are completely in contact with the frontcourt.

28-6 Example: A1 is straddling the centre line. He receives the ball from A2 who is in the backcourt. A1 then passes the ball back to A2 who is still in team A's backcourt.

Interpretation: Legal play. A1 does not have both feet completely in contact with the frontcourt and therefore is entitled to pass the ball into the backcourt. The 8 second count shall continue.



28-7 Example: A1 is dribbling the ball from his backcourt and ends his dribble holding the ball while straddling the centre line. A1 then passes the ball to A2 who is also straddling the centre line.

Interpretation: Legal play. A1 does not have both feet completely in contact with the frontcourt and therefore is entitled to pass the ball to A2 who is also not in the frontcourt. The 8 second count shall continue.

28-8 Example: A1 is dribbling the ball from his backcourt and has one foot (but not both feet) already in the frontcourt. After that A1 passes the ball to A2, who is straddling the centre line. A2 then starts to dribble the ball in his backcourt.

Interpretation: Legal play. A1 does not have both feet completely in contact with his frontcourt and therefore is entitled to pass the ball to A2 who is also not in his frontcourt. A2 is therefore entitled to dribble the ball in the backcourt. The 8-second count shall continue.

28-9 Example: A1 is dribbling the ball from his backcourt and stops his forward motion still dribbling while:

- a. Straddling the centre line.
- b. Both feet are in the frontcourt but the ball is being dribbled in the backcourt.
- c. Both feet are in the backcourt but the ball is being dribbled in the frontcourt.
- d. Both feet are in the frontcourt while the ball is being dribbled in the backcourt, after which A1 returns both feet to his backcourt.

Interpretation: In all cases dribbler A1 continues to be in the backcourt until both feet as well as the ball are completely in contact with the frontcourt. The 8-second count shall continue in each situation.

28-10 Statement. The 8-second period continues with any time remaining, when the same team that previously had control of the ball is awarded a throw-in either at the centre line extended, opposite the scorer's table or in the backcourt. The official, handing the ball to the player taking the throw-in, shall inform him how much time remains from the 8-second period.

28-11 Example: A1 is dribbling the ball for 4 seconds in his backcourt when a fight starts. The substitutes A7 and B9 are disqualified for entering the playing court. The equal penalties will be cancelled and the game shall be resumed with an A2 throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table. A2 passes the ball to A3 in his backcourt.

Interpretation: Team A has 4 seconds to cause the ball to go into his frontcourt.

28-12 Example: Team A has control of the ball in its backcourt. With 6 seconds consumed from the 8-second period a double foul is called that occurs

- a. in the backcourt
- b. in the frontcourt.

**Interpretation:**

- a. The game shall be resumed with a team A throw-in in the backcourt at the place nearest to the infraction with 2 seconds to cause the ball to go into team A's frontcourt.
- b. The game shall be resumed with a team A throw-in in the frontcourt at the place nearest to the infraction.

28-13 Example: A1 dribbles for 4 seconds in his backcourt when B1 taps the ball out-of-bounds.

Interpretation: The game shall be resumed with a team A throw-in in the backcourt with 4 seconds to cause the ball to go into team A's frontcourt.

Art. 29/50 24 SECONDS

29/50-1 Statement. A shot for a field goal is attempted near the end of the shot clock period and the signal sounds while the ball is in the air. If the ball does not touch the ring, a violation has occurred unless the opponents have gained immediate and clear control of the ball. The ball shall be awarded to the opponent for the throw-in at the place nearest to where the game was stopped by the official, except directly behind the backboard.

29/50-2 Example: A1's shot for a field goal is in the air when the shot clock signal sounds. The ball touches the backboard and then rolls on the floor, where it is touched by B1 followed by A2 and is finally controlled by B2.

Interpretation: This is a shot clock violation because the ball did not touch the ring and then there was no immediate and clear control of the ball by the opponents.

29/50-3 Example: During A1's shot for a field goal the ball touches the backboard but does not touch the ring. The ball then is touched on the rebound, but not controlled by B1, after which A2 gains control of the ball. At this time the shot clock signal sounds.

Interpretation: A shot clock violation has occurred. The shot clock continues to run when the ball fails to touch the ring and the ball is again controlled by a team A player.

29/50-4 Example: A1 shoots for a field goal at the end of a shot clock period. The ball is legally blocked by B1 and then the shot clock signal sounds. After the signal B1 fouls A1.

Interpretation: A shot clock violation has occurred. B1's foul shall be disregarded unless it is a technical, an unsportsmanlike or a disqualifying foul.

29/50-5 Example: A1's shot for a field goal is in the air when the shot clock signal sounds. The ball does not touch the ring, after which a held ball between A2 and B2 is immediately called.



Interpretation: A shot clock violation has occurred. Team B did not gain immediate and clear control of the ball.

29/50-6 Example: A1 releases a shot for a field goal. While the ball is in the air the shot clock expires. The ball misses the ring, after which it touches B1 who is inbounds and then goes out-of-bounds.

Interpretation: A shot clock violation has occurred because team B has not gained clear control of the ball.

29/50-7 Statement. If the shot clock signal sounds in a situation where, in the judgement of the officials, the opponents will gain immediate and clear control of the ball, the signal shall be disregarded and the game shall continue.

29/50-8 Example: Near the end of the shot clock period A1's pass is missed by A2 (both players are in their frontcourt) and the ball rolls into team A's backcourt. Before B1 gains control of the ball with a free path to the basket the shot clock signal sounds.

Interpretation: If B1 gains immediate and clear control of the ball the signal shall be disregarded and the game shall continue.

29/50-9 Statement. If a team that was in control of the ball is awarded an alternating possession throw-in, that team shall have only whatever time was remaining on the shot clock at the time the jump ball situation occurred.

29/50-10 Example: Team A is in control of the ball with 10 seconds remaining on the shot clock when a held ball occurs. An alternating possession throw-in is awarded to:

- a. Team A.
- b. Team B.

Interpretation:

- a. Team A shall have only 10 seconds remaining on the shot clock.
- b. Team B shall have a new shot clock period.

29/50-11 Example: Team A is in control of the ball with 10 seconds remaining on the shot clock when the ball goes out-of-bounds. The officials cannot agree on whether it was A1 or B1 who was the last to touch the ball before it went out-of-bounds. A jump ball situation is called and the alternating possession throw-in is awarded to:

- a. Team A.
- b. Team B.

Interpretation:

- a. Team A shall have only 10 seconds remaining on the shot clock.
- b. Team B shall have a new shot clock period.

29/50-12 Statement. If the game is stopped by an official for a foul or violation (not for the ball having gone out-of-bounds) committed by the team not in control of the ball and the possession of the ball is awarded to the same team that previously had control of the ball in the frontcourt, the shot clock is reset as follows:

- If 14 seconds or more are displayed on the shot clock at the time the game was stopped, the shot clock shall not be reset, but shall continue from the time it was stopped.
- If 13 seconds or less are displayed on the shot clock at the time the game was stopped, the shot clock shall be reset to 14 seconds.

29/50-13 Example: B1 causes an out-of-bounds violation in the frontcourt of team A. The shot clock shows 8 seconds.

Interpretation: Team A shall have only 8 seconds remaining on the shot clock.

29/50-14 Example: A1 dribbles the ball in his frontcourt and is fouled by B1. This is the second foul against team B in this period. The shot clock shows 3 seconds

Interpretation: Team A shall have 14 seconds remaining on the shot clock.

29/50-15 Example: With 4 seconds remaining on the shot clock team A is in control of the ball in the frontcourt when

a. A1

b. B1

is injured and the officials interrupt the game.

Interpretation: Team A shall have

a. 4 seconds.

b. 14 seconds.

remaining on the shot clock.

