
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Leikreglur í körfuknattleik 2010

Handbók dómara

Tveggja 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	5
2	Undirbúningur fyrir leik	6
2.1	Mæting á leikstað	6
2.2	Fundur dómara	7
2.3	Líkamlegur undirbúningur	8
2.4	Skyldur fyrir leik	9
3	Upphaf leikhauta	13
3.1	Framkvæmd áður en leikhauti hefst	13
3.2	Upphafskast	14
3.3	Hreyfingar dómara	15
4	Staðsetning og ábyrgð dómara	16
4.1	Dómaratækni	16
4.2	Skipting ábyrgðar á leikvelli	17
4.3	Útidómari – staðsetning og skyldur	18
4.4	Útidómari – góðar ráðleggingar	23
4.5	Undirdómari – staðsetning og ábyrgð	24
4.6	Undirdómari – góðar ráðleggingar	29
4.7	Úti og undirdómari – frekari ráðleggingar	32
4.8	Pressuvarnir	33
4.9	Innkast gegn pressuvörn	34
4.10	Gildruvarnir	35
5	Knöttur útaf og innköst	37
5.1	Ábyrgð á línunum	37
5.2	Innköst	38
5.3	24 sek. klukkan	45
5.4	Knetti snúið til varnarvallar	46
6	Aðstæður við skotttilraunir	47
6.1	Flug knattarins	47
6.2	Knatttruflun	48
6.3	Þriggja stiga skotttilraunir	49
6.4	Lok leiktíma í leikhauta eða framlengingu	52
7	Merki og ferlar	53
7.1	Merkin	53
7.2	Leikbrot	54
7.3	Villur	55
7.4	Skipting eftir villu	56
7.5	Villa á lið með liðsvald	56
7.6	Villa og heppnað körfuskot	58
7.7	Tvívilla	60
7.8	Staðsetning dómara eftir villu	62
7.9	Báðir dómarar dæma	65
8	Aðstæður við vítaskot	67
8.1	Útidómari	67
8.2	Undirdómari	68
8.3	Vítaskot án uppstillingar leikmanna	69
9	Leikhlé og skiptingar	70
9.1	Framkvæmd leikhlés	71



9.2	Leikhlé eftir heppnað körfuskot eða síðasta eða eina vítaskot.....	72
9.3	Framkvæmd leikmannaskiptinga.....	73
10	Lok leiktíma	74
10.1	Fara yfir leikskýrsluna.....	74
11	Upprifjun	76
12	Niðurstaða	77

Handbók dómara

Tveggja manna dómgæsla

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

1 Kynning

Aðferðir við dómgæslu er kerfi sem hannað er sem vinnuaðferð til að auðvelda starf dómara á leikvelli. Því er ætlað að hjálpa þeim að ná bestu mögulegu staðsetningu til að taka rétta ákvörðun um brot á leikreglum.

Almenn skynsemi er mikilvægur þáttur hjá góðum dómara. Skýr og heildstæður skilningur, ekki aðeins körfuboltareglunum heldur einnig á anda leiksins er nauðsynlegur. Með því að refsa fyrir öll tæknileg brot sem koma fyrir mun dómarinn aðeins framkalla óánægða áhorfendur, leikmenn og þjálfara.

Þessi handbók er hönnuð til að staðla vinnuaðferðir og undirbúa dómara fyrir nútíma körfuknattleik.

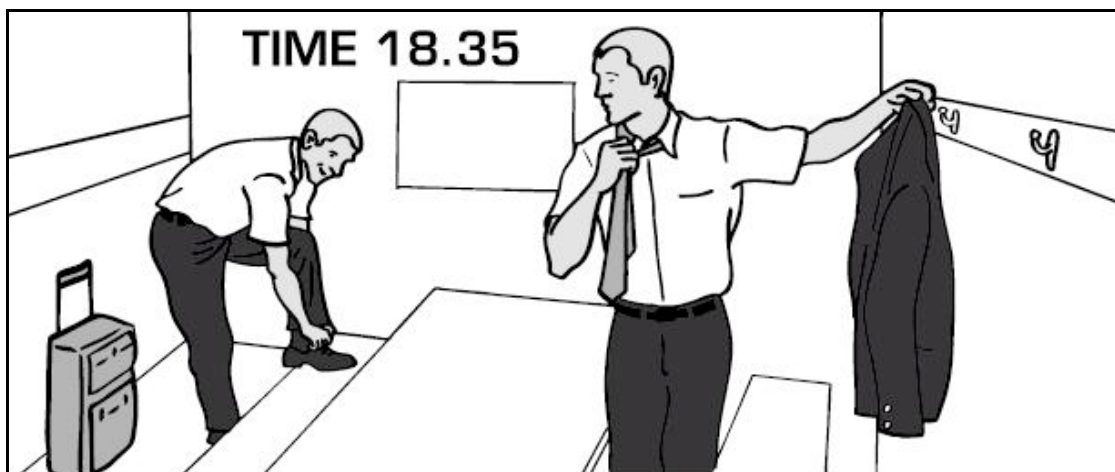
Markmið okkar er að bæta samræmi og stöðugleika við þá reynslu sem mismunandi dómarar hafa þegar tileinkað sér.

