
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Leikreglur í körfuknattleik 2010

Handbók dómara

Þriggja dómara kerfi

samþykkt af

FIBA Central Board

San Juan, Púertó Ríko, 17. apríl 2010

Gildir frá 1. október 2010

Þýðandi: Pétur Hrafn Sigurðsson

1. Kynning	3
1.1 Mikilvæg hugtök.....	3
2. Upphaf leiks	4
2.1 Fylgjast með upphitun fyrir leik og í hálfleik	4
2.2 Stöður á gólfi	5
2.3 Dómarakast til að hefja leik	5
2.4 Dómarakast til að hefja leik – leikur fer til hægri frá aðaldómara	6
2.5 Dómarakast – leikur fer til vinstri frá aðaldómara	6
3. Staðsetning og svæði dómara á leikvelli	7
3.1 Grunnsvæðin á leikvelli.....	7
3.2 Grunnsvæðin	7
3.3 Vinnusvæði dómara	8
3.4 Aðalábyrgð þegar knöttur er á sóknarvelli (ritaraborðshlið eða gagnstæð hlið leikvallar)	9
3.5 Grunnhreyfingar þegar knöttur er sendur eða dripplað frá einu svæði á annað (snúningur)	10
3.6 Grunnhreyfingar þegar knöttur fer í átt að körfunni	11
3.7 Grunnhreyfingar þegar knöttur fer frá varnarvelli til sóknarvallar (skipting).....	12
3.8 Grunnhreyfingar við pressuvörn.....	13
4. Aðstæður við innkast.....	14
4.1 Fylgjast með innkasti.....	14
4.2 Innkast frá endalínu þegar knöttur fer á sóknarvöll	14
4.3 Innkast frá hliðarlínu þegar knöttur fer á eða verður á sóknarvell.....	15
4.4 Innkast frá endalínu þegar knöttur er á sóknarvelli	17
5. Skotaðstæður	18
5.1 Körfuskot og fráköst	18
5.2 Ábyrgð á innköstum þegar knöttur fer útaf.....	20
6. Merki og ferlar	21
6.1 Ferlar þegar villa er dæmd	21
6.2 Skipting á stöðu eftir að villa er dæmd og knöttur er áfram á sóknarvelli	22
6.3 Skipting á stöðu eftir að villa er dæmd og knöttur fer á nýjan sóknarvöll.....	23
7. Aðstæður við vítaskot	25
7.1 Stjórnun á vítaskotum	25
7.2 Stjórnun á tæknivillum, óíþróttamannslegum og brottrekstrarvillum.....	26
8. Leikhlé og leikmannaskiptingar	27
8.1 Leikhlé.....	27
9. Svæði við þriggja stiga skottílaun	28

Handbók dómara

Þriggja dómara kerfi

Í handbók dómara eiga allar tilvísanir í leikmann, þjálfara, dómara o.s.frv. í karlkyni einnig við kvenkyn. Þetta er eingöngu gert í hagræðingarskyni.

1. Kynning

1.1 Mikilvæg hugtök

Boltahliðin: Hugtakið vísar til stöðu knattarins. Þegar leikvelli er skipt með ímyndaðri línu frá körfu til körfu er sú hlið leikvallar sem knötturinn er á kölluð boltahliðin.

Dómarar: **Undirdómari** (Lead) er sá dómari sem er staðsettur við endalínu. **Miðjudómari** (Center) er dómari sem er staðsettur gegnt **U** á sóknarvelli (venjulega gegnt boltahliðinni) og tvö skref frá framlengdri vítalínu í átt að körfunni. Það er háð stöðu knattar hvorum megin **C** er á sóknarvelli. **Útidómari** (Trail) er dómari sem er staðsettur um það bil við línuna sem afmarkar varamannasvæði og á sömu boltahlið og Undirdómari (L). **Útidómari** og **undirdómari** (L og T) eru á sömu boltahlið á meðan Miðjudómari (C) er á hliðinni gegnt þeim.

Gagnstætt: Vísar til þess hluta leikvallar sem er lengst í burtu frá ritaraborði.

Snúningur: Vísar til þess að þegar knöttur er í leik og hreyfing eða staðsetning knattarins veldur því að undirdómari L setur af stað breytingu á stöðu dómara eða snúning sem tengist stöðu knattarins (ritaraborðs hliðin eða gagnstæða hliðin) á sóknarvelli. Breyting á stöðu undirdómara L breytir stöðu hjá miðjudómara **C** og útidómara **T**. Við venjulegar aðstæður þá stýrir undirdómari L snúning og hann hefst þegar knöttur fer yfir á boltahlið leikvallar eða þegar knöttur fer niðurfyrir vítalínu í átt að körfunni. Hinsvegar ef **undirdómari** eða **miðjudómari** vilja fylgjast með stöðu mála fyrir ofan vítalínu geta þeir hreyft sig og skapað snúning.

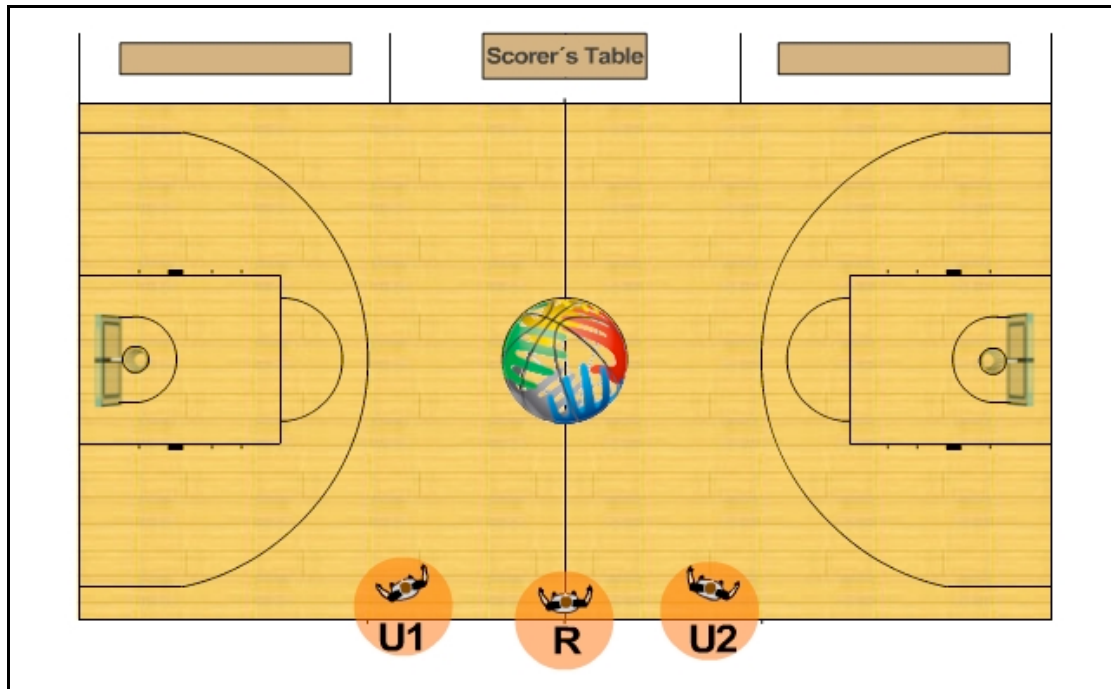
Sterka hliðin: Sú hlið leikvallar sem **undirdómari** er staðsettur á.

Skipting: Þetta hugtak vísar til aðstæðna þegar knöttur er úr leik og villudómur krefst þess að dómarar skipti um stöðu. Dómari sem dæmir villu fer alltaf á gagnstæða hlið, gegnt ritaraborði eftir að hafa tilkynnt villuna til ritaraborðs. Alltaf við innkast, eru tveir dómarar á boltahliðinni.

Veika hliðin: Sú hlið sóknarvallar sem **undirdómari** er ekki á.

2. Upphaf leiks

2.1 Fylgjast með upphitun fyrir leik og í hálfleik



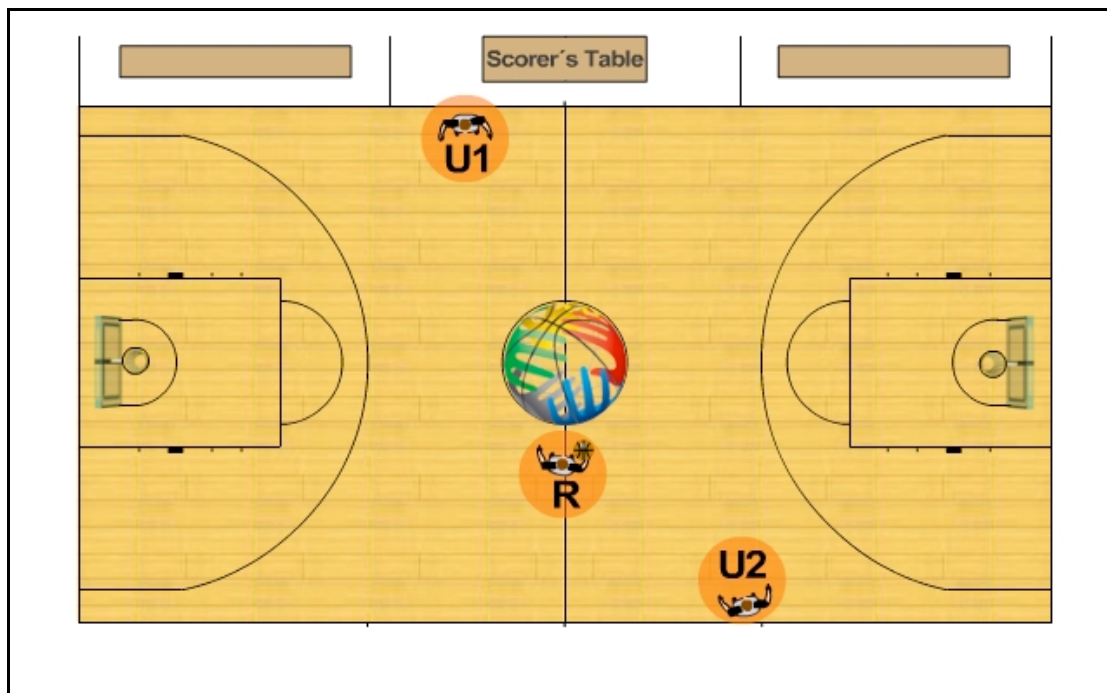
Mynd 1 Staðsetning við upphitun fyrir leik og í hálfleik

- A. Aðaldómari og báðir dómara skulu taka sér stöðu gegnt ritaraborði við hliðarlínu.
- B. **Aðaldómari** stendur þar sem miðlína og hliðarlína mætast.
- C. **Dómari 1** tekur sér stöðu um það bil þrjá (3) metra vinstra megin við aðaldómara og fylgist með liðinu á þeim enda leikvallar í upphitun.
- D. Dómari 2 tekur sér stöðu um það bil þrjá (3) metra hægra megin við aðaldómara og fylgist með liðinu á þeim enda leikvallar í upphitun.
- E. Tíu (10) mínútum áður en leikur á að hefjast skal aðaldómari fara að ritaraborði og kanna hvort nöfn leikmanna og byrjunarliðs séu ekki rétt útfyllt í leikskýrslu og snúa svo aftur í stöðu sína gegnt ritaraborði.
- F. Sé það viðeigandi skal aðaldómari blása í flautu sína sex (6) mínútum fyrir leik og sjá til þess að leikmenn fari að varamannasvæðum áður en liðin eru kynnt.
- G. Eftir kynningu á liðunum flautar aðaldómari í flautu sína og gefur til kynna að þrjár (3) mínútur séu til leiks.
- H. Tveim (2) mínútum fyrir leik færa dómara sig að ritaraborðs hliðinni á leikvelli.
- I. Einni og hálfri (1:30) mínútu fyrir upphaf leik flautar dómari í flautu sína og tryggir að allir leikmenn snúi strax til varamannasvæða sinna.
- J. Við upphitun í hálfleik skulu dómara viðhafa sömu aðferðir og fyrir leik.

2.2 Stöður á gólfi

Í þriggja manna dómakerfi skulu dómarar alltaf reyna að viðhalda stöðu þannig að hún líkist víðum þríhyrning. Knötturinn hreyfist á mismunandi staði á leikvelli eða þegar breyting verður á liðsvaldi, skulu dómarar reyna að halda þessum þríhyrning um leið og þeir hreyfa sig á nýjar stöður á leikvelli.

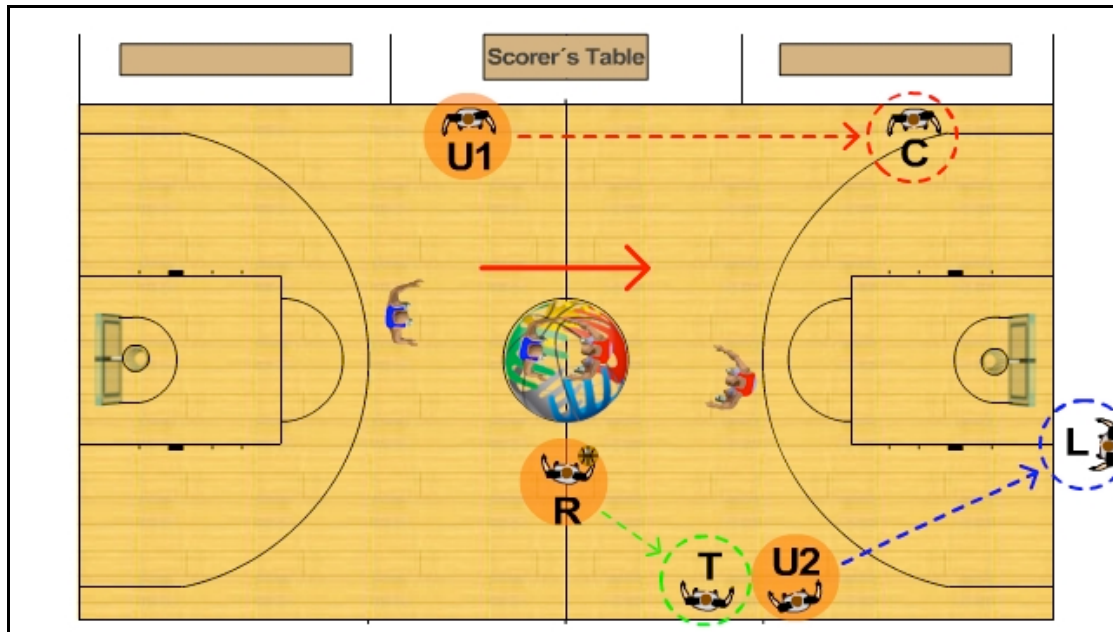
2.3 Dómarakast til að hefja leik



Mynd 2 Uppkast

- A. Aðaldómari er ábyrgur fyrir að kasta knetti upp og snýr að ritaraborði.
- B. Dómarar (Umpires) taka sér stöðuð við gagnstæðar hliðarlínur. Dómari eitt (1) á milli línu við varamannasvæðið og miðlínu. Dómari tvö (2) á gagnstæðri hlið á móts við línu við varamannasvæðið.
- C. Ábyrgð dómara 1:
 1. Dæma endurtekið dómarakast ef það er misheppnað eða leikbrot leikmanna sem taka þátt í dómarakastinu.
 2. Gefa merki til að setja leikklukku í gang þegar knetti er blakað á löglegan hátt.
- D. Dómari 2 er ábyrgur fyrir að fylgjast með hinum átta (8) leikmönnum á leikvelli.