29/50-16 Example: A1 releases a shot for a field goal. While the ball is in the air a double foul against A2 and B2 is called with 6 seconds remaining on the shot clock. The ball does not enter the basket. The alternating possession arrow indicates the next possession to team A.

Interpretation: Team A shall have 6 seconds remaining on the shot clock.

29/50-17 Example: With 5 seconds remaining on the shot clock A1 is dribbling the ball when a technical foul is called against B1 followed by a technical foul against coach A.

Interpretation: After the cancellation of equal penalties, the game shall resume with a throw-in for team A with 5 seconds remaining on the shot clock.

**29/50-18 Example:** With

- a. 16 seconds
- b. 12 seconds

remaining on the shot clock B1 in his backcourt deliberately kicks the ball with his foot or strikes the ball with his fist.

Interpretation: Team B's violation. After the throw-in in the frontcourt team A shall have

- a. 16 seconds
- b. 14 seconds

remaining on the shot clock.

29/50-19 Example: During A1's throw-in, B1 in his backcourt places his arms over the boundary line and he blocks A1's pass with

- a. 19 seconds
- b. 11 seconds

remaining on the shot clock.

Interpretation: B1's violation. After the throw-in in the frontcourt team A shall have

- a. 19 seconds
- b. 14 seconds

remaining on the shot clock.

29/50-20 Example: A1 dribbles the ball in his frontcourt when B2 commits an unsportsmanlike foul on A2 with 6 seconds remaining on the shot clock.

Interpretation: Regardless of whether the free throws are made or missed team A shall be awarded a throw-in at the centre line extended, opposite to the scorer's table. Team A shall have a new shot clock period.

The same interpretation is valid for a technical and disqualifying foul.

29/50-21 Statement. If the game is stopped by an official for any valid reason not connected with either team and if in the judgement of the officials the opponents would be placed at a disadvantage, the shot clock shall continue from the time it was stopped.**29/50-22 Example:** With 0:25 to play in the last minute of the game and with the score A 72 – B 72 team A gains control of the ball and has dribbled the ball for 20 seconds when the game is stopped by the officials due to

- a. The game clock or the shot clock failing to run or to start
- b. A bottle being thrown on the playing court
- c. The shot clock being erroneously reset.



Interpretation: In all cases the game shall be resumed with a team A throw-in with 4 seconds remaining on the shot clock. Team B would be placed at a disadvantage if the game were resumed with a new shot clock period.

29/50-23 Example: After A1's shot for a field goal the ball rebounds from the ring and is then control-led by A2. 9 seconds later the shot clock sounds in error. The officials interrupt the game.

Interpretation: Team A in control of the ball would be placed at a disadvantage if this were a shot clock violation. After consulting with the commissioner, if present, and shot clock operator the officials resume the game with a throw-in for team A with 5 seconds remaining on the shot clock.

29/50-24 Example: With 4 seconds left on the shot clock A1 attempts a shot for a field goal. The ball misses the ring but the shot clock operator erroneously resets the clock. A2 secures the rebound and after a certain time team A scores a field goal. At this time the officials are made aware of the situation.

Interpretation: The officials (after consulting with the commissioner, if present) shall confirm that the ball did not touch the ring on the shot for a goal by A1. They shall then decide if the ball left the hand(s) of A2 before the shot clock would have sounded if the reset had not taken place. If so, the basket shall count; if not, a shot clock violation has occurred and the goal by A2 shall not count.

29/50-25 Statement. A throw-in resulting from a technical foul, an unsportsmanlike foul or a disqualifying foul penalty is awarded to the offensive team when the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period. The throw-in shall always be administered at the centre line extended, opposite the scorer's table. The shot clock shall be reset to 24 seconds, regardless of whether or not a time-out is also awarded to the offensive team during the last 2 minutes of the game.

29/50-26 Example: When the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period A1 is dribbling the ball in the frontcourt with 6 seconds remaining on the shot clock when

- a. B1 commits an unsportsmanlike foul
- b. Coach B commits a technical foul

A time-out is now granted to either coach A or coach B.

Interpretation: Whether the free throws are made or missed and regardless of which coach requested the time-out, team A shall be awarded a throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table. Team A shall also have new 24 seconds on the shot clock.



29/50-27 Statement. When a shot for a field goal has been released and then a defensive foul is called, the shot clock shall be reset as follows:

- If 14 seconds or more are displayed on the shot clock at the time when the game was stopped, the shot clock shall not be reset, but shall continue from the time it was stopped.
- If 13 seconds or less is displayed on the shot clock at the time when the game was stopped, the shot clock shall be reset to 14 seconds.

29/50-28 Example: A1 releases a shot for a field goal. While the ball is in the air with 10 seconds remaining on the shot clock, a defensive foul is called against B2 who fouls A2. It is team B's 2nd foul in the period. The ball

- a. Enters the basket.
- b. Hits the ring but does not enter the basket.

Interpretation:

- a. Basket of A1 is valid and the ball shall be awarded to team A for a throw-in at the place nearest to the infraction, with 14 seconds remaining on the shot clock.
- b. The ball shall be awarded to team A for a throw-in at the place nearest to the infraction, with 14 seconds remaining on the shot clock.

29/50-29 Example: A1 releases a shot for a field goal. While the ball is in the air the shot clock expires and then a defensive foul is called against B2 who fouls A2. It is team B's 2nd foul in the period. The ball:

- a. Enters the basket.
- b. Hits the ring but does not enter the basket.

Interpretation:

- a. Basket of A1 is valid and the ball shall be awarded to team A for a throw-in at the place nearest to the infraction, with 14 seconds remaining on the shot clock.
- b. The ball shall be awarded to team A for a throw-in at the place nearest to the infraction, with 14 seconds remaining on the shot clock.

29/50-30 Example: A1 releases a shot for a field goal. While the ball is in the air with 10 seconds remaining on the shot clock, a defensive foul is called against B2 who fouls A2. It is team B's 5th foul in the period. The ball:

- a. Enters the basket.
- b. Hits the ring but does not enter the basket.

Interpretation:

- a. Basket of A1 is valid and A2 is awarded 2 free throws.
- b. A2 is awarded 2 free throws.

29/50-31 Example: A1 releases a shot for a field goal. While the ball is in the air the shot clock expires and then a defensive foul is called against B2 who fouls A2. It is team B's 5th foul in the period. The ball:



- a. Enters the basket.
- b. Hits the ring but does not enter the basket.

Interpretation:

- a. Basket of A1 is valid and A2 is awarded 2 free throws.
- b. A2 is awarded 2 free throws.

29/50-32 Statement. After the ball has touched the ring of the opponents' basket for any reason, the shot clock shall be reset to 14 seconds, if the team which regains control of the ball is the same team that was in control of the ball before the ball touched the ring.

29/50-33 Example: On a pass by A1 to A2 the ball touches B2 after which the ball touches the ring. A3 gains control of the ball.

Interpretation: The shot clock shall be reset to 14 seconds as soon as A3 gains control of the ball.

29/50-34 Example: A1 shoots for a field goal with

- a. 4 seconds
- b. 20 seconds

remaining on the shot clock. The ball touches the ring, rebounds and A2 gains control of the ball.

Interpretation: In both cases the shot clock shall be reset to 14 seconds regardless of whether A2 gains control of the ball in the frontcourt or in the backcourt.

29/50-35 Example: A1 shoots for a field goal. The ball touches the ring. B1 touches the ball and then A2 gains control of the ball.

Interpretation: The shot clock shall be reset to 14 seconds as soon as A2 gains control of the ball.

29/50-36 Example: A1 shoots for a field goal. The ball touches the ring. B1 touches the ball which then goes out-of-bounds.

Interpretation: Throw-in for team A at the place nearest to the infraction. The shot clock shall be reset to 14 seconds regardless of whether the throw-in shall be in the frontcourt or in the backcourt.