Öllum dómurum er ætlað að fylgja þessum grundvallarreglum. Annað er í þeirra höndum.

2 Undirbúningur fyrir leik



Mynd 1



Mynd 2

2.1 Mæting á leikstað

Það er mikilvægt að dómarar hagi ferðum sínum þannig að þeir komi tímanlega á leikstað. Þegar verður er vont, skulu þeir áætla lengri tíma í ferðalög til að koma í veg fyrir að vera of seinir í leikinn. Það er sterklega mælt með því að dómarar komi á leikstað að minnsta kosti einni (1) klukkustund fyrir áætlaðan leiktíma og þegar þeir koma á leikstað láti þeir skipuleggjendur vita eða eftirlitsmann ef hann er til staðar.

Þeir skulu vera sem best undirbúnir fyrir hvern leik, þ.e. í sínu besta mögulega líkamlega og andlega formi. Allar máltíðir skulu snæddar a.m.k. 4 tímum fyrir áætlaðan leiktíma og ekki skal neyta áfengis á leikdegi.

Persónuleg framkoma er mjög mikilvæg. Dómarar eiga að leggja metnað sinn í framkomu og klæðast á viðeigandi hátt fyrir leik. Þess er vænst að karlmenn séu í jakkafötum (eða blazer) og með bindi þegar þeir mæta á leikstað. Dómarabúningur skal vera í góðu ásigkomulagi, hreinn og vel straujaður. Dómarar skulu ekki vera með úr, úlnliðsband eða skartgrip á meðan á leik stendur.

Samantekið, þá viljum við að dómarar séu snyrtilegir í framkomu, innan sem utan vallar.