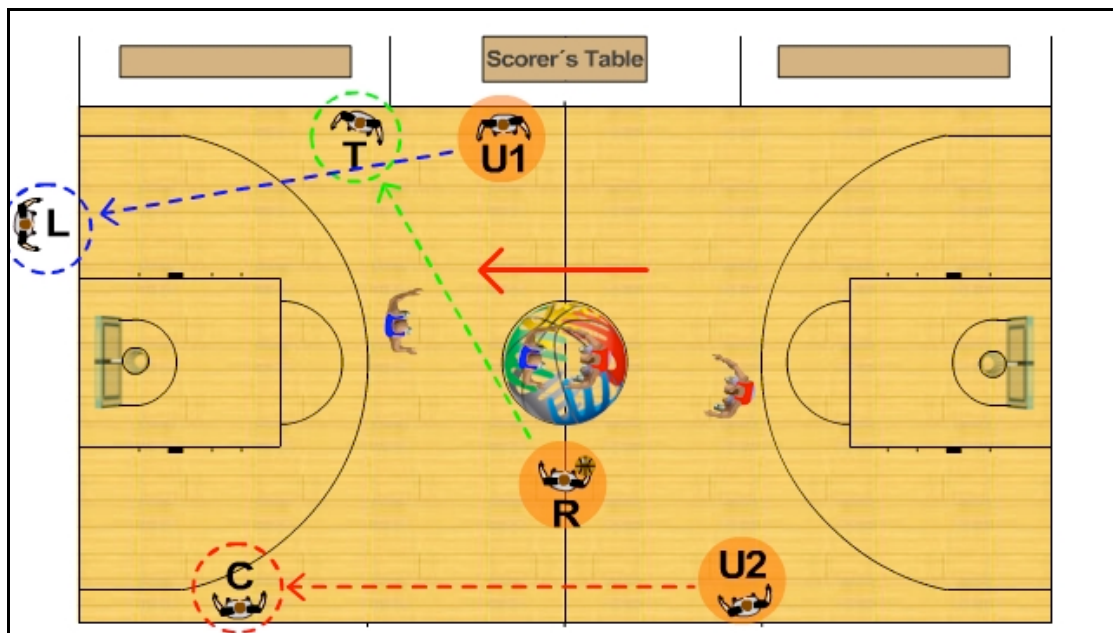
2.4 Dómarakast til að hefja leik – leikur fer til hægri frá aðaldómara



Mynd 3 Dómarakast – leikur fer til hægri frá aðaldómara

- A. Dómari 2 verður undirdómari L.
- B. Dómari 1 verður miðjudómari C.
- C. Aðaldómari færir sig að endalínu þar sem Dómari 2 var staðsettur við dómarakastið og verður útidómari T.

2.5 Dómarakast – leikur fer til vinstri frá aðaldómara

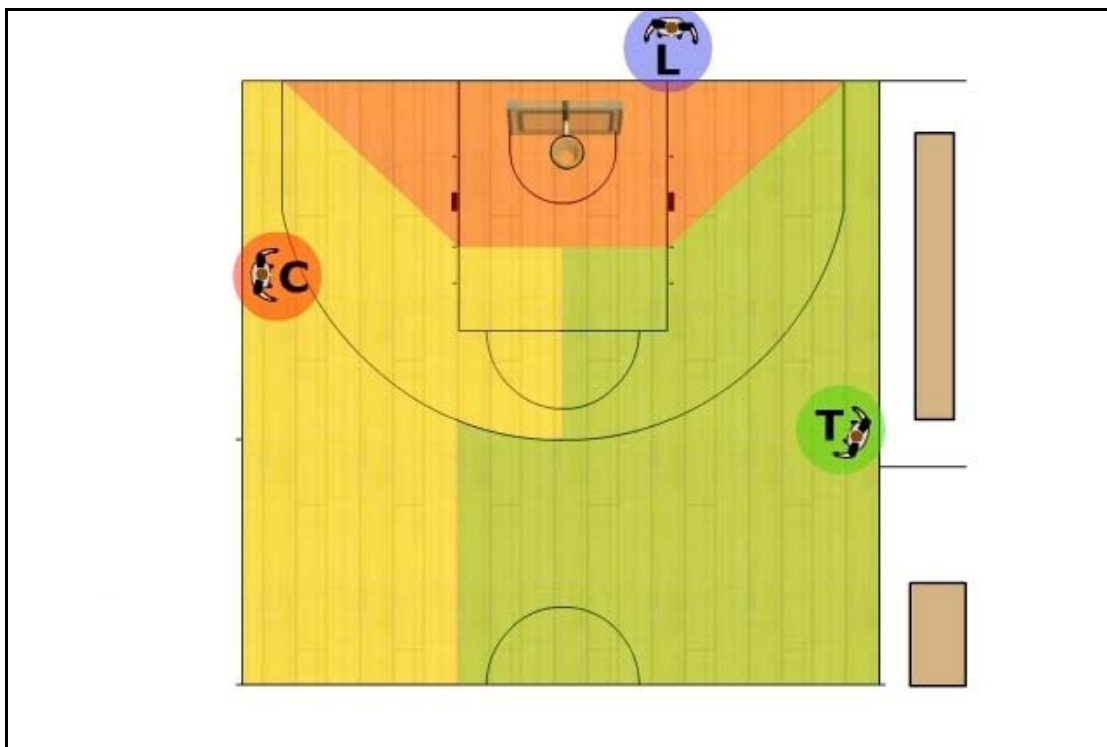


Mynd 4 Dómarakast – leikur fer til vinstri frá aðaldómara

- A. Dómari 1 verður undirdómari L.
- B. Dómari 2 verður miðjudómari C.
- C. Aðaldómari færir sig að hliðarlínu þar sem Dómari 1 var staðsettur við dómarakastið og verður útidómari T.

3. Staðsetning og svæði dómara á leikvelli

3.1 Grunnsvæðin á leikvelli

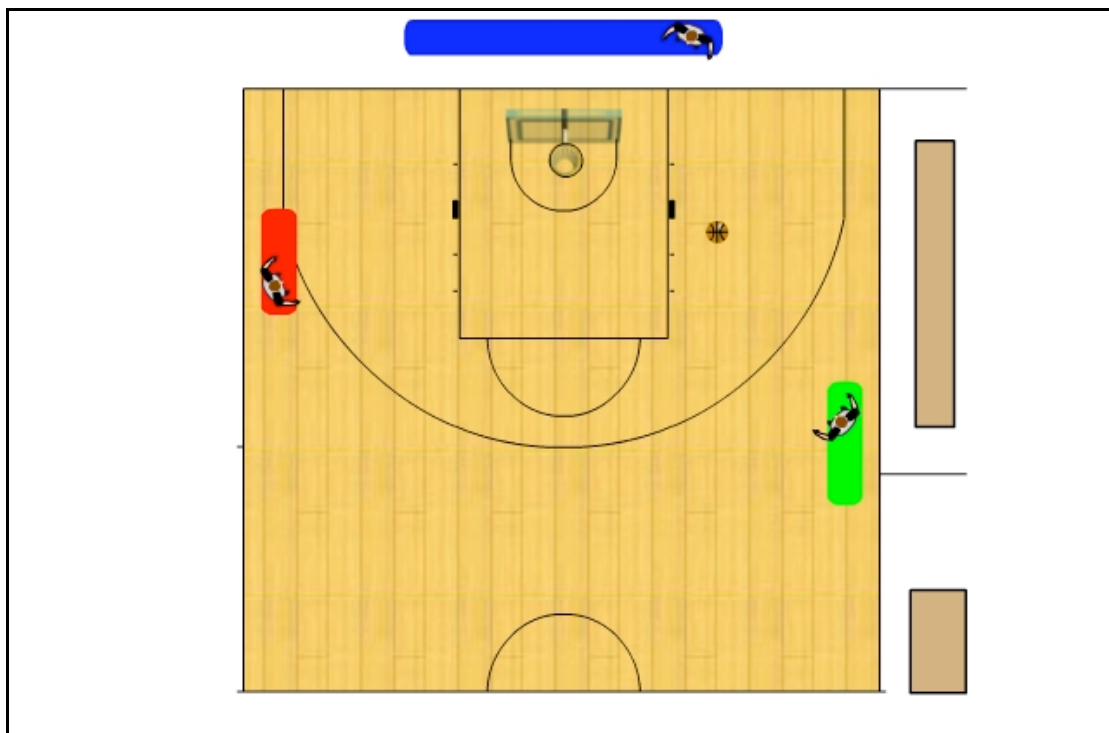


Mynd 5 Grunnsvæðin á leikvelli

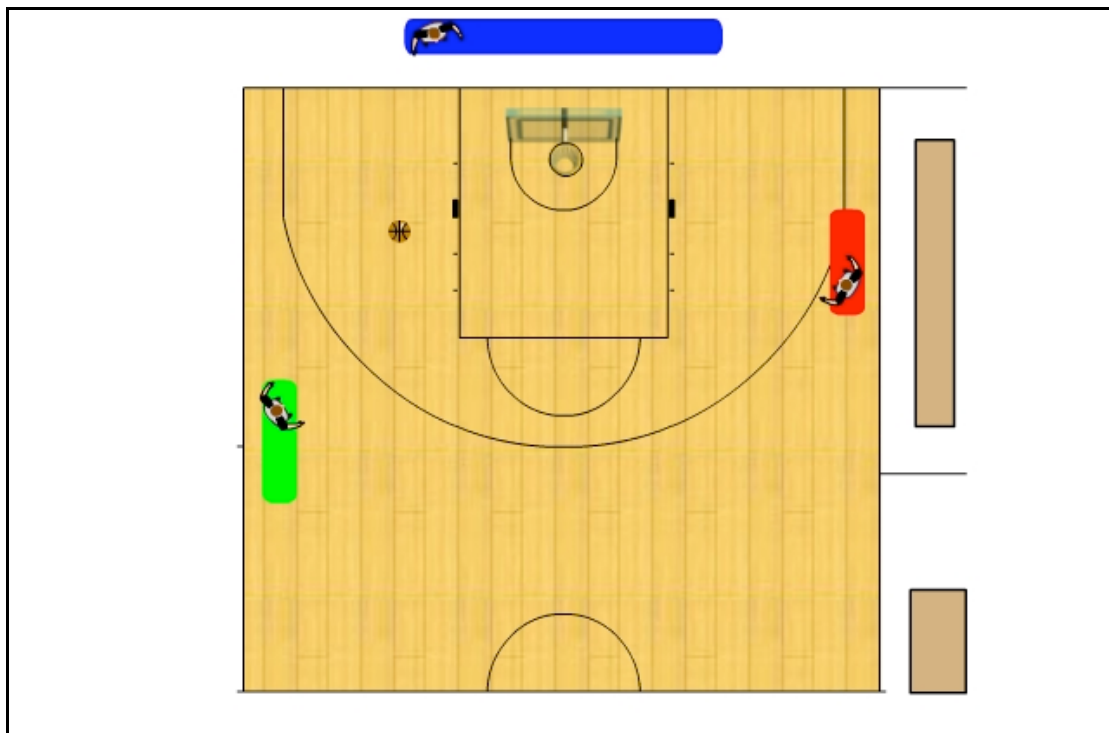
3.2 Grunnsvæðin

- A. Leikur í kring um knöttinn þegar hann er á svæði þess dómara (dæma knöttinn).
- B. Leikmenn í burtu frá knetti á svæði dómara þegar knötturinn er á svæði annars dómara (dæma burtu frá knetti).
- C. Miðjudómari **C** stendur tvo metra fyrir neðan framlengda vítalínu í átt að körfunni við hliðarlínu. Ef nauðsyn krefur, færir hann sig inn á leikvöll eða niður með hliðarlínu í átt að körfunni.
- D. Útidómari tekur sér stöðu við brún línu við varamannasvæði. Ef nauðsyn krefur færir hann sig inn á leikvöll eða niður hliðarlínuna í átt að körfunni.
- E. Við innkast, áður en dómari afhendir leikmanni knöttinn skal hann vera viss um að hinir tveir dómararnir, miðjudómari **C** og útidómari **T** séu á boltahlið leikvallar.