29/50-37 Example: Near the end of the shot clock period, A1 throws the ball toward the ring in order to reset the shot clock. The ball touches the ring. B1 touches the ball which then goes out-of-bounds in team A's backcourt.

Interpretation: Throw-in for team A in its backcourt. The shot clock shall be reset to 14 seconds.

29/50-38 Example: A1 shoots for a field goal. The ball touches the ring. A2 taps the ball and then A3 gains control of the ball.

Interpretation: The shot clock shall be reset to 14 seconds as soon as A3 gains control of the ball anywhere on the playing court.



29/50-39 Example: A1 shoots for a field goal. The ball touches the ring and on the rebound B2 fouls A2. This is team B's 3rd team foul in the period.

Interpretation: Throw-in for team A at the place nearest to the infraction. The shot clock shall be reset to 14 seconds.

29/50-40 Example: A1 shoots for a field goal. The ball enters the basket and now B2 fouls A2. This is team B's 3rd team foul in the period.

Interpretation: Throw-in for team A at the place nearest to the infraction. The shot clock shall be reset to 14 seconds.

29/50-41 Example: A1 shoots for a field goal. The ball touches the ring and on the rebound a held ball between A2 and B2 is called. The possession arrow shows for team A.

Interpretation: Throw-in for team A at the place nearest to where the held ball situation occurred. The shot clock shall be reset to 14 seconds.

29/50-42 Example: A1 shoots for a field goal. The ball lodges between the ring and the backboard. The possession arrow shows for team A. The shot clock shows 8 seconds.

Interpretation: Throw-in for team A from the endline next to the backboard. The shot clock shall continue with 8 seconds.

29/50-43 Example: A1 passes the ball for an alley-hoop to A2. The ball is missed by A2 and touches the ring after which A3 gains control of the ball.

Interpretation: The shot clock shall be reset to 14 seconds as soon as A3 gains control of the ball. If A3 touches the ball in his backcourt, this is a backcourt violation.

29/50-44 Example: After a defensive rebound A1 wants to pass the ball to A2. B1 taps the ball out of A1's hands. The ball then hits the ring and is caught by B2.

Interpretation: As the ball was not in control of the same team that was in control of the ball before the ball touched the ring, the shot clock shall be restarted with 24 seconds for team B.

29/50-45 Statement. Whenever a team gains possession of a live ball in either the frontcourt or the backcourt and 14 seconds or less remains on the game clock, the shot clock shall be switched off.

29/50-46 Example: Team A is awarded a new possession of the ball with 12 seconds remaining on the game clock.

Interpretation: The shot clock shall be switched off.

29/50-47 Example: With 18 seconds on the game clock and 3 seconds on the shot clock player B1 in his backcourt deliberately kicks the ball.

Interpretation: The game shall be resumed with a throw-in for team A in his frontcourt with 18 seconds on the game clock and 14 seconds on the shot clock.

29/50-48 Example: With 7 seconds on the game clock and 3 seconds on the shot clock, player B1 in his backcourt deliberately kicks the ball.



Interpretation: The game shall be resumed with a throw-in for team A in its frontcourt with 7 seconds on the game clock and the shot clock shall be switched off.

29/50-49 Example: With 23 seconds on the game clock team A gains new control of the ball. With 19 seconds on the game clock A1 shoots for a field goal. The ball touches the ring and A2 gets the rebound.

Interpretation: The shot clock shall not be started when team A originally gains control of the ball. However, it shall be reset to 14 seconds as soon as A2 gains control of the ball as there is still more than 14 seconds on the game clock.

29/50-50 Example: With 58 seconds remaining on the game clock in the 4th period A1 is fouled in his backcourt by B1. Team A has 19 seconds remaining on the shot clock. This is team B's 3rd foul in the period. Team A is granted a time-out.

Interpretation: The game shall be resumed with a team A throw-in at the throw-in line, opposite the scorer's table in the team's frontcourt with 19 seconds on the shot clock.

29/50-51 Example: With 58 seconds remaining on the game clock in the 4th period A1 is fouled in his backcourt by B1. Team A has 19 seconds remaining on the shot clock. This is team B's 3rd team foul in the period. Team B is granted a time-out.

Interpretation: The game shall be resumed with a team A throw-in from his backcourt with new 24 seconds on the shot clock.

29/50-52 Example: With 30 seconds remaining on the game clock in the 4th period A1 dribbles the ball in his frontcourt. B1 taps the ball to team A's backcourt where A2 now controls the ball. B2 fouls A2 with 8 seconds remaining on the shot clock. Team A is granted a time-out.

Interpretation: The game shall be resumed with a team A throw-in at the throw-in line, opposite the scorer's table in the team's frontcourt and with 14 seconds on the shot clock.

Art. 30 BALL RETURNED TO THE BACKCOURT

30-1 Statement. While airborne, a player retains the same status relative to the floor as where he was last touching the floor before jumping into the air. However, when an airborne player jumps from his frontcourt and gains control of the ball while still airborne, he is the first player on his team to establish team control.

If his momentum then returns him to his backcourt, he is helpless to avoid not returning also with the ball to the backcourt. Therefore if an airborne player establishes a new team control, that player's position relative to the frontcourt/backcourt will not be determined until the player has returned with both feet to the floor.



30-2 Example: A1 in his backcourt attempts a fast break pass to A2 in the frontcourt. B1 jumps from the team B frontcourt, catches the ball while airborne and lands

- a. with both feet in his backcourt.
- b. straddling the centre line.
- c. straddling the centre line and then dribbles or passes the ball to his backcourt.

Interpretation: No violation has occurred. B1 established the first team B control of the ball while airborne and his position relative to frontcourt/backcourt was not determined until both his feet returned to the floor. In all cases B1 is legally in his backcourt.

30-3 Example: On the jump ball between A1 and B1 that begins the first period, the ball has been legally tapped when A2 jumps from his frontcourt, catches the ball while airborne and lands

- a. with both feet in his backcourt.
- b. straddling the centre line.
- c. straddling the centre line and then dribbles or passes the ball to his backcourt.

Interpretation: No violation has occurred. A2 establishes the first team A control of the ball while airborne. In all cases A2 is legally in his backcourt.

30-4 A1 taking the throw-in in his frontcourt attempts a pass to A2. A2 jumps from his frontcourt, catches the ball while airborne and lands

- a. with both feet in his backcourt.
- b. straddling the centre line.
- c. straddling the centre line and then dribbles or passes the ball to his backcourt.

Interpretation: Team A violation. A1 has established the team A control of the ball in the frontcourt before A2 caught the ball while airborne and landed in his backcourt. In all cases A2 has illegally returned the ball to the backcourt.

30-5 Example: A1 straddles the centre line to start the 2nd period and passes the ball to A2. A2 jumps from his frontcourt, catches the ball while airborne and lands

- a. with both feet in his backcourt.
- b. straddling the centre line.
- c. straddling the centre line and then dribbles or passes the ball to his backcourt.



Interpretation: Team A violation. A1 has established the team A control of the ball. A2 jumping from his frontcourt and catching the ball while airborne has established the team A control of the ball in the frontcourt. In all cases by landing in his backcourt A2 has caused the ball to return illegally to his backcourt.

- 30-6 Example:** A1 taking the throw-in in his backcourt attempts a pass to A2 in his frontcourt. B1 jumps from his frontcourt, catches the ball while airborne and before he lands in his backcourt he passes the ball to B2 in his backcourt.

Interpretation: Team B violation for illegally returning the ball to the backcourt.

- 30-7 Statement.** A live ball has been illegally returned to the backcourt when a team A player in the frontcourt causes the ball to touch the backcourt, after which a team A player is the first to touch the ball either in the frontcourt or backcourt. However, it is legal when a team A player in the backcourt causes the ball to touch the frontcourt, after which a team A player is the first to touch the ball either in the frontcourt or backcourt.