Mynd 3



Mynd 4

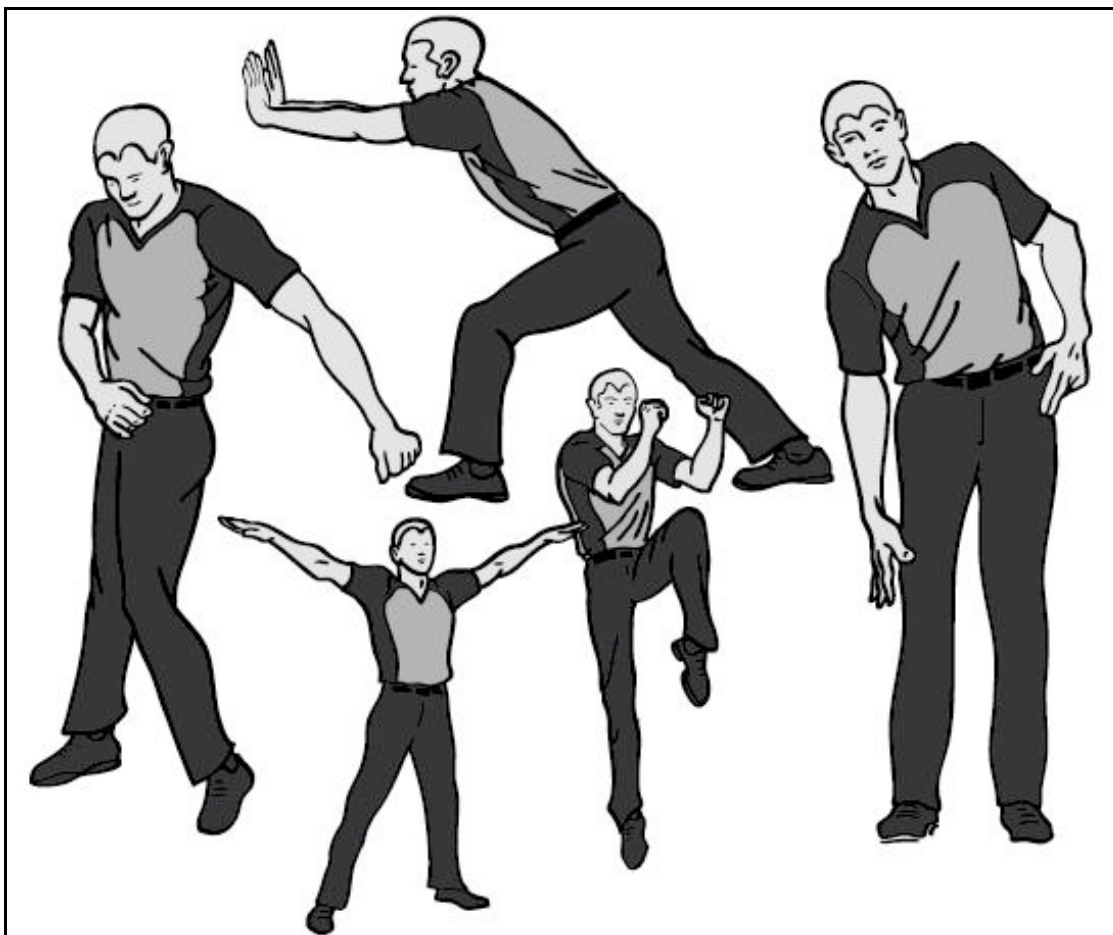
2.2 Fundur dómara

Eftir að hafa komið á leikstað skulu dómarar leiksins hittast og undirbúa sig fyrir verkefnið framundan. Þeir eru lið og ættu að gera allt sem í þeirra valdi stendur til að styrkja liðsheildina.

Fundur fyrir leik er afar mikilvægur – „Pre game“

Atriði sem á að ræða eru:

1. Sérstakar aðstæður: Aðstæður sem leiða til dómarakasts, tæknivillur, vítaskot osfrv.
2. Samstarf og samvinna, sérstaklega við tvíflaut.
3. Þriggja stiga skottílaunir.
4. Tilfinning fyrir leiknum.
5. Reglur um hagræði og óhagræði.
6. Staðsetning og ábyrgð á ákveðnum þáttum leiksins.
7. Ábyrgð frá bolta
8. Tvídekkun og pressu vörn.
9. Lok leiktíma og framlengingar.
10. Fást við vandamál sem koma upp hjá leikmönnum og áhorfendum.
11. Almennar aðferðir við samskipti:
 - Milli félaga
 - Gagnvart starfsmönnum ritaraborðs og eftirlitsmanni ef hann er til staðar.



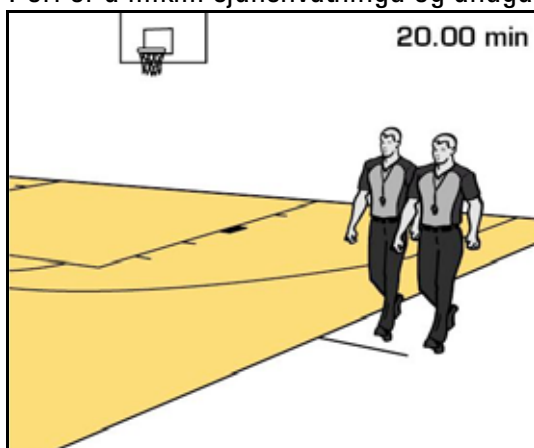
Mynd 5

2.3 Líkamlegur undirbúningur

Eftir að hafa klæðst dómarabúning undirbýr hver dómari sig á ólíkan hátt fyrir leik. Samt sem áður skulu þeir minntir á að nútímakörfuknattleikur krefst fyrsta flokks íþróttaframmistöðu, ekki bara frá íþróttamönnunum heldur einnig frá dómurunum.