3.3 Vinnusvæði dómara



Mynd 6 Knöttur á ritaraborðs hlið leikvallar

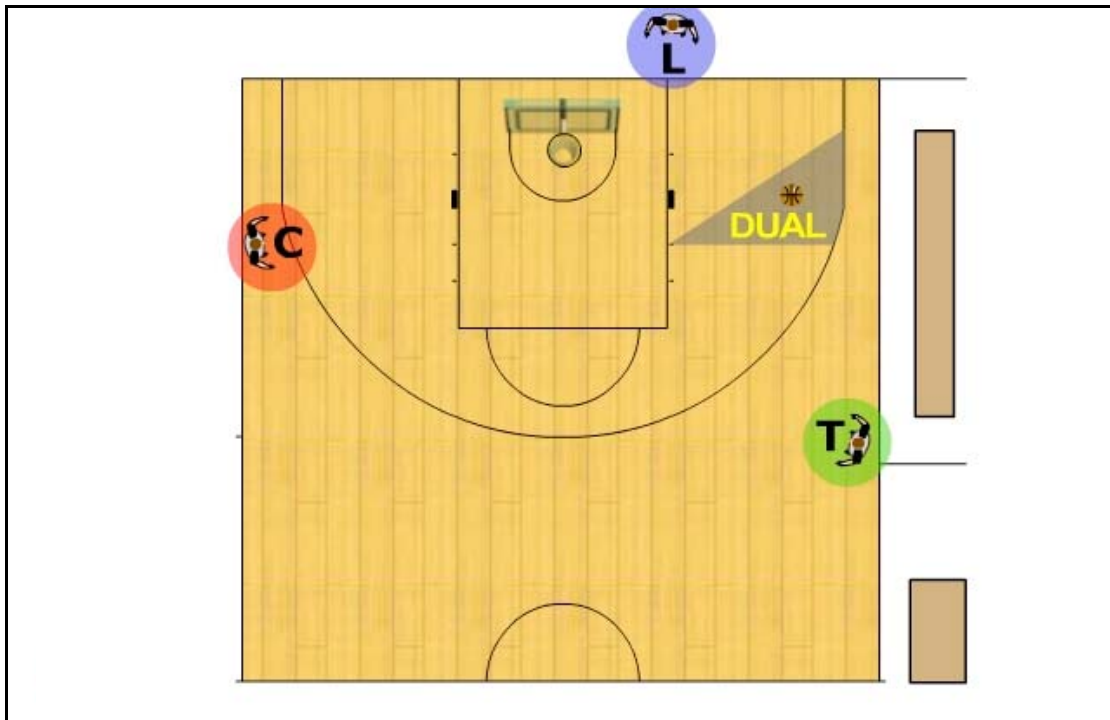


Mynd 7 Knöttur á gagnstæðri hlið leikvallar

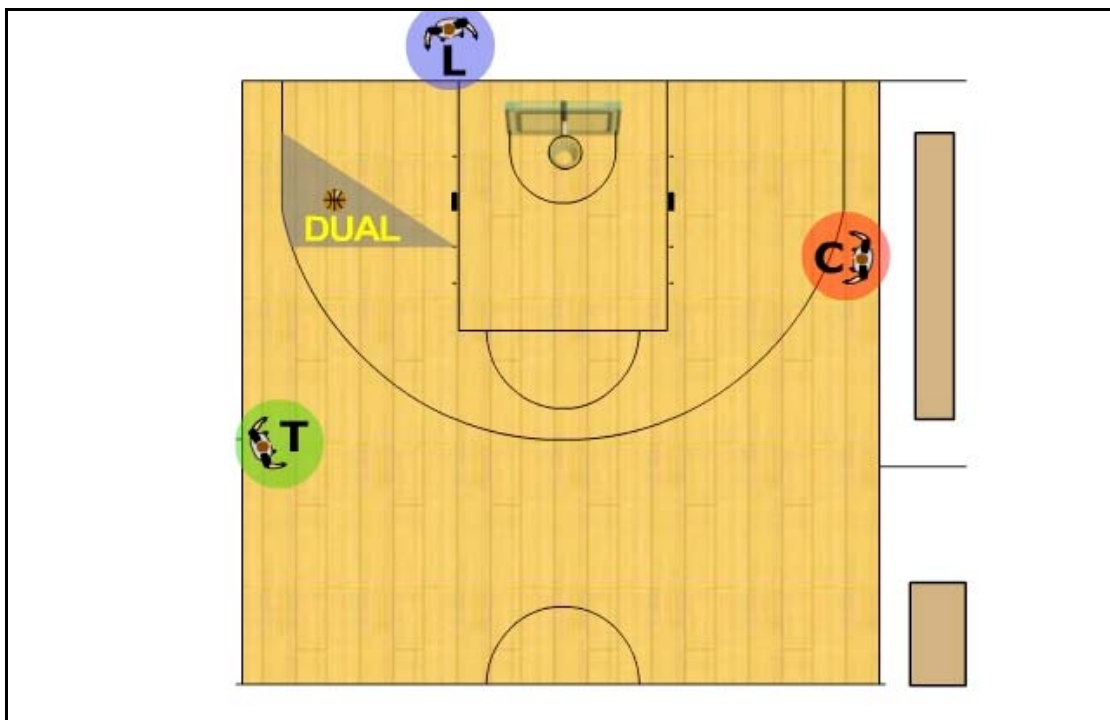
- A. Vinnusvæði dómara þegar knöttur er á ritaraborðshlið leikvallar (Mynd 6).
- B. Vinnusvæði dómara þegar knöttur er á gagnstæðri hlið leikvallar (Mynd 7).

Almenn reglan er að dómara vinni á úthlutuðum svæðum. Hinsvegar þegar nauðsyn krefur, mega dómara færa sig út fyrir úthlutað vinnusvæði til að sjá betur ákveðnar leikaðstæður.

3.4 Aðalábyrgð þegar knöttur er á sóknarvelli (ritaraborðshlið eða gagnstæð hlið leikvallar)



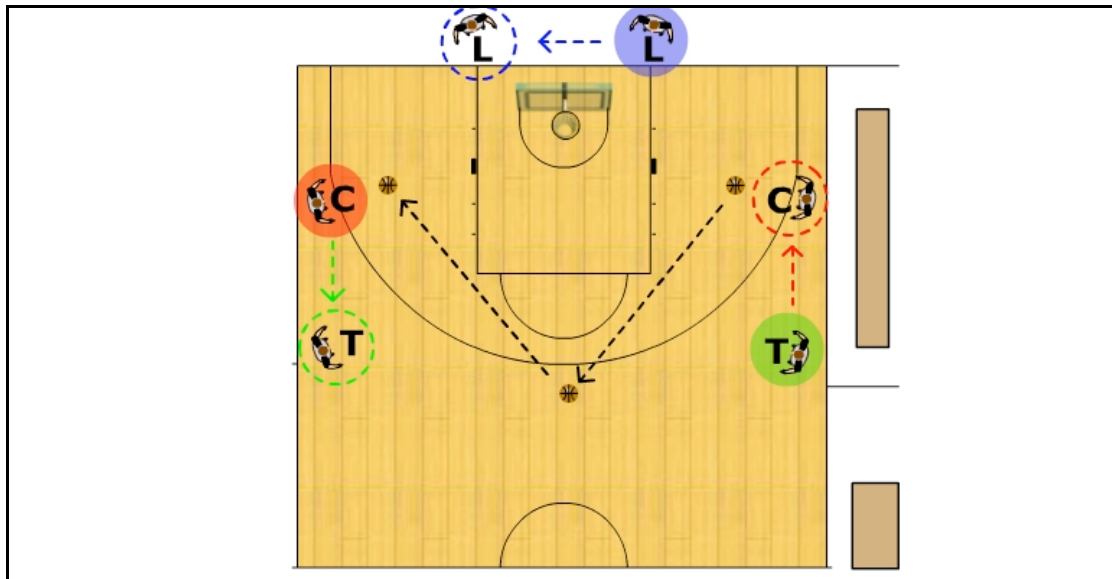
Mynd 8 Knöttur á ritaraborðs hlið leikvallar (Dæmi)



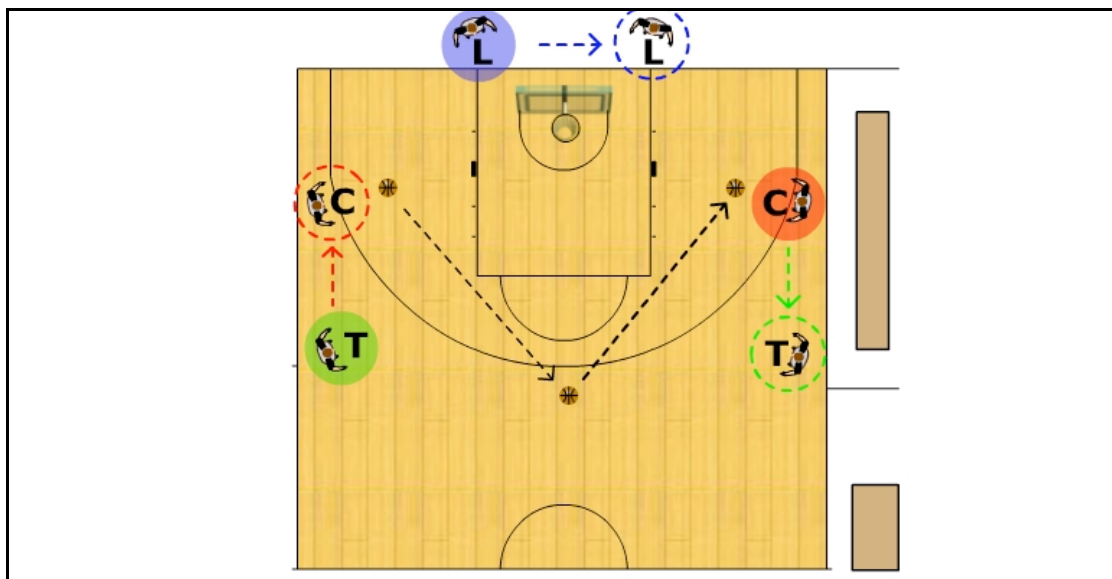
Mynd 9 Knöttur á gagnstæðir hlið leikvalla (Dæmi)

- Hver dómari hefur ákveðið aðalsvæði sem hann ber ábyrgð á.
- Þegar knöttur er á svæði sem dómari ber ábyrgð á, ber sá dómari ábyrgð á að dæma villur og leikbrot í kring um knöttinn (dæma í kring um knött)
- Þegar knöttur er ekki á svæði sem dómari ber ábyrgð á, ber sá dómari ábyrgð á öllum leikmönnum sem eru á hans svæði.
- Það eru til svæði þar sem ábyrgðin skiptist aðeins á milli undirdómara L og útidómara T.

3.5 Grunnhreyfingar þegar knöttur er sendur eða dripplað frá einu svæði á annað (snúningur)



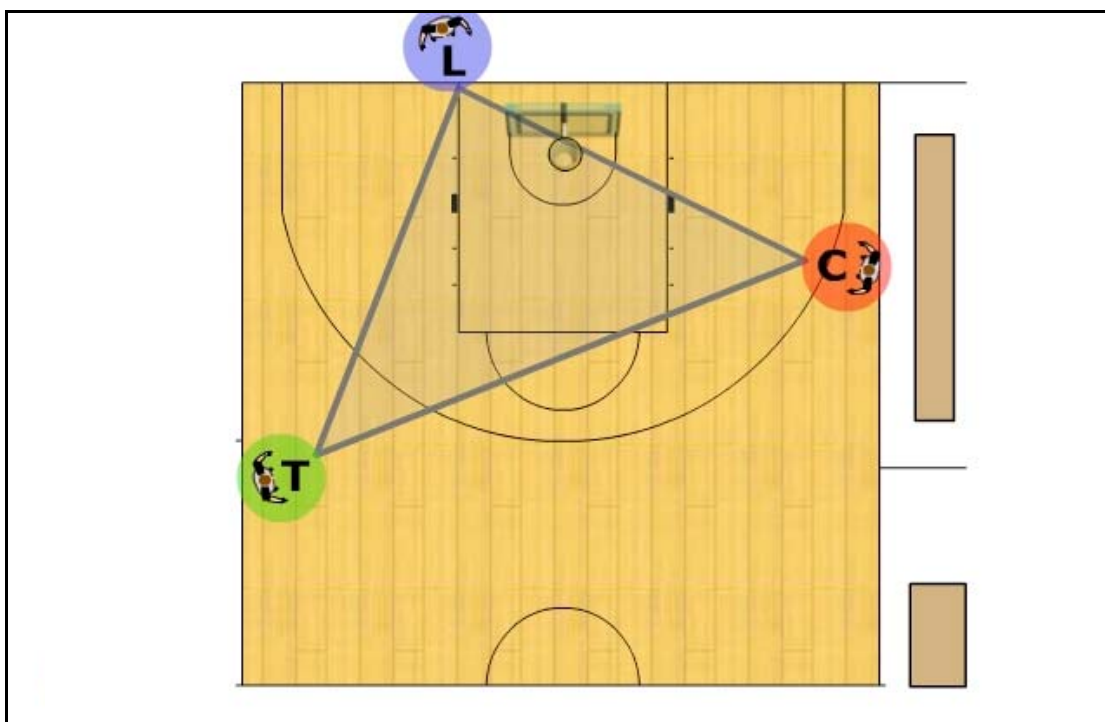
Mynd 10 Knöttur hreyfist yfir á gagnstæða hlið leikvallar



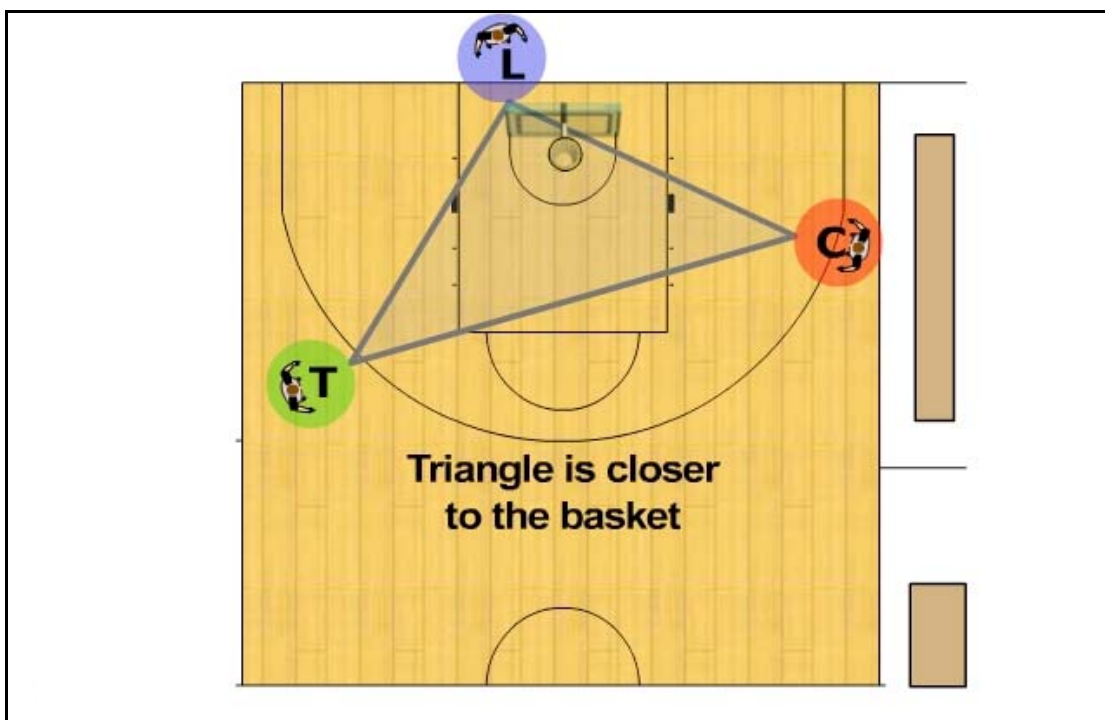
Mynd 11 Knöttur hreyfist yfir á ritaraborðshlið leikvallar

- Undirdómari **L** fer yfir á boltahlið þegar knöttur er sendur til leikmanns á gagnstæðri hlið eða þegar knöttur fer í gegnum framlengda vítalínu næst miðjudómara **C**.
Undantekningin frá þessari hreyfingu er ef snöggt skot væri tekið eða keyrsla inn að körfunni.
- Snúningur dómara á sóknarvelli skal aldrei stækka stærð þríhyrningsins.
- Undirdómari **L** er ábyrgur fyrir því að koma snúningnum af stað og heldur áfram að bera ábyrgð á leikmönnum næst körfunni, jafnvel þótt hann færi sig eftir endalínunni. Miðjudómari **C** heldur stöðu sinni þar til undirdómari **L** kemur og tekur við.
- Útidómari **T** færir sig í stöðu miðdómara **C**.
- Útidómari **C** er síðastur til að færa sig yfir í nýja stöðu útidómara **T**.
- Augnsamband er afar mikilvægt. Miðjudómari **C** og útidómari **T** skulu vera vakandi og meðvitaðir um skiptingu á stöðu þegar undirdómari **L** framkallar snúning.