- 30-8 Example:** A1 is standing with both feet in the frontcourt near the centre line when A1 attempts a bounce pass to A2 who is also standing with both feet in the frontcourt near the centre line. On the pass, the ball touches the backcourt before touching A2.

Interpretation: Violation for illegally returning the ball to the backcourt.

- 30-9 Example:** A1 is standing with both feet in the backcourt near the centre line when A1 attempts a bounce pass to A2 who is also standing with both feet in the backcourt near the centre line. On the pass, the ball touches the frontcourt before touching A2.

Interpretation: Legal play. No backcourt violation as no team A player with the ball was in the frontcourt. However, as the ball was caused to go into the frontcourt the 8-second count stopped at the moment the ball has touched the frontcourt. A new 8-second count shall be started as soon as A2 touches the ball.

- 30-10 Example:** A1 in his backcourt passes the ball towards his frontcourt. The ball is deflected from an official standing on the playing court with both feet straddling the centre line and is next touched by A2 who is still in his backcourt.

Interpretation: Legal play. No backcourt violation as no team A player with the ball was in the frontcourt. However, as the ball was caused to go into the frontcourt the 8-second count stopped at the moment the ball has touched the official. A new 8-second count shall be started as soon as A2 touches the ball.

- 30-11 Example:** Team A is in control of the ball in its frontcourt when the ball is simultaneously touched by A1 and B1 and then goes into the team A's backcourt, where the ball is first touched by A2.

Interpretation: Team A has caused the ball to be illegally returned into its backcourt.



Art. 31 GOALTENDING AND INTERFERENCE

31-1 Statement. When the ball is above the ring during a shot for a field goal or a free-throw attempt, it is interference if a player reaches through the basket from below and touches the ball.

31-2 Example: On A1's last or only free throw,

- a. before the ball has touched the ring,
- b. after the ball has touched the ring and still has the possibility to enter the basket,

B1 reaches through the basket from below and touches the ball.

Interpretation: B1's violation for touching the ball illegally.

- a. A1 shall be awarded 1 point and a technical foul shall be called on B1.
- b. A1 shall be awarded 1 point but no technical foul shall be called on B1.

31-3 Statement. When the ball is above the ring during a pass or after it has touched the ring, it is interference if a player reaches through the basket from below and touches the ball.

31-4 Example: The ball is above the ring as a result of a pass from A1 when B1 reaches through the basket from below and touches the ball.

Interpretation: B1's interference violation. Team A shall be awarded 2 or 3 points.

31-5 Statement. Following the last or only free throw and after the ball has touched the ring, the free-throw attempt changes its status and becomes a 2-point field goal if the ball is legally touched by any player before it enters the basket.

31-6 Example: A1's last or only free throw has touched the ring and is bouncing above it. B1 tries to tap the ball away but the ball enters the basket.

Interpretation: The ball has been legally touched. The free-throw attempt has changed its status and team A shall be awarded 2 points.

31-7 Statement. If, during a field goal attempt, a player touches the ball on its upward flight, all restrictions related to goaltending and interference shall apply.

31-8 Example: A1 attempts a shot for a field goal and the ball on its upward flight is touched by B2 (or A2). On its downward flight to the basket the ball is touched by:

- a. A3.
- b. B3.

Interpretation: The contact of A2 or B2 with the ball on its upward flight is legal and does not change the status of a shot for a field goal. However, the subsequent contact with the ball on its downward flight by A3 or B3 is a violation.



- a. The ball is awarded to team B for a throw-in at the free-throw line extended.
- b. 2 or 3 points are awarded to team A.

31-9 Statement. It is an interference violation if a player causes the backboard or the ring to vibrate in such a way that the ball, in the judgment of an official, has been prevented from entering the basket or has been caused to enter the basket.

31-10 Example: A1 attempts a shot for a 3-point field goal near the end of the game. While the ball is in the air the game clock signal sounds for the end of the game. After the signal, B1 causes the backboard or the ring to vibrate and therefore, in the judgment of the official, the ball is prevented from entering the basket.

Interpretation: Even after the game clock signal sounds for the end of the game, the ball remains live and therefore an interference violation has occurred. 3 points are awarded to team A

31-11 Statement. Interference is committed by a defensive or offensive player during a shot for a field goal when a player touches the basket or the backboard while the ball is in contact with the ring and still has a possibility to enter the basket.

31-12 Example: After A1's shot for a field goal, the ball has rebounded from the ring and then again landed on the ring. B1 touches the basket or backboard while the ball is on the ring.

Interpretation: B1's violation. The interference restrictions apply as long as the ball has the possibility to enter the basket.

31-13 Statement. Whenever there are contradictory decisions of the officials or the infractions of the rules occur at approximately the same time and one of the sanctions is to cancel the basket made, that sanction prevails and no points shall be awarded.

31-14 Example: A shot for a field goal by A1 on its downward flight and completely above the level of the ring is simultaneously touched by A2 and B2. The ball then

- a. enters the basket.
- b. doesn't enter the basket.

Interpretation: In both cases no points shall be awarded. This is a jump ball situation.

Art. 33 CONTACT: GENERAL PRINCIPLES

33.10 No-charge semi-circle areas

33-1 Statement. The purpose of the no-charge semi-circle rule is not to reward a defensive player who has taken a position under his own basket in order to draw a charging foul against an offensive player who is in control of the ball and is penetrating towards the basket.

For the no-charge semi-circle rule to be applied:

- a. The defensive player shall have one foot or both feet in contact with the semi-circle area (see Diagram 1). The semi-circle line **is part** of the semi-circle area.
- b. The offensive player shall drive to the basket across the semi-circle line and attempt a shot for a field goal or a pass while airborne.

The no-charge semi-circle rule is **not** to be applied and any contact shall be judged according to normal regulations, e. g. cylinder principle, charge/block principle:

- a. For all play situations occurring outside the no-charge semi-circle area, also developing from the area between the semi-circle area and the endline.
- b. For all rebounding play situations when, after a shot for a field goal, the ball rebounds and a contact situation occurs.
- c. For any illegal use of the hands, arms, legs or body by either offensive or defensive player.

33-2 Example: A1 attempts a jump shot that begins outside the semi-circle area and charges into B1 who is in contact with the semi-circle area.

Interpretation: A1's action is legal as the no-charge semi-circle rule is applied.

33-3 Example: A1 dribbles along the endline and, after reaching the area behind the backboard, jumps diagonally or backwards and charges into B1 who is in a legal guarding position in contact with the semi-circle area.

Interpretation: A1's charging foul. The no-charge semi-circle rule is not applied as A1 has entered the no-charge semi-circle area from the playing court directly behind the backboard and its extended imaginary line.

33-4 Example: A1's shot for a field goal touches the ring and a rebound situation occurs. A2 jumps into the air, catches the ball and then charges into B1 who is in a legal guarding position in contact with the semi-circle area.

Interpretation: A2's charging foul. The no-charge semi-circle rule is not applied.

33-5 Example: A1 drives to the basket and is in the act of shooting. Instead of completing the shot for a field goal A1 passes the ball to A2 who is directly following him. A1 then charges into B1 who is in contact with the no-charge semi-circle area. At approximately the same time A2, with the ball in his hands is on a direct drive to the basket in an attempt to score.

Interpretation: A1's charging foul. The no-charge semi-circle rule is not applied as A1 illegally uses his body to clear the way to the basket for A2.

33-6 Example: A1 drives to the basket and is in the act of shooting. Instead of completing the shot for a field goal A1 passes the ball to A2 who is standing in the corner of the playing court. A1 then charges into B1 who is in contact with the no-charge semi-circle area.

Interpretation: A1's legal action. The no-charge semi-circle rule is applied.



Diagram 1 Position of a player inside/outside the no-charge semi-circle area

Art. 35 DOUBLE FOUL

35-1 Statement. Whenever there are contradictory decisions of the officials or the infractions of the rules occur at approximately the same time and one of the sanctions is to cancel the basket made, that sanction prevails and no points shall be awarded.