Óháð aldri og reynslu dómara er líkamlegur undirbúningur fyrir leik nauðsynlegur. Mælt er sterklega með teygjum með ólíkum æfingum til að koma í veg fyrir eða amk minnka líkur á meiðslum. Þeim fylgja einnig andlegt hagræði þannig að dómara finnist hann andlega tilbúinn og í góðu ástandi fyrir átökin framundan.

Þörf er á mikilli sjálfshvatningu og áhuga. Slíkt kemur aðeins frá dómaranum sjálfum.



Mynd 6



Mynd 8

Mynd 7



Mynd 9

2.4 Skyldur fyrir leik

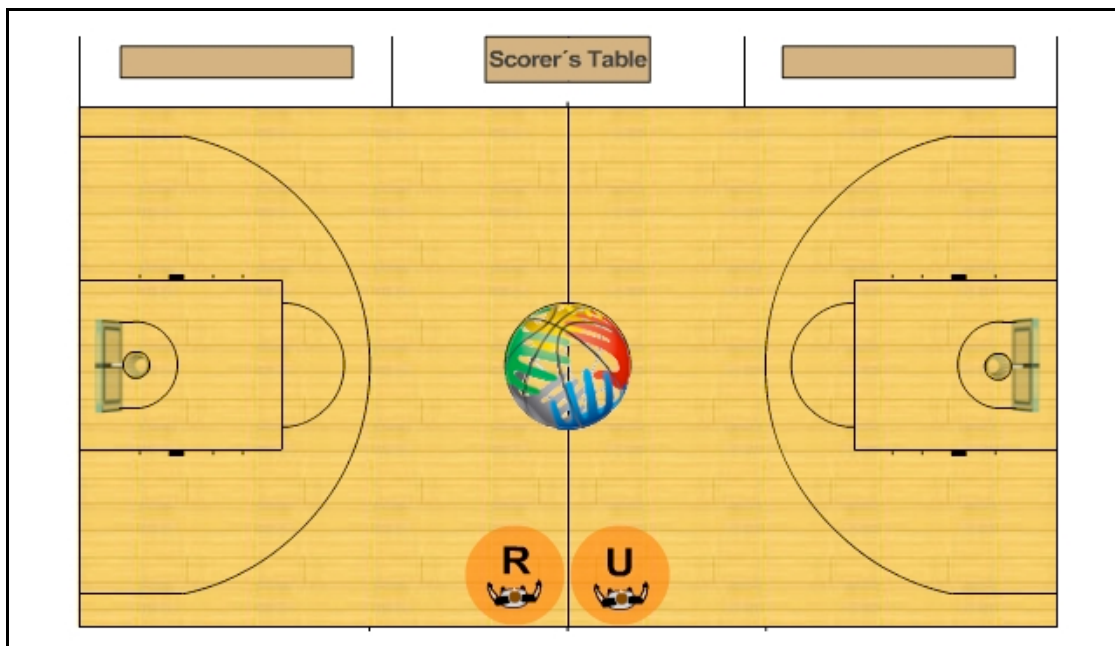
Dómarar skulul koma saman á leikvöll að minnsta kosti tuttugu (20) mínútum fyrir upphaf leiks og ekki síðar en fimm (5) mínútum fyrir upphaf síðari hálfleiks.

Þetta er lágmarkstíminn sem nauðsynlegur er til að skoða aðstöðuna fyrir leik og fylgjast með upphitun liðanna.

Aðaldómari er ábyrgur fyrir að samþykkja leikvöll, leikklukku og allan tæknibúnað þar með talið leikskýrsluna (þar með talið leikheimildir leikmanna ef enginn eftirlitsmaður er til staðar).

Hann skal einnig velja leikknöttinn, notaðan, og merkja hann. Þegar leikknöttur hefur verið valinn skal hann ekki vera til staðar fyrir liðin til að æfa með fyrir upphaf leiks.

Leikknöttur skal vera í góðu ástandi og uppfylla leikreglur.