3.6 Grunnhreyfingar þegar knöttur fer í átt að körfunni



Mynd 12 Venjulegur leikur/aðstæður

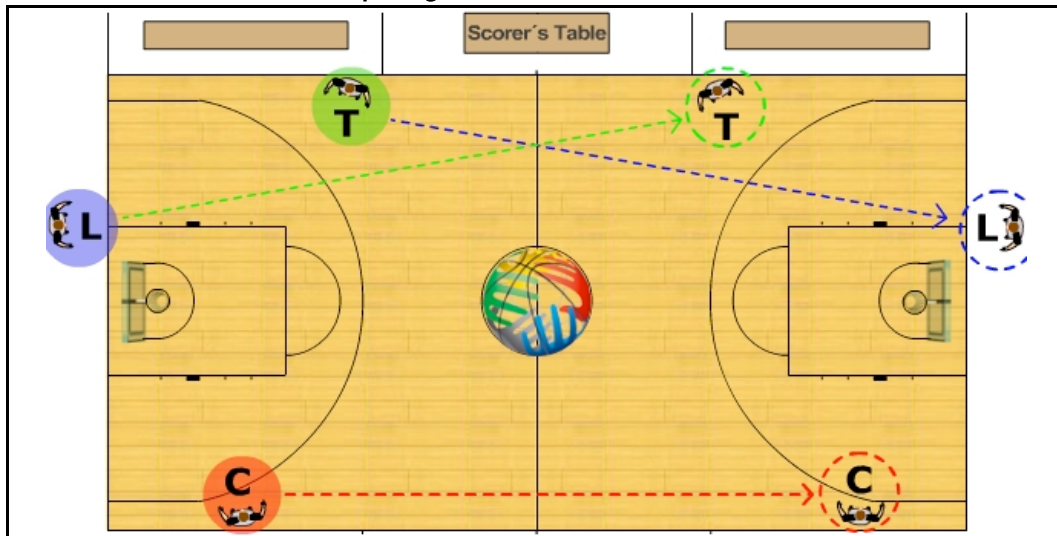


Mynd 13 Keyrsla/sótt að körfunni

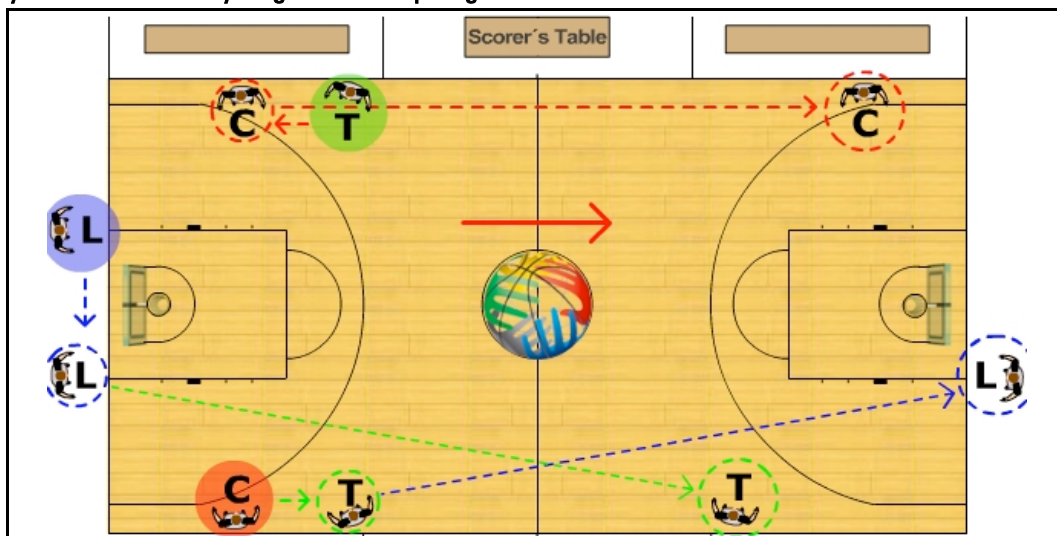
Þegar keyrt er upp að körfunni:

- ærir undirdómari **L** sig með knettinum.
- Stendur miðjudómari **C** tvo (2) metra frá framlengdri vítalínu í átt að körfunni.
- Færir útidómari **T** sig í átt að körfunni.
- Minnkar þríhyrningurinn á milli dómaranna.

3.7 Grunnhreyfingar þegar knöttur fer frá varnavelli til sóknarvallar (skipting)



Mynd 14 Hreyfingar við skiptingu

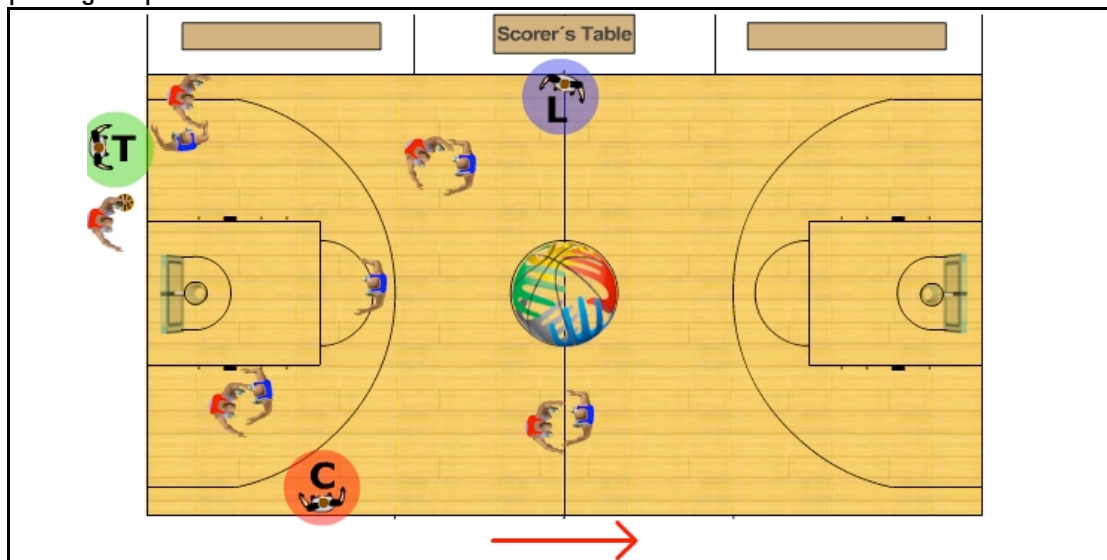


Mynd 15 Hreyfingar við skiptingu eftir snúning

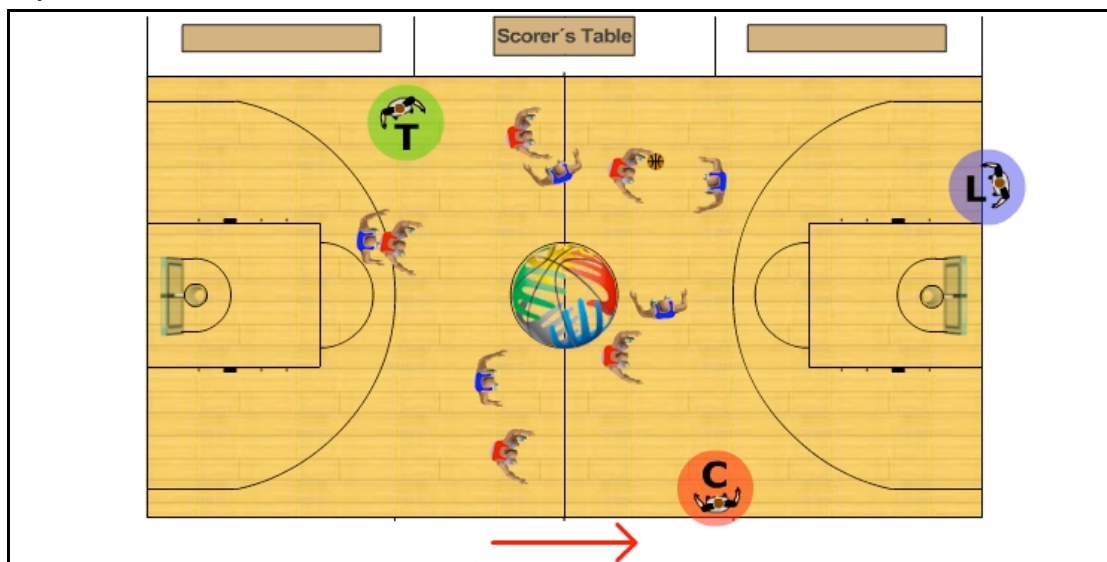
- A. Útidómari T verður nýr undirdómari L og ber ábyrgð á:
1. Endalínu.
 2. Leiknum sem kemur í átt til hans.
 3. Leikmönnum nálægt endalínu (post players) jafnvel þó þeir hreyfi sig yfir takmarkaða svæðið
 4. Stýra snúningi.
- B. Miðjudómari C heldur áfram að vera miðjudómari við skiptinguna (7-10 metra frá nýjum útidómara T) og ber ábyrgð á:
1. Öllum leikbrotum og villum á svæði milli toppsins á hálfhringjunum tveim við vítateigana á hans hlið.
 2. Sendingum í hraðaupphlaupum og fylgja leiknum hratt til að aðstoða nýjan undirdómara L með ábyrgð hans nálægt knetti.
 3. Leik í kring um knöttinn ef hann fer í átt að körfunni á hans hlið leikvallar.
- C. Undirdómari L verður nýr útidómari T og ber ábyrgð á:
1. Nýrri hliðarlínu.
 2. Leiknum fyrir aftan hraðaupphlaupið.
 3. Öllum leikmönnum á varnavelli þar til þeir færa sig inn á sóknarvöll.

3.8 Grunnhreyfingar við pressuvörn

Dómarar verða að halda utan um leikinn með því að nota víðan þríhyrning yfir svæðið sem leikurinn fer fram á. Útidómari **T** er ábyrgur fyrir átta (8) sek. talningu á varnarvelli og ber ábyrgð á leiknum, en alltaf með möguleikann á að bolti tapist snögglega í huga. Miðjudómari **C** og útidómari **T** hreyfa sig samkvæmt hraðanum á knettinum. Miðjudómari **C** skal vera í stöðu til að aðstoða útidómara **T** með yfir miðju leikbrot. Undirdómari **L** sem er staðsettur nálægt miðlínu tekur hraðaupphlaup eða langa sendingu niður leikvöllinn. Allir dómarar verða að vera á hreyfingu og vera einbeittir þannig að þeir verði ekki blokkaðir út.



Mynd 16 Allir leikmenn á varnarvelli



Mynd 17 Leikmenn á varnarvelli og sóknarvelli

3.8.1 Allir leikmenn á varnarvelli

- Miðjudómari **C** og útidómari **T** fylgjast með leiknum á varnarvelli
- Undirdómari **L** tekur sér stöðu nálægt miðlínu og hefur alla leikmenn innan sjónsviðs.

3.8.2 Leikmenn á varnarvelli og sóknarvelli

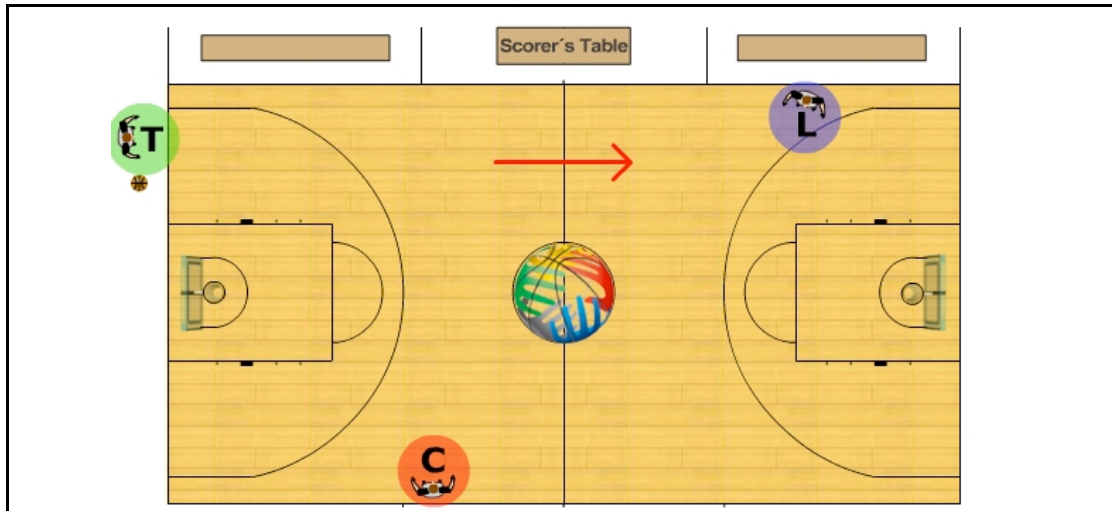
- Miðjudómari **C** og útidómari **T** fylgjast með leiknum á varnarvelli.
- Undirdómari **L** tekur sér stöðu þar sem hann getur fylgst með leikmönnum á sóknarvelli.
- Ef pressuvörn á sér stað á veiklu hliðinni getur miðjudómari **C** snúið niður í átt að miðlínu til að fylgjast með leiknum þar.

4. Aðstæður við innkast

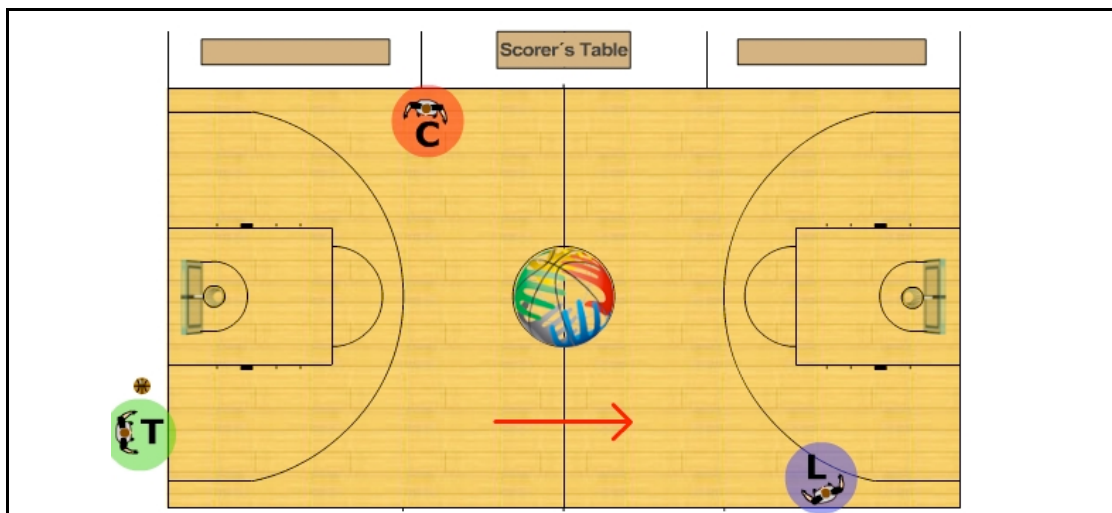
4.1 Fylgjast með innkasti

- A. Undirdómari **L** ber ábyrgð á endalínu á sóknarvelli.
- B. Miðjudómari **C** ber ábyrgð á hliðarlínu á sínum hluta leikvallar.
- C. Útidómari **T** ber ábyrgð á hliðarlínu á sínum hluta leikvallar og endalínu á varnarvelli.

