

# Reglubreytingar 2004

Samantekt: Kristinn Óskarsson

## 1. Formbreytingar

- a) Greinum fækkað úr 58 í 50 og þær einfaldaðar
- b) Skýringarmyndir og tæknilegar útskýringar eru færðar í sér kafla, Viðauki - búnaður

## 2. Reglubreytingar

Helstu breytingar reglnanna 2004

### Grein 4 - Liðin

- Í öllum leikjum er 12 leikmönnum heimilt að leika.
- Í landskeppnum er heimilt að leyfa eins- og tveggja stafa tölur í númerum leikmanna.
- Í FIBA mótum (og, samkv. ákvörðun ársþings KKÍ, einnig á Íslandi) eru aðeins númer 4-15 leyfð.
- Á meðan á leikhléi stendur eða í hléum milli leikhluta skal skiptimaður tilkynna um leikmannaskiptin til ritara.

### Grein 5 - Meiðsli leikmanna

- Ef að meiddur leikmaður eða leikmaður sem blæðir úr jafnar sig meðan á leikhléi stendur má hefja leik að nýju.
- Gamla möguleikanum um að heimila leikmanni sem hlaut aðhlynningu eða þurfti lengri tíma til að jafna sig að halda áfram gegn einu leikhléi er strikaður út.
- Þjálfurum, aðstoðarþjálfurum, varamönnum og fylgismönnum liðs er heimilt að koma inná völlinn, með samþykki dómara, til að huga að leikmanni áður en honum er skipt útaf.

### Grein 7 - Þjálfarar, skyldur og réttindi

- Aðeins þjálfaranum er heimilt að vera standandi meðan á leik stendur. Hann má ávarpa leikmenn sína meðan á leik stendur svo framarlega að hann haldi sig innan svæðis varamanna.
- Þjálfari skal tilnefna vítaskyttu í öllum tilfellum sem reglurnar gera það ekki.

## **Grein 9 - Upphaf og lok leikhluta og leiks**

- Í öllum leikjum skal það lið sem fyrr er nefnt í leikjaniðurröðun (heimalið) hafa sinn varamannabekk og körfu vinstra megin við ritaraborðið þegar snúið er að leikvellingum.
- Hins vegar geta liðin komið sér saman um annað.

## **Grein 12 - Dómarakast og víxlínkastsreglan**

- Aðeins verður eitt dómarakast þ.e. í upphafi leiks (aðrir leikhlutar hefjast samkvæmt stefnuörinni).
- Víxlreglurétti **lýkur** þegar:
  - Knötturinn er snertur á löglegan hátt af leikmanni á leikvellingum.
  - Um leikbrot er að ræða hjá sóknarliðinu.
  - Þegar bolti í leik festist í körfufestingum.

## **Grein 18 - Leikhlé**

- Möguleiki á að fá leikhlé lýkur þegar knöttur hefur verið afhentur (at the disposal) leikmanni í fyrsta, fyrra eða eina vítaskoti.

## **Grein 19 - Leikmannaskipti**

- Bæði lið eiga rétt á leikmannaskiptum eftir leikbrot.
- Tækifæri til leikmannaskipta lýkur þegar knöttur hefur verið afhentur (at the disposal) leikmanni í fyrsta, fyrra eða eina vítaskoti.

## **Grein 23 - Leikmaður utan vallar og bolti utan vallar**

- Ef að leikmaður/-menn stígur útaf eða aftur á varnarvöll, á meðan knetti er haldið (dómarakast) reynir á víxlregluna. (Þá á að dæma dómarakast frekar en leikbrot.)

## **Grein 26 - Þrjár sekúndur**

- Leikmaður skal ekki vera lengur en þrjár sekúndur samfleytt innan takmarkaða svæðisins undir körfu andstæðinganna, á meðan að lið hans hefur vald á knettinum í leik á sóknarvelli

## **Grein 28 - Átta sekúndur**

▪ Sama átta sekúndna tímabil mun halda áfram frá þeim tíma sem liðinn var þegar sama liði er afhentur boltinn til innkast á varnarvelli í framhaldi af:

- Boltinn hefur farið útaf
- Leikmaður þess liðs hefur meiðst
- Tvívillu
- Refsingum hefur verið jafnað

## **Grein 29 - Tuttuguogfjórar sekúndur**

- Þegar skot er reynt undir lok skotklukkunnar og hringing hennar hefst þegar knötturinn er í loftinu í átt að körfunni, ef að knötturinn snertir ekki hringinn hefur leikbrot átt sér stað nema að andstæðingarnir nái greinilega valdi á knettinum (clear control).
- Ef að skotklukkan hringir fyrir mistök þegar annað eða hvorugt liðið hefur vald á knettinum skal leik haldið áfram eins og ekkert hafi í skorist.
- Hinsvegar, telji dómari að liðið með knöttinn hafi orðið fyrir óhagræði, skal skotklukkan löguð og sama liðinu afhentur knötturinn til innkasts.

## **Grein 31 - Knatttruflun**

- Þegar knöttur er á lofti eftir skottíraun og
  - Dómari blæs í flautuna eða
  - Leikklukkan hringir til merkis um lok leikhluta/leiks,

má enginn leikmaður snerta knöttinn eftir að hann hefur snert hringinn þar til augljóst er að knötturinn muni ekki fara ofaní.

## **Grein 37 - Brottrekstrarvilla**

- Leikmanni skal vísað af velli séu dæmdar tvær óíþróttamannslegar villur gegn honum (engin aukarefsing bætist við seinni óíþróttamannslegu villuna).

## **Grein 38 Tæknivilla á leikmann**

- Tæknivilla er villa á leikmann sem ekki innifelur snertingu:
  - Ósæmileg snerting við dómara, eftirlitsmann, starfsmenn ritaraborðs eða starfsmenn liðs.
  - Að láta sig falla til að veiða villu. (Falling down to fake a foul)

- Refsingin við tæknivillur er alltaf tvö vítaskot og innkast og skiptir þá engu gegn hverjum hún er dæmd (leikmanni, þjálfara, fylgismanni liðs) né hvenær (í leik eða hléum milli leikhluta). Undantekning er fyrir leik.
- Allar villur sem gerast í hléum milli leikhluta, skulu meðhöndlaðar og refsað í upphafi leiktíma leikhlutans á eftir. Hinsvegar skal leikur alltaf hefjast á dómarakasti.

#### Dæmi:

- Skömmu eftir hringinguna til merkis um lok fyrsta leikhluta, dæmir dómari tæknivillu á A5 sem er á leikvellingum. Leikstefnuörin er liði A í hag.
- Hvernig skal annar leikhluti hafinn?

#### Úrskurður:

- Þetta er tæknivilla milli leikhluta (interval of play)
- Tæknivillan er skráð á A5 og skal telja með liðsvillum liðs A í öðrum leikhluta.
- Refsingin er tvö vítaskot og innkast fyrir lið B
- Annar leikhluti hefst með tveimur vítaskotum og innkasti við miðlínu gegnt ritaraborði af hálfu liðs B. Engin breyting verður á leikstefnuörinni.