Mynd 10

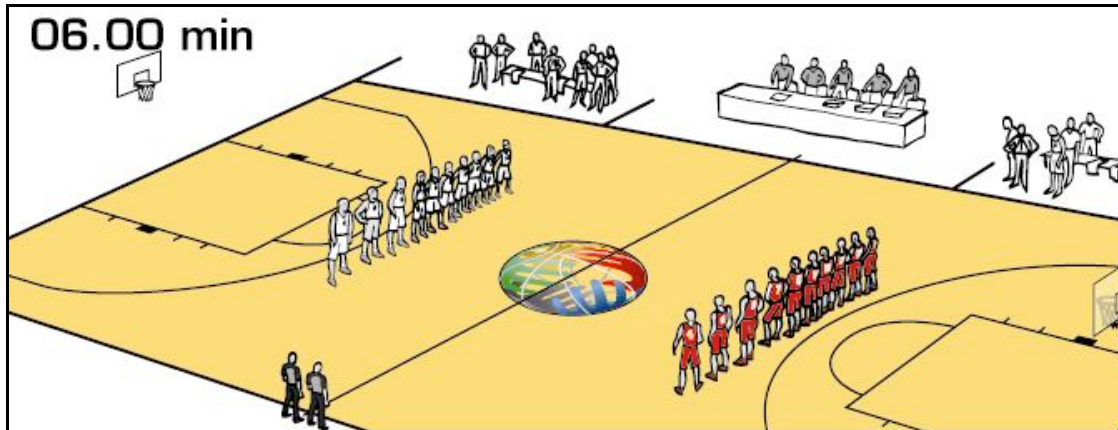


Mynd 11

Dómarar skulu taka sér stöðu gegnt ritaraborði og fylgjast vandlega með liðunum á meðan upphitun liðanna fer fram fyrir leik og í hálfleik og líta eftir mögulegum þáttum sem gætu leitt til skemmda á leikbúnaði. Ekki skal heimila leikmanni að haga í hring á þann hátt að afleiðingin geti orðið skemmdir á hringnum eða körfuspjaldinu.

Taki dómari eftir slíkri óíþróttamannslegri framkomu skal hann strax aðvara þjálfara hins brotlega liðs. Verði um endurtekningu að ræða skal dæma tæknivillu á viðkomandi einstakling.

Dómari ætti einnig að skoða hvort ritari hafi undirbúið leikskýrslu réttilega og sjá til þess að þjálfarar hafi staðfest tíu (10) mínútum fyrir áætlað upphaf leiksins með undirritun sinni að nöfn og númer leikmanna og nöfn þjálfara og fimm (5) manna byrjunarlið séu rétt á skýrslunni. Dómari skal svo snúa aftur að stöðu sinni gegnt ritaraborðinu.



Mynd 12



Mynd 13



Mynd 14

Það er algengt að leikmenn, þjálfarar og dómara séu kynntir fyrir áhorfendum.

Pegar slík kynning á sér stað er lagt til að hún hefjist sex (6) mínútum fyrir upphaf leiks. Dómari skal blása í flautu sína og sjá til þess að allir leikmenn hætti í upphitun og snúi strax til varamannasvæðis síns.

Um leið og leikmenn, þjálfarar og dómara hafa verið kynntir fyrir áhorfendum, blæs dómari í flautu sína og gefur merki um að þrjár (3) mínútur séu þar til leikur hefjist. Leikmenn geta nú hafið loka þáttinn í upphitun sinni fyrir leik. (Mynd 13).

Tveim (2) mínútum fyrir upphaf leiks skulu dómara færa sig og staðsetja sig nálægt ritaraborðinu.

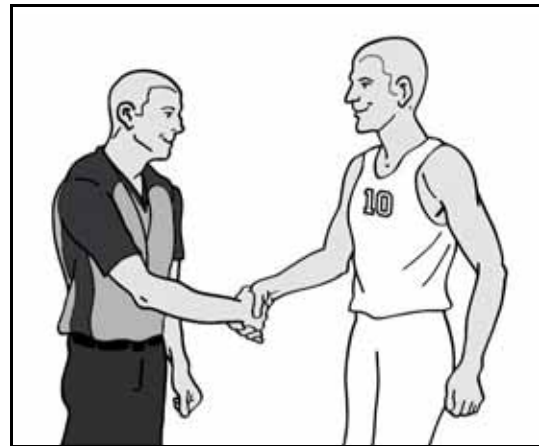
Pegar ein mínúta og þrjátíu (1:30) sekúndur eru eftir þar til leikur hefst blæs dómari í flautu sína og sér til þess að allir leikmenn hætti upphitun og snúi strax til varamannasvæðis síns (Mynd 14).