4.2 Innkast frá endalínu þegar knöttur fer á sóknarvöll



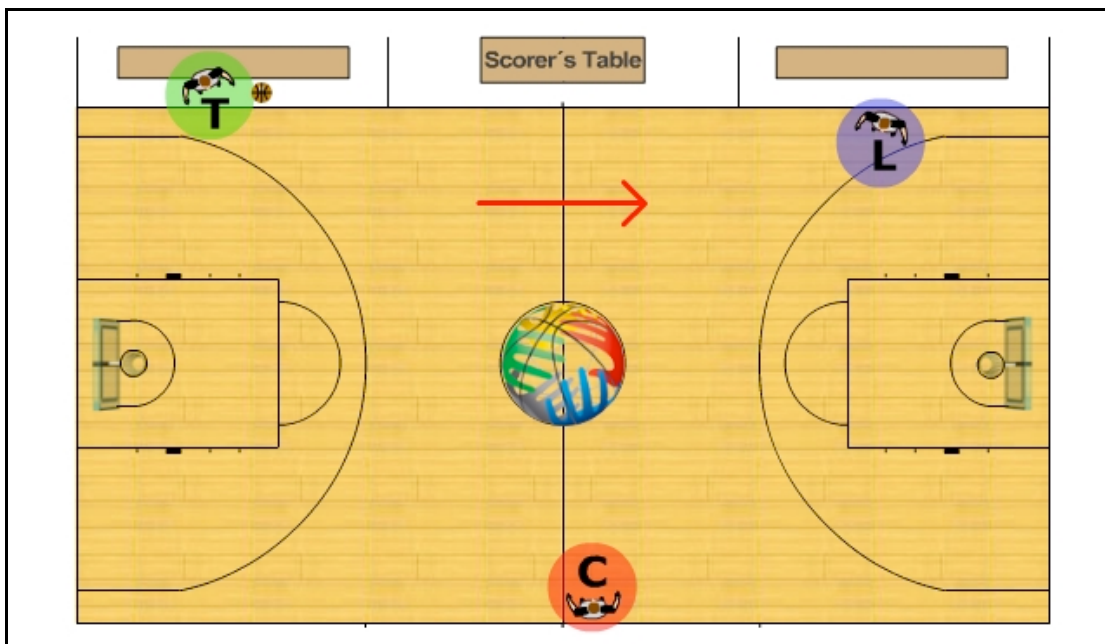
Mynd 18 Ritaraborðshlið leikvallar



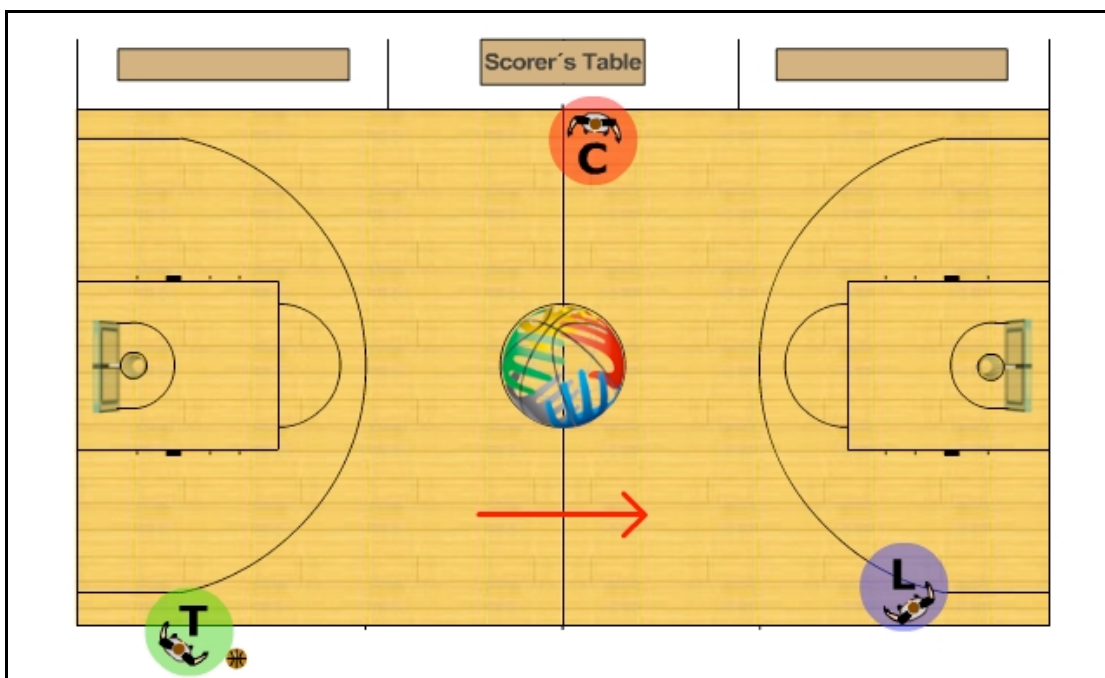
Mynd 19 Gagnstæð hlið leikvallar

- A. Útidómari **T** framkvæmir innkastið. Ef innkast á sér stað við endalínu á ritaraborðshlið leikvallar tekur útidómari **T** sér stöðu milli knattar og hliðarlínu á ritaraborðshliðinni. Ef innkast á sér stað við endalínu á gagnstæðri hlið leikvallar tekur útidómari **T** sér stöðu milli knattar og hliðarlínu gagnstæðrar hliðar leikvallar. Útidómari **T** og undirdómari **L** eru alltaf á sömu hlið leikvallar og knötturinn.
- B. Miðjudómari **C** tekur sér stöðu 7–10 metrum frá útidómara **T** og er tilbúinn að aðlagast hreyfingum leikmanna við innkastið. Miðjudómari **C** er alltaf staðsettur gagnstætt útidómara **T** og undirdómara **L**.
- C. Undirdómari tekur sér stöðu við framlengda vítalínu á sóknarvelli og er tilbúinn að aðlagast hreyfingum leikmanna.
- D. Undirdómari **L** þarf ekki að færa sig á boltahliðina fyrr en knötturinn og leikmenn eru komnir inn á sóknarvöll.

4.3 Innkast frá hliðarlínu þegar knöttur fer á eða verður á sóknarvelli

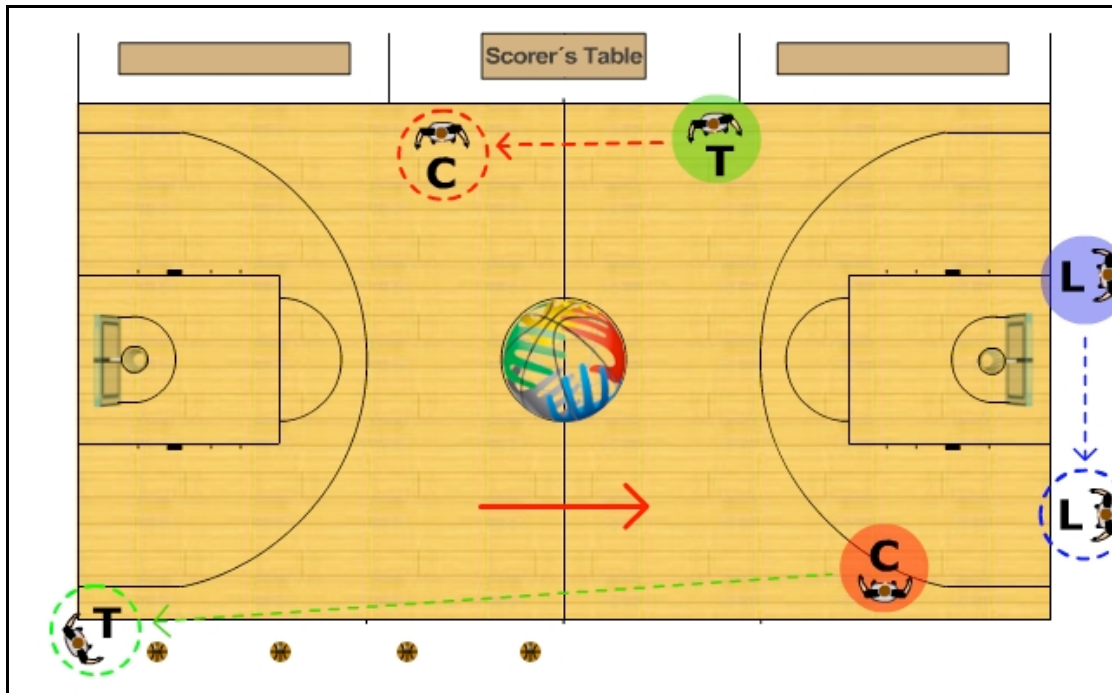


Mynd 20 Ritaraborðshlið leikvallar

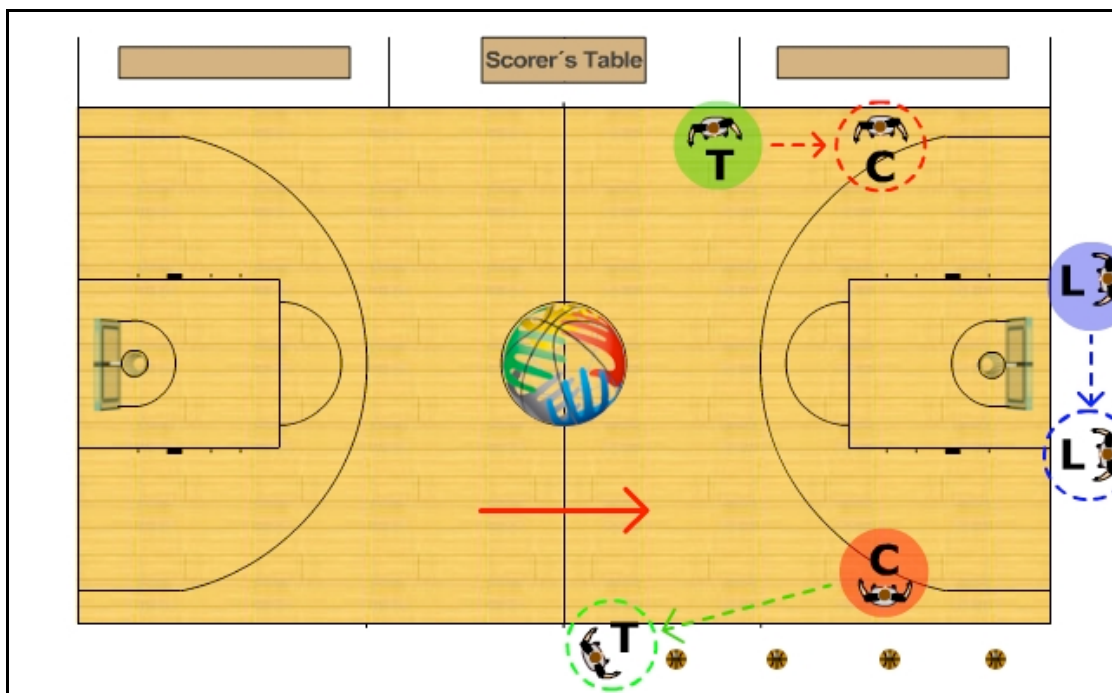


Mynd 21 Gagnstæð hlið leikvallar

- Útidómari **T** framkvæmir innkastið og heldur áfram að vera útidómari **T**.
- Miðjudómari tekur sér stöðu 7-10 metra frá útidómara **T** og er tilbúinn að aðlaga stöðu sína eftir hreyfingu leikmanna við innkastið og er áfram miðjudómari **C**.
- Undirdómari **L** tekur sér stöðu við framlengda vítalínu á sóknarvelli og er tilbúinn að aðlaga stöðu sína eftir hreyfingu leikmanna.
- Ef knötturinn fer útaf við innkastið á hlið útidómara **T** hvort heldur varnarvelli eða sóknarvelli, heldur útidómari **T** áfram að vera útidómari og framkvæmir innkastið.
- Miðjudómari þarf ekki að færa sig á boltahliðina fyrr en knötturinn og leikmennirnir hafa komið inn á sóknarvöll.



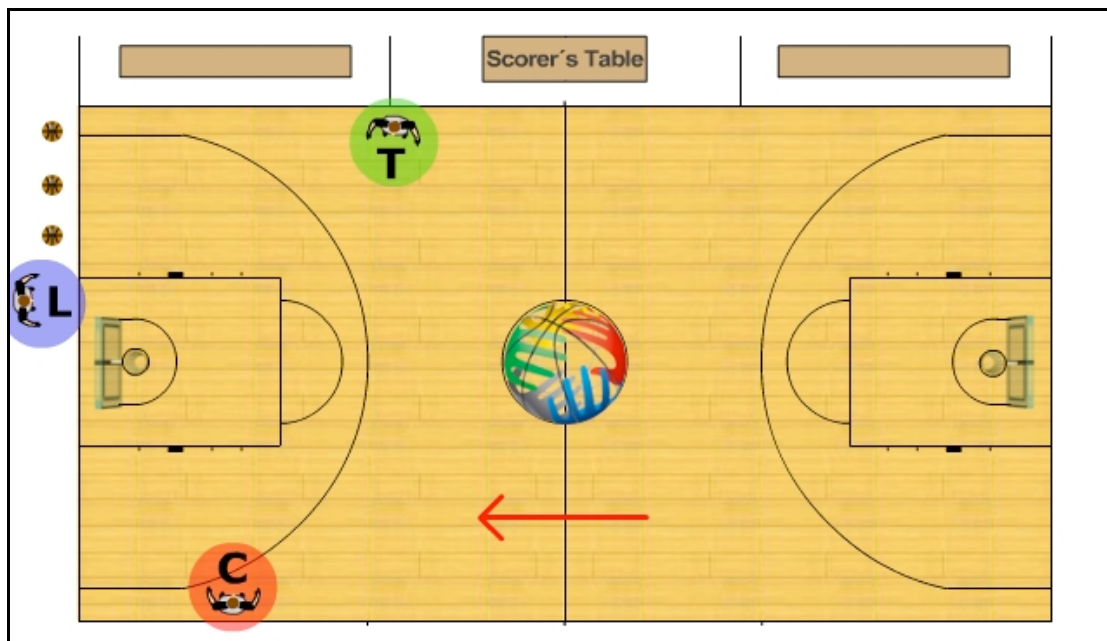
Mynd 22 Gagnstæð hlið leikvallar



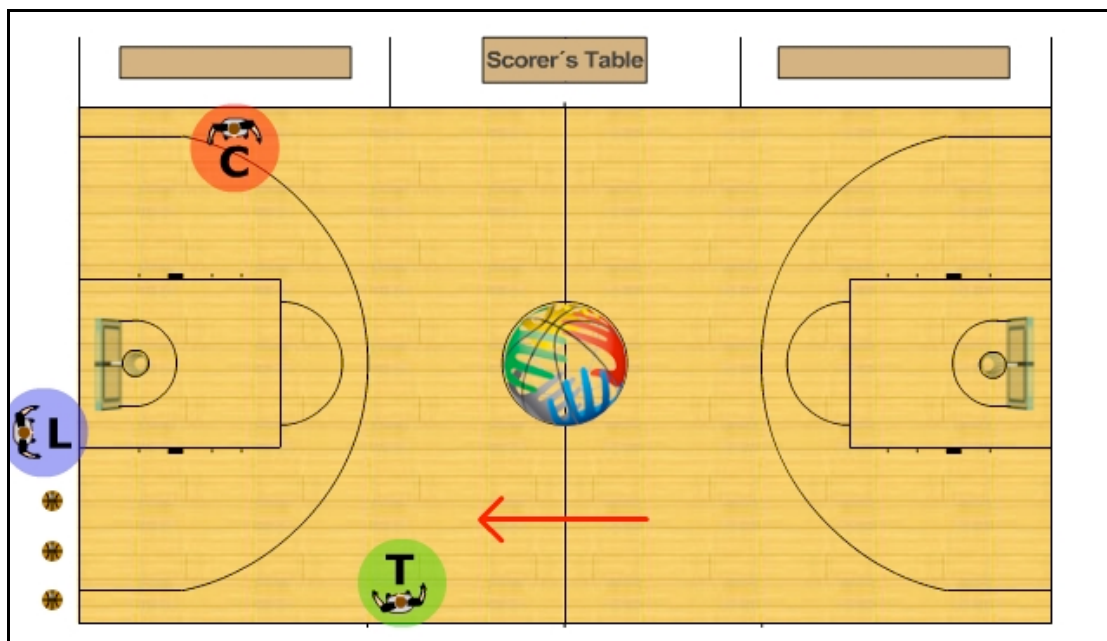
Mynd 23 Gagnstæð hlið leikvallar

- A. Miðjudómari **C** dæmir knött útaf og færir sig í stöðu til að framkvæma innkastið og verður nýr útidómari **T**.
- B. Útidómari færir sig í nýja stöðu miðjudómara **C**.
- C. Undirdómari **L** færir sig á boltahlið leikvallar.