35-2 Example: While in the act of shooting, there is physical contact between shooter A1 and B1. The ball enters the basket. The lead official calls an offensive foul against A1 and therefore the basket shall not count. The trail official calls a defensive foul against B1 and therefore the basket shall count.

Interpretation: As the officials agree to a double foul the basket shall not count. The game shall be resumed with a team A throw-in at the free-throw line extended.

Team A shall have only whatever time was remaining on the shot clock at the time the double foul occurred.

35-3 Statement. The following conditions are necessary for 2 fouls to be considered as a double foul:

- Both fouls are player's fouls.
- Both fouls involve physical contact.
- Both fouls are between the opponents.
- Both fouls are committed at approximately the same time.

35-4 Example:

- A1 and B1 are pushing each other.
- On the rebound A1 and B1 are pushing each other.
- On expecting a pass from his team mate A1 and B1 are pushing each other.

Interpretation: Personal fouls are called in all 3 situations. Therefore it is a double foul.



35-5 Example: After a rebound A1 insults B1 verbally and B1 reacts with punching A1 with his fist.

Interpretation: This is not a double foul. A1's foul is a technical foul and B1's foul is a disqualifying foul. The game shall be resumed with 1 free throw for team B, followed by 2 free throws for A1 and possession of the ball for team A.

35-6 Example: On getting a free position B1 pushes off A1, called as a personal foul. A1 at approximately the same time hits B1 with his elbow, called as an unsportsmanlike foul.

Interpretation: This is a double foul. As team A had control of the ball at the time when the double foul was called, the game shall be resumed with a team A throw-in at the place nearest to the infraction.

35-7 Example: A1 and B1 are pushing each other and personal fouls are called. This is team's A 2nd and team's B 5th foul in the period.

Interpretation: This is a double foul. No free throws shall be awarded.

Art. 36 TECHNICAL FOUL

36-1 Statement. An official warning is given to a player for an action or behaviour which if repeated may lead to a technical foul. That warning shall also be communicated to the coach of that team and shall apply to any member of that team for any similar actions for the remainder of the game. An official warning shall be given only when the ball becomes dead and the game clock is stopped.

36-2 Example: Team A member is given a warning for:

- Interfering with throw-in.
- His behaviour.
- Any other action which, if repeated, may lead to a technical foul.

Interpretation: The warning shall be communicated also to coach A and shall apply to all team A members, for similar actions, for the remainder of the game.

36-3 Statement. During an interval of play a technical foul is committed by a team member who is entitled to play and who is designated as player-coach. The technical foul shall count as a player foul and shall count towards the team foul penalty situation in the following period.

36-4 Example: Player-coach A1 is charged with a technical foul for:

- Hanging on the ring during the pre-game or half-time warm up.
- His behaviour during an interval of play.

Interpretation: In both cases a technical foul shall be charged against A1 as a player. The foul shall count as 1 of the fouls leading to the team foul penalty situation in the following period as well as 1 of the 5 fouls leading to A1's having to leave the game.



36-5 Statement. While a player is in the act of shooting, opponents shall not be permitted to disconcert that player by actions such as waving a hand(s) to obstruct the shooter's field of vision, shouting loudly, stamping feet heavily or clapping hands near the shooter. To do so may result in a technical foul if the shooter is disadvantaged by the action, or a warning is given if the shooter is not disadvantaged.

36-6 Example: A1 is in the act of shooting for a field goal when B1 attempts to distract A1 by shouting loudly or stamping feet heavily on the floor. The shot for a field goal is:

- a. Successful.
- b. Unsuccessful.

Interpretation: B1 shall be given a warning which shall also be communicated to coach B.

- a. This warning shall apply to all team B players for the remainder of the game for similar behaviour.
- b. B1 shall be charged with a technical foul.

36-7 Statement. If the officials discover that more than 5 players of the same team are participating on the playing court simultaneously, the error must be corrected as soon as possible without placing the opponents at a disadvantage.

Assuming that the officials and the table officials are doing their job correctly, one player must have re-entered or remained on the playing court illegally. The officials must therefore order one player to leave the playing court immediately and charge a technical foul against the coach of that team, recorded as 'B'. The coach is responsible for ensuring that a substitution is applied correctly and that the substituted player leaves the playing court immediately after the substitution.

36-8 Example: While the game is being played it is discovered that team A has more than 5 players on the playing court.

- a. At the time of the discovery, team B (with 5 players) is in control of the ball.
- b. At the time of the discovery, team A (with more than 5 players) is in control of the ball.

Interpretation:

- a. The game shall be stopped immediately unless team B is placed at a disadvantage.
- b. The game shall be stopped immediately.

In both cases the player who has re-entered (or remained in) the game illegally must be re-moved from the game and a technical foul shall be charged against coach A, recorded as 'B'.



36-9 Statement. After it is discovered that team A is participating with more than 5 players, it is also discovered that points have been scored or a foul has been committed by a team player while participating illegally. All such points shall remain valid and any foul(s) committed by (or against) that player shall qualify as player fouls.

36-10 Example: The officials discover A2 is the team A 6th player on the playing court and interrupt the game after:

- a. A2 commits an offensive foul.
- b. A2 scores a field goal.
- c. B2 has fouled A2 during his unsuccessful shot for a field goal.

Interpretation:

- a. A2's foul is a player foul.
- b. A2's field goal shall count.
- c. Any team A player on the playing court, as designated by his coach, at the time when the foul has been called shall attempt free throws.

36-11 Statement. After having been notified of being no longer entitled to participate because of a 5th foul, a player re-enters the game. The illegal participation shall be penalised immediately upon discovery, without placing the opponents at a disadvantage.

36-12 Example: After committing a 5th foul, B1 is notified of being no longer entitled to participate. B1 later re-enters the game as a substitute. B1's illegal participation is discovered before:

- a. The ball has become live for the resuming of the game.

Or after:

- b. The ball has again become live while the ball is in control of team A.
- c. The ball has again become live while the ball is in control of team B.
- d. The ball has again become dead following B1's re-entering the game.

Interpretation:

- (a) B1 shall be removed from the game immediately. A technical foul shall be charged against coach B, recorded as 'B'.
- (b) The game shall be stopped immediately unless team A is placed at a disadvantage. B1 shall be removed from the game and a technical foul shall be charged against coach B, recorded as 'B'.
- (c), (d) The game shall be stopped immediately. B1 shall be removed from the game and a technical foul shall be charged against coach B, recorded as 'B'.

36-13 Statement. After having been notified of being no longer entitled to participate because of a 5th foul, a player re-enters the game and scores a field goal, commits a foul, or is fouled by an opponent before the illegal participation is discovered. The field goal shall count and the foul shall be considered as a player foul.

36-14 Example: After committing a 5th foul, B1 is notified of being no longer entitled to participate. B1 later re-enters the game as a substitute. B1's illegal participation is discovered after:

- a. B1 scores a field goal.
- b. B1 commits a foul.
- c. B1 is fouled by A1 (5th team foul).

Interpretation:

- a. B1's field goal shall count.
- b. B1's foul is a player foul and shall be recorded on the scoresheet in the space behind his 5th foul.
- c. The 2 free throws awarded to B1 shall be attempted by his substitute.

In all cases a technical foul shall be charged against coach B, recorded as 'B'.

36-15 Statement. After **not** having been notified of being no longer entitled to participate because of a 5th foul, a player remains in or re-enters the game. That player shall be removed from the game as soon as the error is discovered without placing the opponents at a disadvantage. No penalty shall be applied for the player's illegal participation. If that player scores a field goal, commits a foul or is fouled by an opponent, the field goal shall count and the foul shall be considered as a player foul.