Mynd 15



Mynd 16

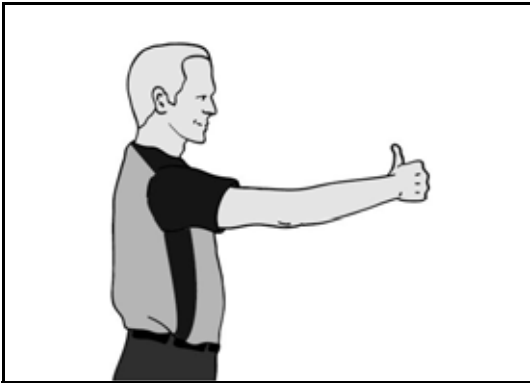


Mynd 17

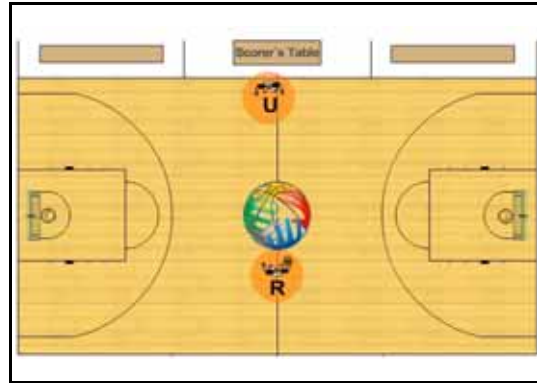
Dómari skal fullvissa sig um að allir séu tilbúnir til að hefja leikinn og að enginn leikmanna beri á sér ólöglega hluti.

Dómari skal gera sér grein fyrir hver er fyrirliði hvors liðs á leikvelli. Handaband er venjubundin aðferð. Þetta er hjálplegt fyrir félag hans þar sem það gefur skýrt til kynna hvaða tveir (2) leikmenn eru fyrirliðar á leikvelli.

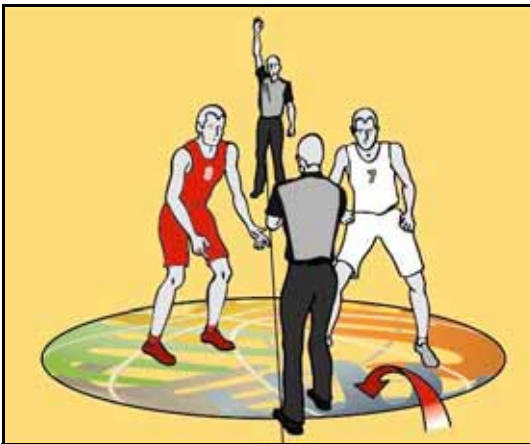
3 Upphaf leikhauta



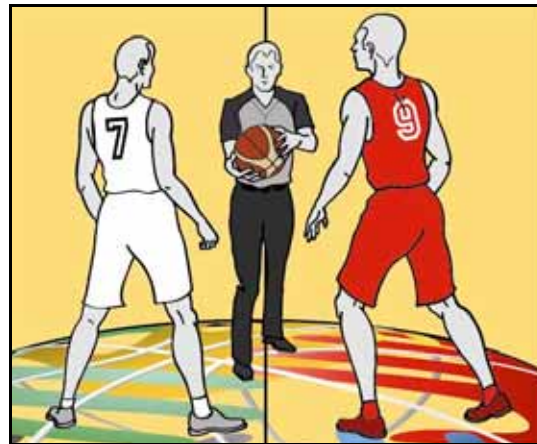
Mynd 18



Mynd 19



Mynd 20



Mynd 21

3.1 Framkvæmd áður en leikhauti hefst

Áður en aðaldómari stígur inn í miðjuhringinn til að framkvæma dómarakast við upphaf fyrsta leikhauta og áður en hann framkvæmir innkastið við upphaf allra annara leikhauta, skal hann staðfesta með félaga sínum og í gegn um hann að allir starfsmenn ritaraborðs séu tilbúnir. Þetta skal gert með „þumall upp“ merkinu (Mynd 18).