4.4 Innkast frá endalínu þegar knöttur er á sóknarvelli



Mynd 24 Ritaraborðshlið leikvallar

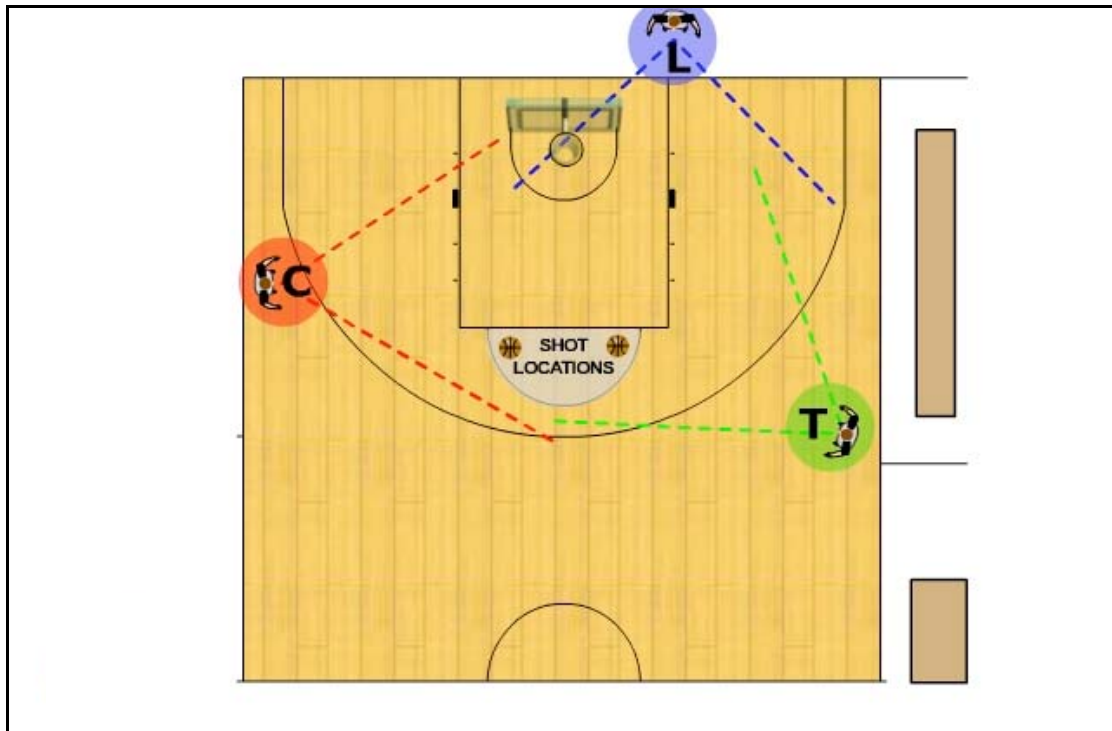


Mynd 25 Gagnstæð hlið leikvallar

- Undirdómari framkvæmir innkast frá stöðu milli leikmanns sem tekur innkastið og körfunnar.
- Miðjudómari **C** tekur sér stöðu tvo metra frá framlengdri vítalínu á viðeigandi hlið leikvallar
- Útidómari **T** tekur sér stöðu við brún varamannasvæðis

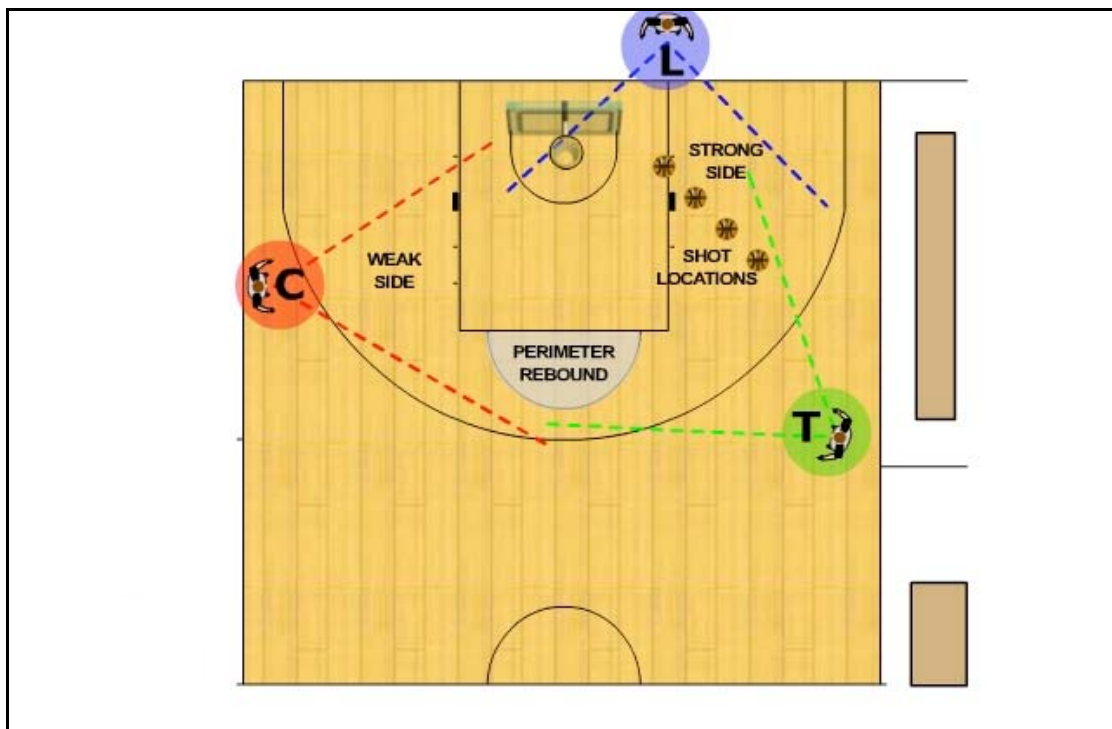
5. Skotaðstæður

5.1 Körfuskot og fráköst

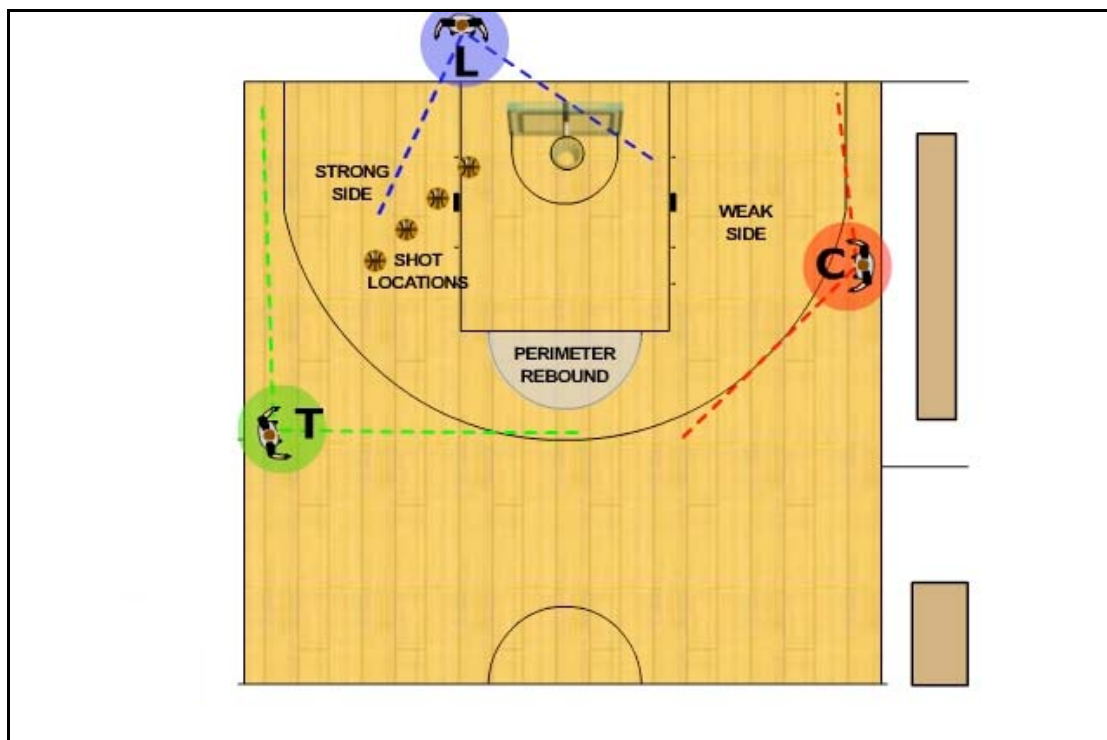


Mynd 26 Skot frá vítateig

- A. Miðjudómari C ber aðalábyrgð á öllum tilraunum til körfuskota sem tekin eru í hálfhringnum við vítateig
- B. Útidómari T ber ábyrgð á að hjálpa til við körfuskot sem tekin eru í hálfhringnum við vítateig til hliðar við útidómara T.



Mynd 27 Skot frá ritaraborðshliðinni

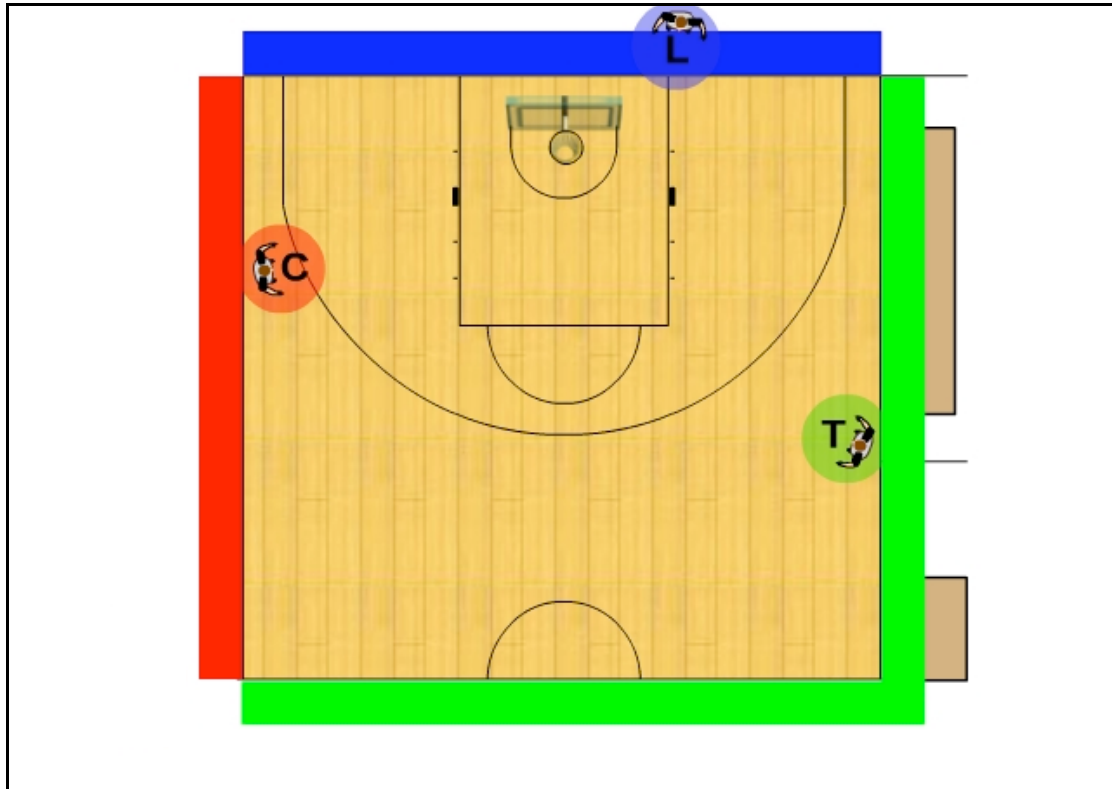


Mynd 28 **Körfuskot frá gagnstæðri hlið**

Við tilraun til körfuskots frá sterku hliðinni skiptist ábyrgðin á eftirfarandi hátt:

- A. Undirdómari **L** ber ábyrgð á skotmanninum og fráköstum á boltahliðinni.
- B. Miðjudómari **C** ber aðallega ábyrgð á knatttruflun og að hluta ábyrgð á fráköstum á veiku hliðinni.
- C. Útidómari **T** ber ábyrgð á knatttruflun sem og löngum fráköstum.

5.2 Ábyrgð á innköstum þegar knöttur fer útaf



Mynd 29 **Ábyrgð á innköstum**

Hver dómari ber ábyrgð á hliðarlínu og endalínu á sínu svæði á leikvelli. Ef sá dómari er í vafa um hver olli því að knöttur fór útaf, skal hann líta til félaga síns með hjálp. Sama á við þegar knöttur fer yfir á varnavöll og leikbrot á sér stað við miðlínu.

6. Merki og ferlar

6.1 Ferlar þegar villa er dæmd

A. Dómarinn sem dæmir villu:

1. Bendir á leikmanninn sem framdi villuna og hleypur á stað í burtu frá leikmönnum og stöðvar til að skýra ritaraborðinu frá villunni.
2. Færir sig á gagnstæða hlið leikvallar.