36-16 Example: A6 asks to substitute for A1. The ball next becomes dead as a result of a foul by A1 and A6 enters the game. The officials fail to notify A1 that the foul is his 5th foul. A1 later re-enters the game as a substitute. A1's illegal participation is discovered after:

- a. The game clock has started while A1 is participating as a player.
- b. A1 has scored a field goal.
- c. A1 fouls B1.
- d. B1 fouls A1 during an unsuccessful shot for a field goal.

Interpretation:

- a. The game shall be stopped and A1 shall be removed from the game immediately and replaced by a substitute, without placing team B at a disadvantage. No penalty shall be charged because of A1's illegal participation.
- b. A1's field goal shall count.



c. A1's foul is a player foul and penalised accordingly. It shall be recorded on the scoresheet in the space behind his 5th foul.

d. B1 foul. A1's substitute shall be awarded 2 or 3 free throws.

36-17 Example: 10 minutes before the start of the game, a technical foul is called on A1. Before the start of the game coach B designates B1 to attempt 1 free throw, however B1 is not one of the team B starting 5 players.

Interpretation: One of the players designated as team B starting 5 players must attempt the free throw. Substitution cannot be granted before the playing time has started.

36-18 Statement. When a player falls down to fake a foul in order to create an unfair advantage by having a foul called unjustly on an opponent or to create an unsportsmanlike atmosphere amongst spectators towards the officials, such behaviour shall be considered unsportsmanlike.

36-19 Example: A1 is driving to the basket when B1 falls backwards to the floor without contact having occurred between these players or after negligible contact followed by B1's theatrical display. A warning for such action has already been communicated to the team B players through the team B coach.

Interpretation: Such behaviour is obviously unsportsmanlike and poisons the smooth running of the game. A technical foul shall be called on B1.

36-20 Statement. Serious injury may occur by excessive swinging of elbows, especially in rebounding activity and closely guarded player situations. If such action results in contact, then a personal foul may be called. If the action does not result in contact, a technical foul may be called.

36-21 Example: A1 gains control of a ball on rebound and returns to the floor. A1 is immediately closely guarded by B1. Without contacting B1, A1 excessively swings the elbows in an attempt to intimidate B1 or to clear enough space to pivot, pass, or dribble.

Interpretation: A1's action does not conform to the spirit and intent of the rules. A technical foul may be charged against A1.

36-22 Statement. A player shall be disqualified when he is charged with 2 technical fouls.

36-23 Example: A1 has committed his 1st technical foul during the 1st half for hanging on the ring. A 2nd technical foul is called against him during the 2nd half for unsportsmanlike behaviour.

Interpretation: A1 shall be automatically disqualified and shall go to and remain in the team's dressing room for the duration of the game or, if he so chooses, he shall leave the building. This 2nd technical foul is only to be penalised and no additional penalty for the disqualification shall be administered. It is the scorer who must notify an official immediately when a player has committed 2 technical fouls and should be disqualified.



Art. 37 UNSPORTSMANLIKE FOUL

37-1 Statement. When the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period, and the ball is out-of-bounds for a throw-in and still in the hands of the official or already at the disposal of the player taking the throw-in. If at this moment a defensive player on the playing court causes contact with a player of the offensive team on the playing court and a foul is called, it is an unsportsmanlike foul.

37-2 Example: With 0:53 to play in the last minute of the game A1 has the ball in his hands or at his disposal for a throw-in when B2 causes contact with A2 on the playing court and a foul is called on B2.

Interpretation: B2 obviously has made no effort to play the ball and has gained an advantage by not allowing the game clock to restart. An unsportsmanlike foul must be called without a warning being given.

37-3 Example: With 0:53 to play in the last minute of the game on a throw-in A1 has the ball in his hands or at his disposal when A2 causes contact with B2 on the playing court and a foul is called on A2.

Interpretation: A2 did not gain an advantage by committing a foul. A personal foul is called on A2 unless there is hard contact which shall be called as an unsportsmanlike foul. Team B is awarded the ball for a throw-in at the place nearest to the infraction.

37-4 Statement. In the last minute(s) of a close game after the ball has left the hands of the player taking the throw-in, a defensive player, in order to stop or not to restart the game clock, causes contact with an offensive player who is just about to receive or has received the ball on the playing court. Such contact shall be called **immediately** as a personal foul unless there is hard contact which shall be called as an unsportsmanlike or disqualifying foul. **The principle of advantage/disadvantage shall not be applied.**

37-5 Example: With 1:02 to play in the last minute of the game and with the score A 83 – B 80 on a throw-in the ball has left the hands of A1, when B2 causes contact on the playing court with A2 who is about to receive the ball. A foul is called on B2.

Interpretation: A personal foul shall be called on B2 immediately unless the officials judge that the severity of the B2 contact requires an unsportsmanlike or disqualifying foul to be called.

37-6 Example: With 1:02 to play in the last minute of the game and with the score A 83 – B 80 on a throw-in the ball has left the hands of A1, when A2 causes contact on the playing court with B2. A foul is called on A2.

Interpretation: A2 did not gain an advantage by committing a foul. A personal foul shall be called on A2 **immediately**, unless there is hard contact. Team B is awarded the ball for a throw-in at the place nearest to the infraction.



37-7 Example: With 1:02 to play in the last minute of the game and with the score A 83 – B 80 on a throw-in the ball has left the hands of A1, when B2 causes contact with A2 in **a different area of the playing court to where the throw-in is administered**. A foul is called on B2.

Interpretation: B2 is obviously not making any effort to play the ball and an advantage is gained by not allowing the game clock to restart. An unsportsmanlike foul must be called without a warning being given.

Art. 38 DISQUALIFYING FOUL

38-1 Statement. With a disqualification a person is no longer a team member or team bench per-sonnel. Therefore he may no longer be penalised for additional unsportsmanlike behaviour.

38-2 Example: A1 is disqualified for flagrant unsportsmanlike behaviour. He leaves the playing court and verbally insults an official.

Interpretation: A1 is already disqualified and may no longer be penalised. The referee or the commissioner, if present, shall send a report describing the incident to the organising body of the competition.

38-3 Statement. When a player is disqualified for a flagrant unsportsmanlike non-contact action the penalty is the same as for a contact disqualifying foul.

38-4 Example: A travelling violation is called against A1. Frustrated, he verbally insults the official and is disqualified.

Interpretation: The penalty is 2 free throws and possession of the ball for team B.

38-5 Statement. When a substitute, excluded player or team follower is disqualified and the coach is charged with a technical foul, recorded as 'B', it shall be penalised as any other technical foul.

38-6 Example: A1 has been charged with his 5th personal foul. Frustrated, he verbally insults the official and is disqualified.

Interpretation: The foul is charged to the coach A and recorded as 'B'. The penalty is 1 free throw and possession of the ball for team B.

Art. 39 FIGHTING

39-1 Statement. A team is awarded a throw-in because that team was in control of the ball at the time a fight breaks out or threatens to break out. That team shall have only whatever time was remaining on the shot clock when the game resumes.

39-2 Example: Team A has possession of the ball for 20 seconds when a situation which may lead to a fight occurs. The officials disqualify members of both teams for leaving their team bench area.



Interpretation: Team A, who controlled the ball before the fighting situation started, shall be awarded a throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table with only 4 seconds remaining on the shot clock.

Art. 42 SPECIAL SITUATIONS

42-1 Statement. A team is awarded a throw-in because that team was in control of the ball at the time a fight breaks out or threatens to break out. That team shall have only whatever time was remaining on the shot clock when the game resumes.

42-2 Example: A1 attempts a jump shot for a field goal. While the ball is in the air, the shot clock signal sounds. After the signal, with A1 still in the air, B1 commits an unsportsmanlike foul on A1 and:

- The ball misses the ring.
- The ball only touches the ring but does not enter the basket.
- The ball enters the basket.