B. Dómarar sem dæma ekki villuna:

1. Standa kyrrir og fylgjast með leikmönnum þar til dómari hefur hafið skilaboð sín til ritaraborðs og færa sig svo á nýja staði og fylgjast áfram með leikmönnum.
2. Ef dómari á ritaraborðshliðinni dæmir ekki villuna er hann áfram á ritaraborðshliðinni.
3. Dómarinn næst ritaraborðinu er ábyrgur fyrir að stýra leikhléum og leikmannaskiptingum komi fram beiðni um þær.

C. Dómarinn sem dæmir sóknarvillu á:

1. Ritaraborðshliðinni verður nýr miðjudómari **C** á gagnstæðri hlið.
2. Gagnstæðu hliðinni snýr aftur á gagnstæða hlið.

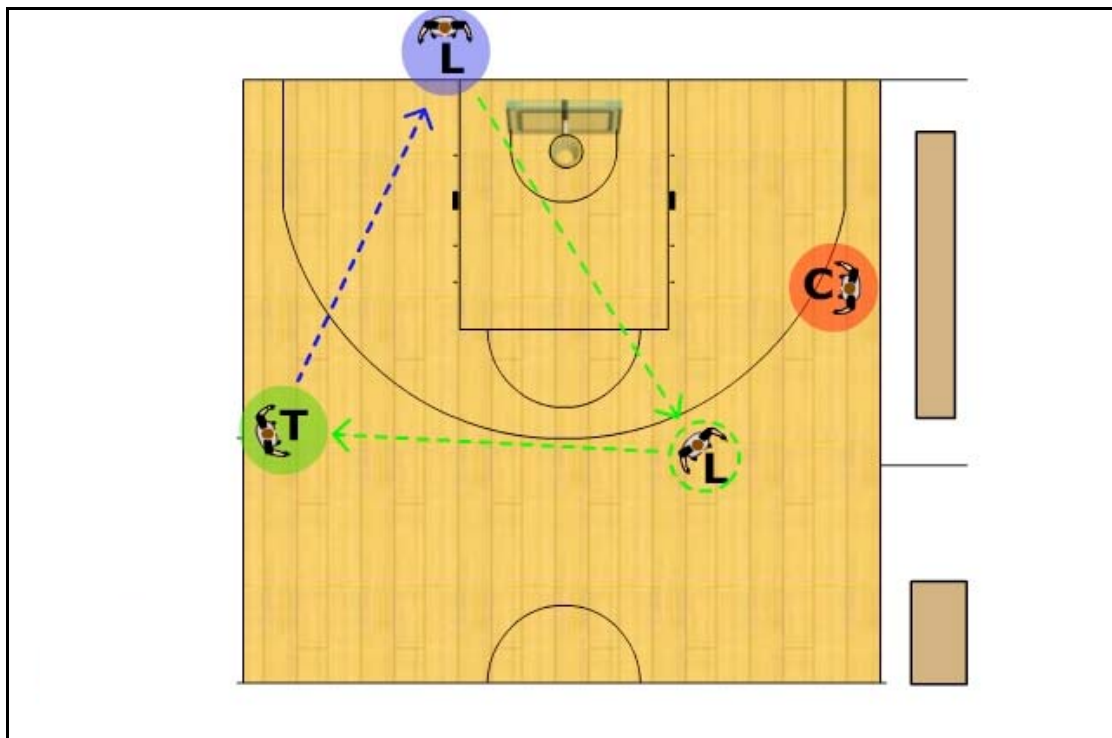
D. Vítaskot:

1. Nýr undirdómari **L** framkvæmir öll vítaskot frá gagnstæðri hlið.
2. Áður en undirdómari **L** fer inn í takmarkaða svæðið til að framkvæma vítaskot skal hann líta til ritaraborðs til að kanna hvort síðbúin beiðni um leikhlé eða leikmannaskiptingu komi fram.
3. Miðjudómari **C** staðsetur sig til móts við vítalínu á ritaraborðshliðinni.
4. Útidómari **T** staðsetur sig til móts við varamannasvæðið á gagnstæðri hlið. Í þeim tilfellum sem innkast fylgir vítaskotum við framlengda miðlínu, gegnt ritaraborð, stígur hann niður að miðlínunni til að framkvæma innkastið.

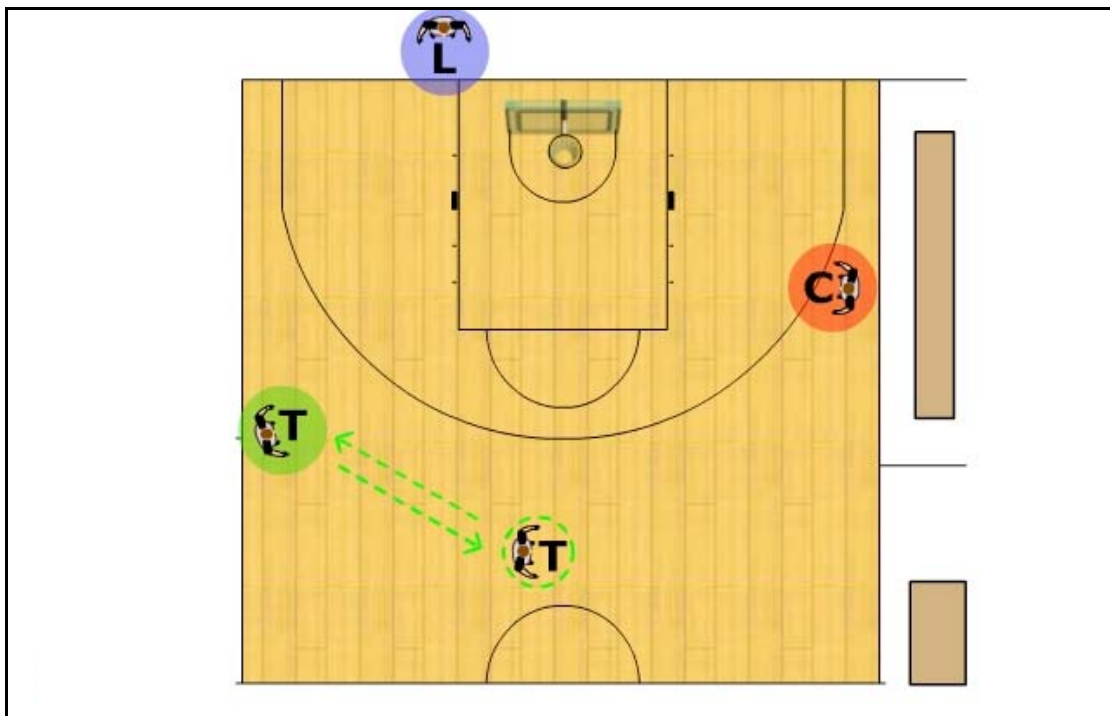
6.2 Skipting á stöðu eftir að villa er dæmd og knöttur er áfram á sóknarvelli



Mynd 30 Miðjudómari C dæmir varnarvillu



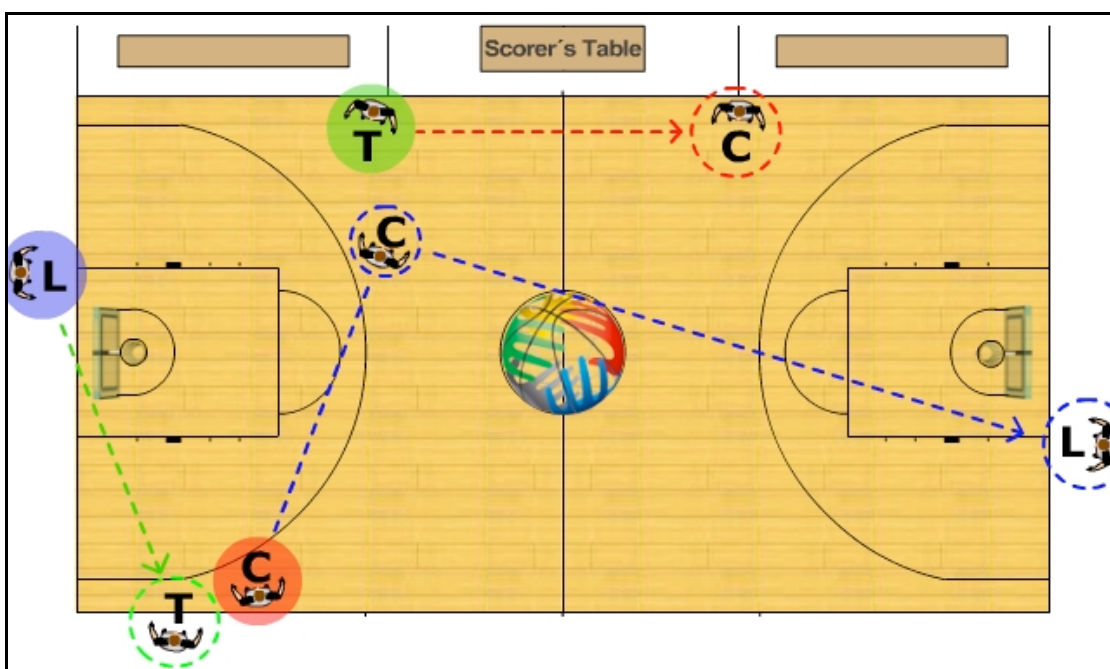
Mynd 31 Undirdómari dæmir varnarvillu



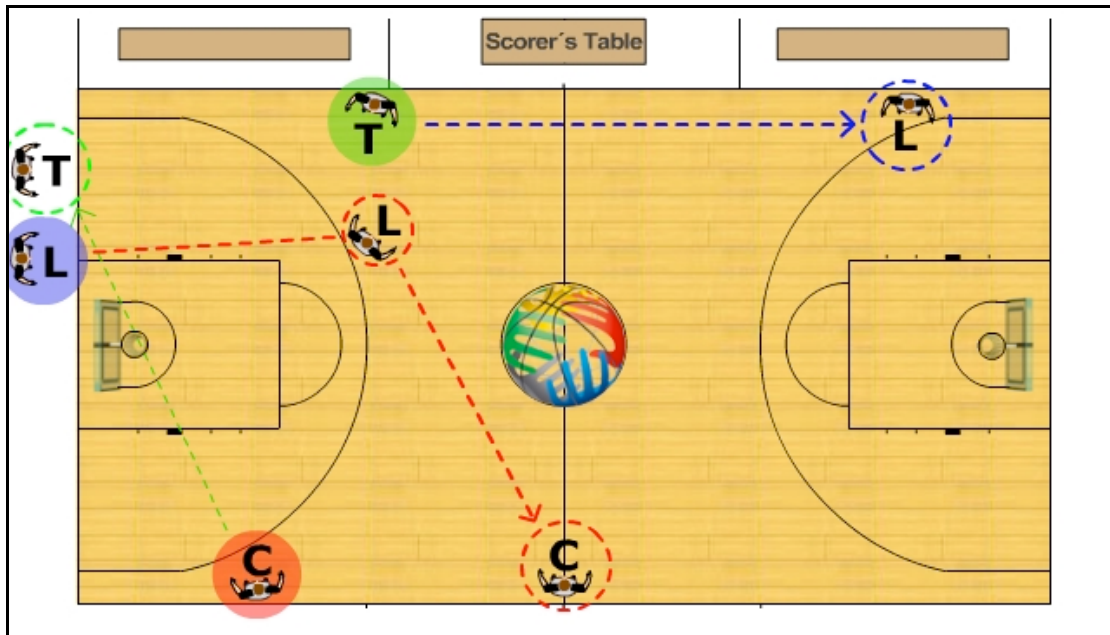
Mynd 32 Útidómari T dæmir varnarvillu

- A. Dómarinn sem dæmd villuna skýrir ritaraborði frá henni og færir sig svo á gagnstæða hlið leikvallar.
- B. Aðrir dómarar standa kyrrir smá stund og fylgjast með öllum leikmönnum þar til dómarinn hefur byrjað samskipti við ritaraborðið og færa sig svo í nýja stöðu á leikvelli og halda áfram að fylgjast með leikmönnum.

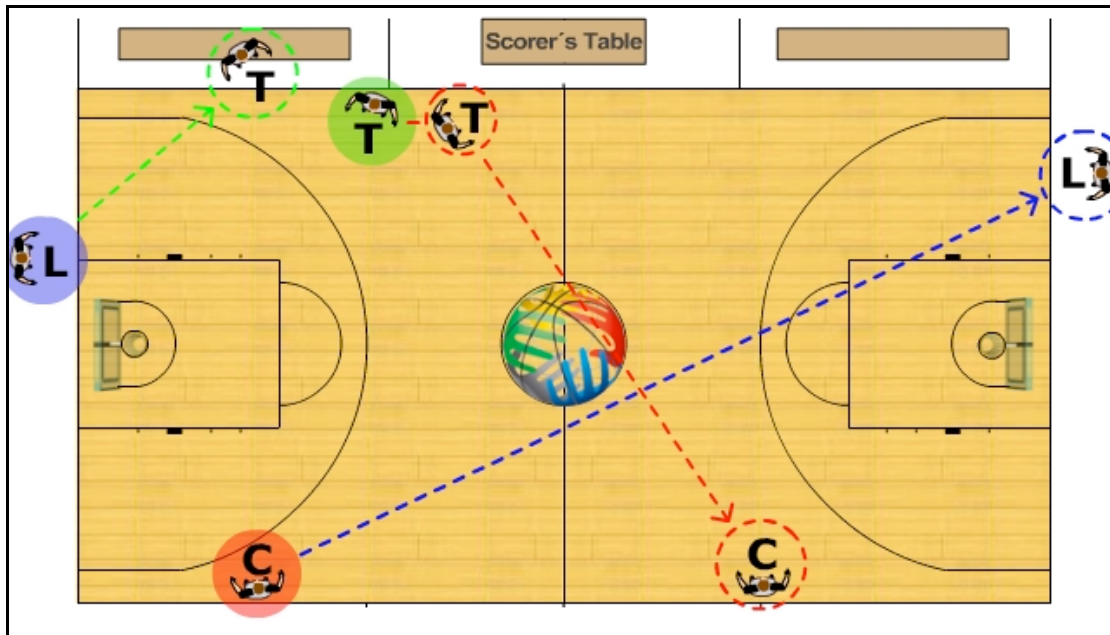
6.3 Skipting á stöðu eftir að villa er dæmd og knöttur fer á nýjan sóknarvöll



Mynd 33 Miðjudómari C dæmir sóknarvillu



Mynd 34 Undirdómari dæmir sóknarvillu



Mynd 35 Útidómari dæmir sóknarvillur

- A. Dómarinn sem dæmir villuna skýrir ritaraborði frá henni og færir sig á gagnstæða hlið leikvallar.
- B. Aðrir dómarar standa kyrrir smá stund og fylgjast með öllum leikmönnum þar til dómarinn hefur byrjað samskipti við ritaraborðið og færa sig svo í nýja stöðu á leikvelli og halda áfram að fylgjast með leikmönnum.

7. Aðstæður við vítaskot

7.1 Stjórnun á vítaskotum

A. Ábyrgð undirdómara **L** (gagnstæða hliðin)

1. Fá knöttinn og stjórna vítaskotum með því að gefa til kynna fjölda vítaskota og gefa gólfsendingu til vítaskotmanns.
2. Horfa á leikmenn sem eru við gagnstæða hlið takmarkaða svæðisins.
3. Gefa merki um að leikklukka skuli fara af stað eftir heppnað síðasta eða eina vítaskot.

B. Ábyrgð miðjudómara **C** (ritaraborðshliðin)

1. Gefa merki um fjölda vítaskota.
2. Horfa á leikmenn sem eru við gagnstæða hlið takmarkaða svæðisins.
3. Fylgjast með fótum leikmanns sem tekur vítaskotin.

C. Ábyrgð útidómara **T** (gagnstæða hliðin):

1. Hjálpa til við leikbrot sem tengjast vítaskotunum.
2. Framkvæma innkast við framlengda vítalínu gegnt ritaraborði gerist þess þörf.

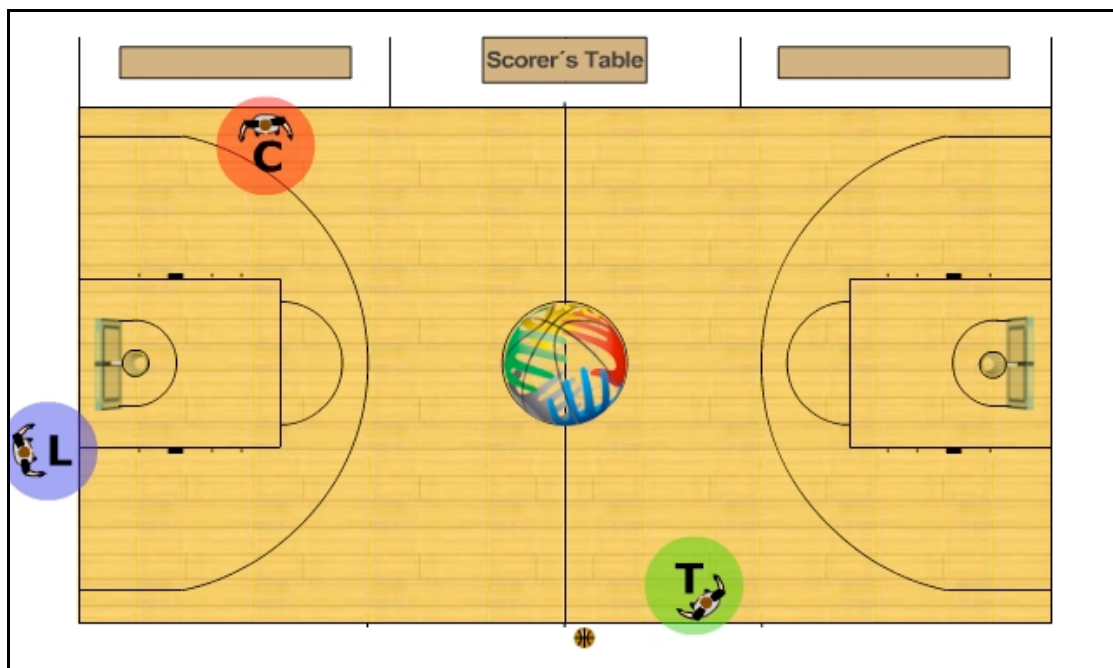
Allir dómara eiga að tryggja að réttur leikmaður taki vítaskotin.



Mynd 36 Stjórnun vítaskota

7.2 Stjórnun á tæknivillum, óíþróttamannslegum og brottrekstrarvillum

- A. Dómari sem dæmir tækni, óíþróttamannslega eða brottrekstrarvillu skýrir ritaraborði frá villunni og fer svo á gagnstæða hlið leikvallar og verður nýr útidómari **T**.
- B. Undirdómari **L** (gagnstæða hliðin) stýrir vítaskotum með því að gefa merki um fjölda skota og sendir knöttinn með gólfsendingu til vítaskotmanns.
- C. Miðjudómari **C** (ritaraborðshliðin) staðsetur sig við framlengda vítalínu á meðan vítaskotin eru framkvæmd.
- D. Eftir síðasta eða eina vítaskotið sendir eða rúllar undirdómari **L** knettinum til útidómara **T** sem stýrir innkstinu við framlengda miðlínu gegnt ritaraborðinu.
- E. Miðjudómari **C** heldur sinni venjubundu stöðu.

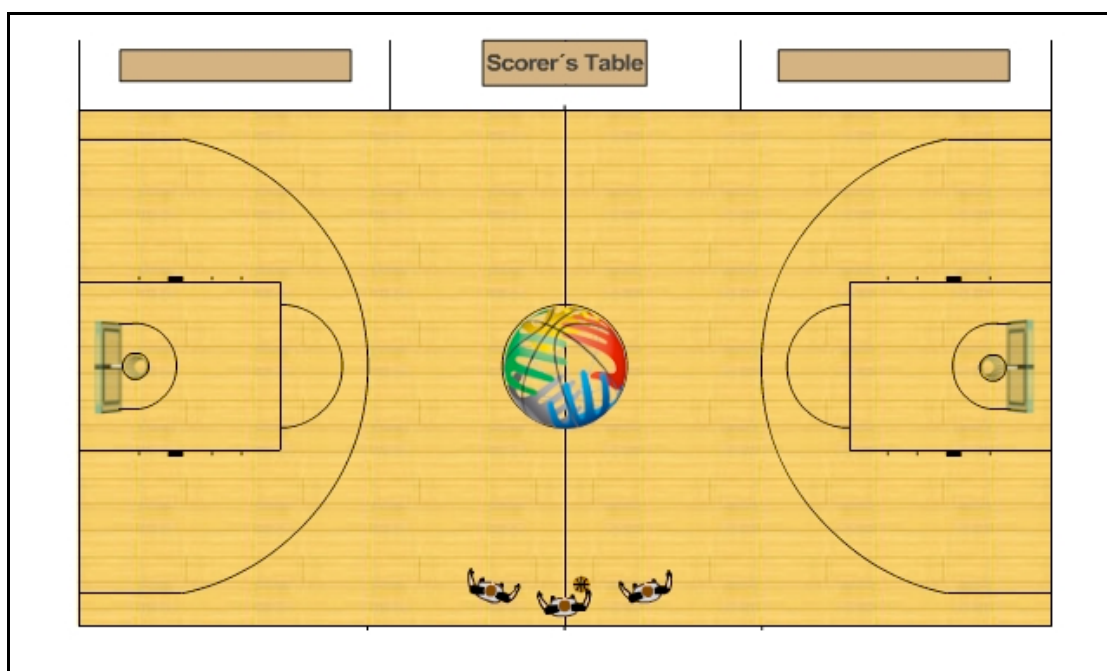


Mynd 37 Framkvæmd á innkasti við framlengda miðlínu gegnt ritaraborði

8. Leikhlé og leikmannaskiptingar

8.1 Leikhlé

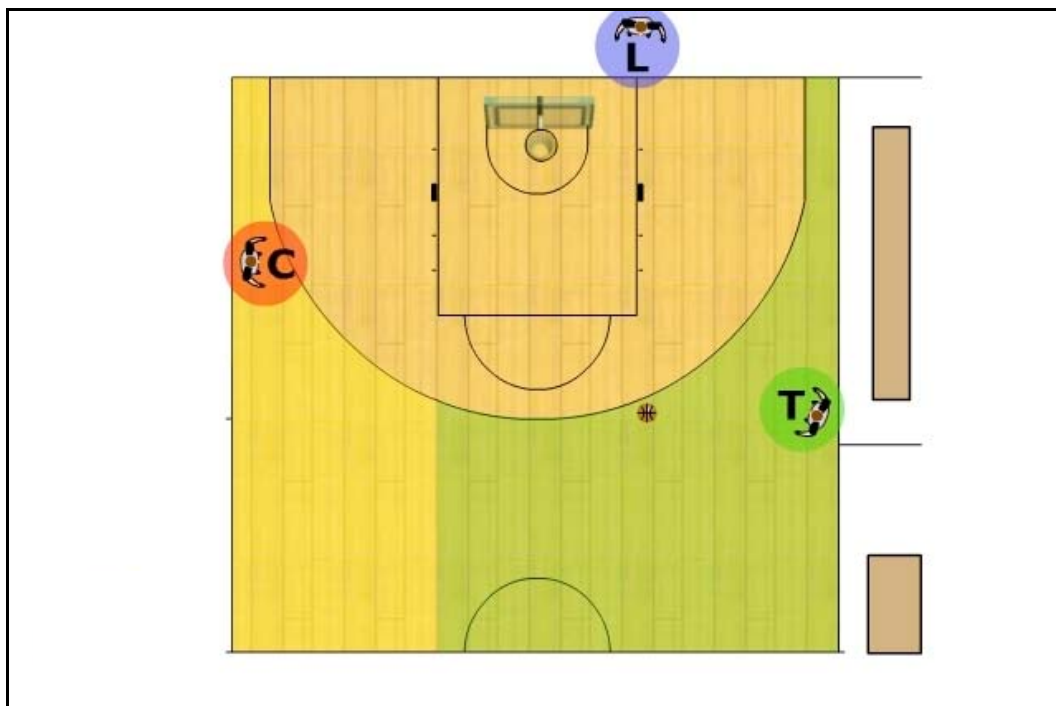
- A. Á viðeigandi tíma gefur ritarinn dómurum til kynna með hljóðmerki að beiðni um leikhlé eða leikmannaskiptingu sé komin fram. Dómarinn næst ritaraborðinu flautar þá í flautu sína og gefur merki um leikhlé eða leikmannaskiptingu. Hafi dómari á ritaraborðshlið leikvallar dæmt villu mun heimild til leikhlés eða leikmannaskiptingar verða heimiluð af þeim dómara sem tekur stöðu hans ritaraborðsmegin.
- B. Allir dómarar taka sér stöðu svipaða og þeir gera fyrir leik. Dómarinn sem veitti leikhléð verður nýr miðjudómari **C** og stendur klofvega yfir miðlínunni gegnt ritaraborði. Hinir dómararnir standa við sína hvora hlið hans. Ef hefja á leik með vítaskoti skal undirdómari **L** halda á knettinum; ef hefja á leik með innkasti skal dómarinn sem ber ábyrgð á hliðarlínu eða endalínu þar sem innkastið skal tekið, halda á knettinum.
- C. Við 50 sekúndna hljóðmerkið skulu dómarar tryggja að allir leikmenn snúi til leikvallar og fara svo í venjubundnar stöður við innkast eða vítaskot.



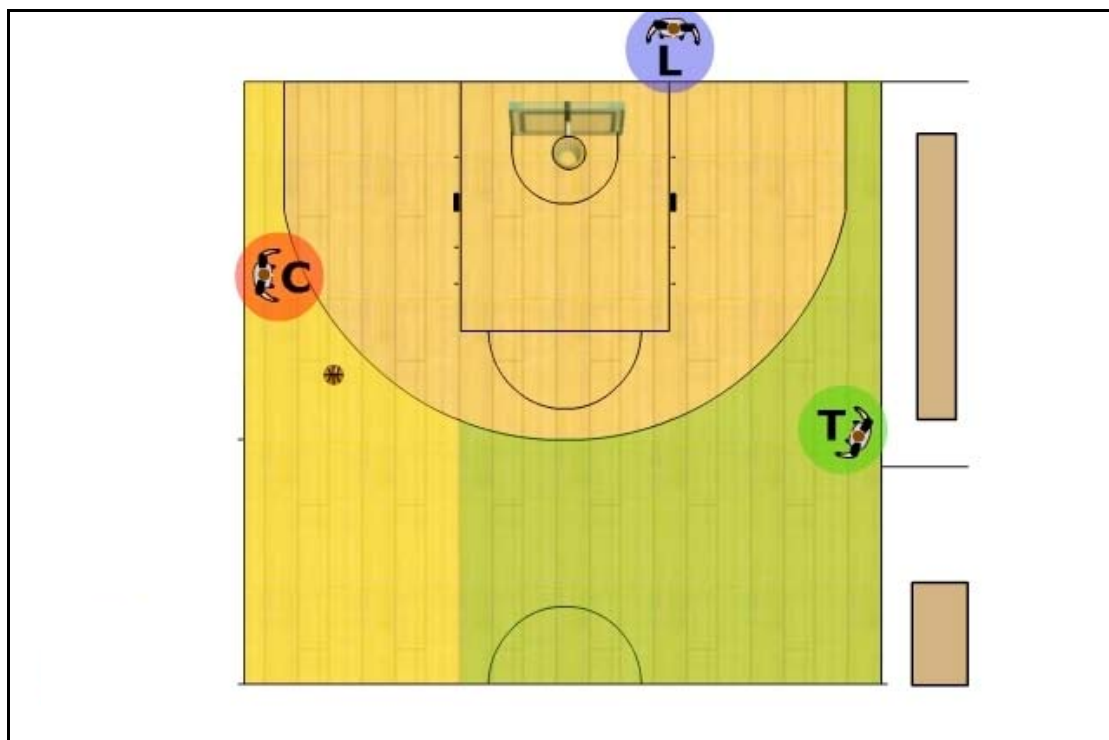
Mynd 38 Á meðan á leikhléi stendur

9. Svæði við þriggja stiga skottilaun

- A. Þegar búist er við þriggja stiga skottilaun skulu dómarar aðlaga stöðu sína til að dæma tilraunina á skýran hátt.
- B. Þegar leikmaður reynir þriggja stiga skot skal dómarinn sem er ábyrgur fyrir svæðinu sem skotið er tekið á, lyfta öðrum handlegg yfir höfuð sér með þrjá fingur (3) út í loftið.
- C. Þegar þriggja stiga skot er heppnað skal dómarinn sem ábyrgur er gefa merki með að lyfta báðum handleggjum yfir höfuð sér með þrjá fingur (3) út í loftið.
- D. Þegar útidómari **T** gefur merki um heppnað þriggja stiga skot verður miðjudómari **C** að spegla merkið og þegar miðjudómari **C** gefur merki um heppnað þriggja stiga skot verður útidómari **T** að spegla það.
- E. Frá framlengdri vítalínu, að toppi hálfhringsins við vítateig á báðum hliðum, deila útidómari **T** og miðjudómari **C** ábyrgð á þriggja stiga skottilaunum.
- F. Undirdómari **L** ber ábyrgð á að aðstoða við þriggja stiga skottilaunir í hraðaupphlaupum eftir að knöttur tapast og miðjudómari og útidómari komast ekki í stöðu til að sjá tilraunina.
- G. Dómarar mega ekki snúa baki í leikmenn eða leikvöll þegar þeir gefa merkin. Dómarar verða að búast við hraðaupphlaupi strax eftir heppnaða þriggja stiga skottilaun og vera tilbúnir að dæma leikinn sem fylgir því.



Mynd 39 Svæði við þriggja stiga skottilaun



Mynd 40 Svæði við þriggja stiga skottlíraun