Interpretation: In all cases B1's unsportsmanlike foul cannot be disregarded.

- A1 was fouled by B1 while A1 was in the act of shooting. The shot clock violation by team A shall be disregarded as it would have occurred after the unsportsmanlike foul. 2 or 3 free throws shall be awarded to A1, followed by a team A's throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table.
- No shot clock violation has occurred. 2 or 3 free throws shall be awarded to A1, followed by a team A's throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table.
- 2 or 3 points and 1 additional free throw are awarded to A1 followed by a team A throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table.

42-3 Example: A1 in his act of shooting for a field goal is fouled by B2. Afterwards, while still in the act of shooting, A1 is fouled by B1.

Interpretation: B1's foul shall be disregarded unless it is an unsportsmanlike or disqualifying foul.

42-4 Example: B1 commits an unsportsmanlike foul against A1. After the foul, technical fouls are committed by coach A and coach B.

Interpretation: Only equal penalties shall be cancelled in the order in which they occur. Therefore the penalties for the coaches' technical fouls shall be cancelled. The game shall be resumed with 2 free throws for A1 and possession of the ball for team A.

42-5 Example: B1 commits an unsportsmanlike foul against A1 on a successful field goal. A1 then commits a technical foul.



Interpretation: 2 points for A1. The foul penalties for the unsportsmanlike and the technical foul (1 free throw plus possession for both teams) cancel each other and the game shall be resumed with a throw-in at any place from the endline as after any successful field goal.

42-6 Example: On getting a free position B1 pushes off A1, called as a personal foul. This is team B's 3rd team foul. Later (not at approximately the same time) A1 hits B1 with his elbow, called as an unsportsmanlike foul.

Interpretation: This is not a double foul as the fouls of B1 and A1 did not occur at approximately the same time. The game shall be resumed with 2 free throws for B1 and possession of the ball for team B.

42-7 Statement. If double fouls or fouls with equal penalties are committed during free-throw activity, the fouls shall be charged but no penalties are administered.

42-8 Example: A1 is awarded 2 free throws. After the first free throw:

- a. A2 and B2 commit a double foul.
- b. A2 and B2 commit technical fouls.

Interpretation: Fouls shall be charged against A2 and B2, after which A1 shall attempt the second free throw. The game shall resume normally as after any last or only free throw.

42-9 Example: A1 is awarded 2 free throws. Both free throws are successful. Before the ball becomes live after the last free throw:

- a. A2 and B2 commit a double foul.
- b. A2 and B2 commit technical fouls.

Interpretation: In both cases fouls shall be charged against the involved players, after which the game shall resume with a throw-in at the endline as after any successful last or only free throw.

42-10 Statement. In the case of double fouls and after cancellation of equal penalties against both teams, if there are no other penalties remaining for administration, the game shall be resumed with a throw-in by the team that had control of the ball or was entitled to the ball before the first infraction.

In the case neither team had control of the ball or was entitled to the ball before the first infraction, this is a jump ball situation. The game shall be resumed with an alternating possession throw-in.

42-11 Example: During the interval of play between the first and second period players A1 and B1 commit disqualifying fouls or coach A and coach B commit technical fouls.

The alternating possession arrow points towards:

- a. Team A.
- b. Team B.

**Interpretation:**

- a. The game shall be resumed with a team A throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table. The moment the ball touches or is legally touched by a player on the playing court, the direction of the alternating possession arrow shall be reversed towards team B.
- b. The same procedure is followed, beginning with a throw-in awarded to team B.

Art. 44 CORRECTABLE ERRORS

44-1 Statement. To be correctable the error must be recognized by the officials, table officials or commissioner, if present, before the ball becomes live following the first dead ball after the game clock has started following the error. That is:

Error occurs during a dead ball	Error is correctable
Ball live	Error is correctable
Game clock starts or continues to run	Error is correctable
Dead ball	Error is correctable
Ball live	Error is no longer correctable

After the correction of the error, the game shall be resumed and the ball shall be awarded to the team entitled to the ball at the time the game was interrupted to correct the error.

44-2 Example: B1 fouls A1 and this is team B's 4th team foul. The official commits an error by awarding A1 2 free throws. Following the successful last free throw, the game continues and the game clock starts. B2 receives the ball, dribbles and scores.

The error is discovered:

- a. Before
- b. After

the ball is at the team A's player disposal for the throw-in at the end line.

Interpretation:

B2's basket counts.

In (a), any free throw made shall be cancelled. The error is still correctable and team A shall be awarded the ball for a throw-in at the end line where the game was interrupted to correct the error.

In (b), the error is no longer correctable and the game continues.



44-3 Statement. If the error constitutes the wrong player shooting a free throw(s), the free throw(s) shall be cancelled. The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in at the free-throw line extended unless the game has started, in which case it shall be awarded for a throw-in at the place nearest to where the game was interrupted unless penalties for further infractions are to be administered. If the officials discover, before the ball has left the hands of the free-throw shooter for the first or only free throw, that a wrong player has the intention to attempt a free throw(s), he shall be immediately replaced by the correct free-throw shooter without any sanction.

44-4 Example: B1 fouls A1 and this is team B's 6th team foul. A1 is awarded 2 free throws. Instead of A1 it is A2 who attempts the 2 free throws. The error is discovered:

- Before the ball has left A2's hands for the first free throw.
- After the ball has left A2's hands for the first free throw.
- After the successful second free throw.

Interpretation:

In (a), the error is immediately corrected and A1 is required to attempt the 2 free throws without any sanction for team A.

In (b) and (c) the 2 free throws are cancelled and the game shall be resumed with a team B throw-in at the free-throw line extended.

The same procedure shall be applied if the foul of B1 is unsportsmanlike. In that case also the right to the possession of the ball as part of the penalty is cancelled and the game shall be resumed with a throw-in for team B at the centre line extended, opposite the scorer's table.

44-5 Example: B1 fouls A1 in the act of shooting, after which a technical foul is committed by coach B. Instead of A1 attempting 2 free throws for the B1 foul, it is A2 who attempts all 3 free throws. The error is discovered before the ball has left the hands of A3, taking the throw-in resulting from the coach B technical foul.

Interpretation: The 2 free throws which were attempted by A2 instead of A1 are cancelled. The free throw for the technical foul penalty was legally taken and therefore the game shall resume with a throw-in for team A at the centre line extended, opposite the scorer's table.

44-6 Statement. After the error is corrected, the game shall be resumed from the point of interruption to correct the error, unless the correction involves awarding merited free throw(s) and:

- If there has been no change of team possession after the error was made, the game shall resume as after any normal free throw(s).
- If there has been no change of team possession after the error was made and the same team scores a basket, the error shall be disregarded and the game shall resume as after any normal field goal.



44-7 Example: B1 fouls A1 and this is team B's 5th team foul. Erroneously, A1 is awarded a throw-in instead of 2 free throws. A2 dribbles the ball on the playing court when B2 taps the ball out-of-bounds. Coach A requests a time-out. During the time-out, the officials recognize the error or it is called to their attention that A1 should have been awarded 2 free throws.

Interpretation: A1 shall be awarded 2 free throws and the game shall resume as after any normal free throw(s).

44-8 Example: B1 fouls A1 and this team B 5th team foul. Erroneously, A1 is awarded a throw-in instead of 2 free throws. After the throw-in A2 is fouled by B1 on his unsuccessful field goal attempt and is awarded 2 free throws. Coach A is granted a time-out. During the time-out, the officials recognize the error or it is called to their attention that A1 should have been awarded 2 free throws.

Interpretation: A1 shall be awarded 2 free throws with no players occupying free-throw rebound places. Then A2 shall attempt 2 free throws and the game shall resume as after any normal free throw(s).

44-9 Example: B1 fouls A1 and this is team B's 5th team foul. Erroneously, A1 is awarded a throw-in instead of 2 free throws. After the throw-in A2 scores a field goal. Before the ball becomes live, the officials recognize the error.

Interpretation: The error is disregarded and the game shall continue as after any normal field goal.

Art. 46 REFEREE: DUTIES AND POWERS

46-1 Statement. Procedure for the application of the Instant Replay System (IRS) review.

1. The IRS review will be conducted by the officials.
2. If the call and the decision of the officials is subject to the IRS review, that initial decision must be shown by the officials on the playing court.
3. Prior to the IRS review, the officials may gather as much information as possible from the table officials and from the commissioner, if present.
4. The referee makes the decision whether the IRS review will be used or not. If not, the initial official's decision remains valid.
5. Following the IRS review the initial decision of the official(s) can be corrected only if the IRS review provides the officials with clear and conclusive visual evidence for the correction.
6. If the IRS review will be used, it must be used, at the latest before the start of the next period or before the referee has signed the scoresheet, unless otherwise stated.



7. The officials shall keep both teams on the playing court at the end of the 2nd period if an IRS review is to be used to decide whether a foul was called before the end of the 2nd period's playing time, an out-of-bounds violation of the shooter, a shot clock violation or an 8-seconds violation has occurred or whether playing time should be added on the game clock.
8. The officials shall keep both teams on the playing court anytime the IRS review is used at the end of the 4th period or any extra period.
9. An IRS review shall be conducted as fast as possible. The officials may extend the duration of the IRS review if technical problems arise with the IRS.
10. If the IRS fails to work and there is no approved spare equipment available, the IRS cannot be used.
11. During the IRS review the officials shall ensure that no unauthorised persons have access to the IRS monitor.
12. After the IRS review has ended, the final decision shall be clearly reported by the referee in the front of the scorer's table and if necessary, communicated to the coaches of both teams.

46-2 Example: A1 shoots successfully for a field goal when the game clock signal sounds for the end of the period or game. The 2 or 3 points are awarded by the officials. The officials become uncertain as to whether the shot of A1 was released after the end of the playing time.

Interpretation:

If the IRS review provides clear and conclusive visual evidence that the ball was released after the end of playing time for the period or game, the basket is cancelled. If the IRS review ascertains that the ball was released before the end of playing time for the period or game, the referee confirms the 2 or 3 points for team A.

46-3 Example: Team B is leading by 2 points. The game clock signal sounds for the end of the period or game when A1 shoots for a field goal and 2 points are awarded by the officials. The officials become uncertain as to whether the shot of A1 should be valid for 3 points.

Interpretation: The IRS review can be used at any time to decide whether a shot for a successful field goal counts for 2 or 3 points.

46-4 Example: A1 shoots for a successful 3-points field goal and at approximately the same time the game clock signal sounds for the end of the period. The officials become uncertain as to whether A1 has touched the boundary line on his shot.

Interpretation: The IRS review can be used to decide at the end of the period whether a shot for a successful field goal was released before the game clock signal has sounded for the end of the period. If so the IRS review can be used furthermore to decide whether and if so how much time shall be displayed on the game clock if an out-of-bounds violation of the shooter has occurred.



46-5 Example: A1 shoots for a successful field goal and at approximately the same time the game clock signal sounds for the end of the period. The officials become uncertain as to whether a shot clock violation has occurred.

Interpretation: The IRS review can be used to decide whether a shot for a successful field goal was released before the game clock signal has sounded for the end of the period. The IRS review can be used furthermore to decide whether and if so

46-6 Example: A1 shoots for a successful field goal and at approximately the same time the game clock signal sounds for the end of the period. The officials become uncertain as to whether team A has violated against the 8-second rule.

Interpretation: The IRS review can be used to decide at the end of the period whether a shot for a successful field goal was released before the game clock signal has sounded for the end of the period. If so the IRS review can be used furthermore to decide whether and how much time shall be displayed on the game clock if an 8-second violation has occurred.

46-7 Example: Team B is leading by 2 points. The game clock signal sounds for the end of the period or game when a personal foul is called on B1 against dribbler A1. It is team B's 5th player foul.

Interpretation: The IRS review can be used to decide whether the foul was called before the end of the playing time. If so, 2 free throws shall be awarded to A1 and the game clock shall be reset to the remaining playing time.

46-8 Example: A1 shoots for a field goal and is fouled by B1. At approximately the same time the game clock signal sounds for the end of the period. The shot for a field goal is unsuccessful.

Interpretation: The IRS review can be used to decide whether B1's foul was called before the game clock signal has sounded.

If the IRS review provides that the foul was called before the end of the period, the game clock shall be reset to the remaining playing time and free throws shall be administered.

If the IRS review provides that the foul was called after the end of the period, B1's foul shall be ignored and no free throws shall be awarded to A1 unless B1's foul was called as unsportsmanlike or disqualifying and there is a period to follow.

46-9 Example: With 5:53 to play in the 1st period the ball rolls on the playing court next to the sideline when both A1 and B1 try to get the control of the ball. The ball goes out-of-bounds and the ball is awarded to team A for the throw-in. The officials become uncertain of the player who caused the ball to go out-of bounds.



Interpretation: The officials cannot use the IRS review at this time. To identify the player who caused the ball to go out-of-bounds the IRS review can only be used when the game clock shows 2:00 minutes or less in the 4th period and in each extra period.

- 46-10 Example:** A1 shoots for a field goal, the ball enters the basket and the officials award 3 points. The officials become uncertain as to whether the shot was released from the 3-point field goal area.

Interpretation: The IRS review can be used to decide at any time during the game whether the successful field goal shall count for 2 or 3 points. The IRS review of the given game situation shall be conducted at the first opportunity when the game clock is stopped and the ball is dead.

- 46-11 Example:** A1 is fouled by B1 and is awarded 2 free throws. The officials are uncertain on the correct free-throw shooter.

Interpretation: The IRS review can be used at any time during the game to identify the correct free-throw shooter before the ball is at the disposal of the free-throw shooter for his 1st free throw. However, the IRS review can still be used after the ball has been at the disposal of the free-throw shooter but if the IRS review provides for a wrong free-throw shooter, a correctable error for permitting a wrong player attempting a free throw has occurred. The free throw(s) attempted, and the possession of the ball if part of the penalty shall be cancelled and the ball shall be awarded to the opponents for a throw-in at the free-throw line extended.

- 46-12 Example:** A1 and B1 start to throw punches to each other followed by more players getting involved in a fight. After some minutes the officials have restored the order on the playing court.

Interpretation: Once the order is restored, the officials can use the IRS review to identify the involved team members and team followers during a fight. After gathering the clear and conclusive evidence of the fighting game situation, the final decision shall clearly be reported by the referee in front of the scorer's table and communicated to both coaches.

- 46-13 Example:** With 1:45 to play in the extra period A1 near the sideline passes the ball to A2. On the pass B1 taps the ball to go out-of-bounds. The officials become uncertain as to whether A1 on his pass was already out-of-bounds.

Interpretation: The IRS review cannot be used to decide whether a player or a ball was out-of-bounds.

- 46-14 Example:** With 1:37 to play in the 4th period ball goes out-of-bounds. The ball is awarded to team A for a throw-in and team A is granted a time-out. The officials become uncertain of the player who has caused the ball to go out-of-bounds.

Interpretation: The IRS review can be used to identify the player who caused the ball to go out-of-bounds. The time-out period of 1 minute duration will start only once the IRS review has ended.



46-15 Statement. Before the game the referee approves the IRS and informs the 2 coaches about its availability. Only the IRS approved by the referee can be used for a replay review.

46-16 Example: A1 shoots for a field goal when the game clock signal sounds for the end of the game. The shot is successful. There is no approved IRS on the playing court but the manager of team B states that the game was filmed by the team video from an elevated position and presents to the officials the video material for a review.

Interpretation: The review shall be denied.