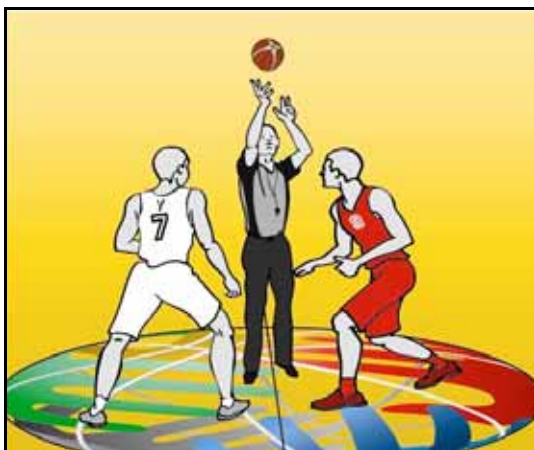
Aðaldómari ætti að draga það að framkvæma dómarakastið eða innkastið þar til hann er algerlega viss um að allt sé í lagi.

Við upphaf fyrsta leikhauta tekur dómari sér stöðu nálægt miðlínu við hliðarlínuna fyrir framan ritaraborð. Hann er lausi dómari. Það þýðir að hann tekur ekki þátt í framkvæmd dómarakastsins en er tilbúinn að hreyfa sig á undan leiknum þegar knetti er blakað (Mynd 19 through Mynd 21).

Aðaldómari stendur gagnstætt dómaranum og snýr að ritaraborðinu, tilbúinn að stíga inn í miðjuhringinn og framkvæma dómarakastið fyrir upphaf fyrsta leikhauta.

Til að framkvæma innkast við upphaf allra annara leikhauta skal aðaldómari taka sér stöðu við framlengda miðlínu, gegnt ritaraborðinu á varnarvelli leikmanns sem tekur innkastið. Leikmaðurinn sem tekur innkastið skal hafa fætur sitt hvorum megin við framlengda miðlínu. Dómari skal taka sér stöðu við gagnstæða hliðarlínu á sóknarvelli liðsins sem tekur innkastið til að hafa alla leikmenn innan sjónsviðs (box in).

Sjá grein 5.2 fyrir hreyfingar aðaldómara og dómara eftir innkast sem byrjar alla aðra leikhauta en fyrsta leikhauta.



Mynd 22



Mynd 23



Mynd 24



Mynd 25

3.2 Upphafskast

Áður en aðaldómari framkvæmir uppkastið skal hann fullvissa sig um að báðir leikmenn séu tilbúnir og báðir haf báða fætur innan þess helmings miðjuhringsins sem er nær þeirra eigin körfu, með annan fótinn nálægt miðlínunni.

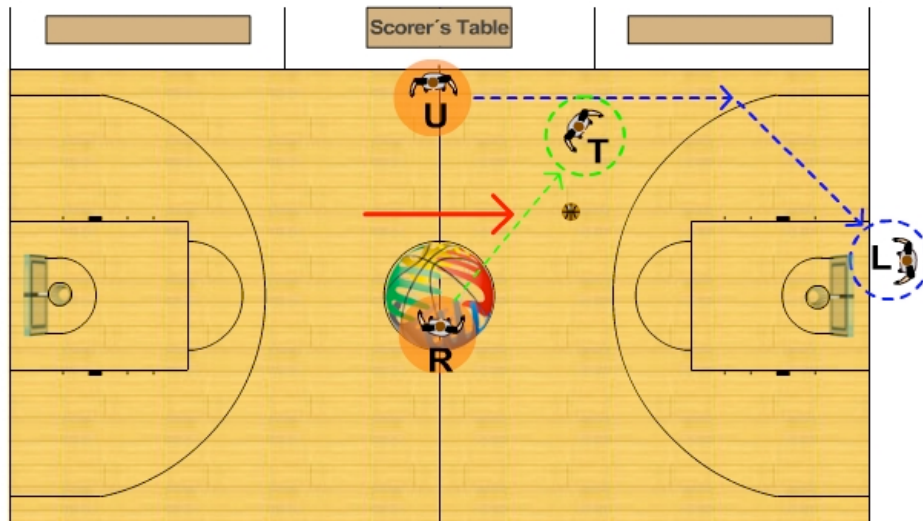
Knetti skal kastað lóðrétt upp milli tveggja (2) mótherja, hærra en hvor getur náð með því að hoppa (Mynd 22).

Eftir dómarakastið er mælt með því að aðaldómari sé kyrr, bíði og sjái í hvaða átt leikurinn fari, þar til knötturinn og leikmenn hafa fært sig í burtu frá miðjuhringnum.

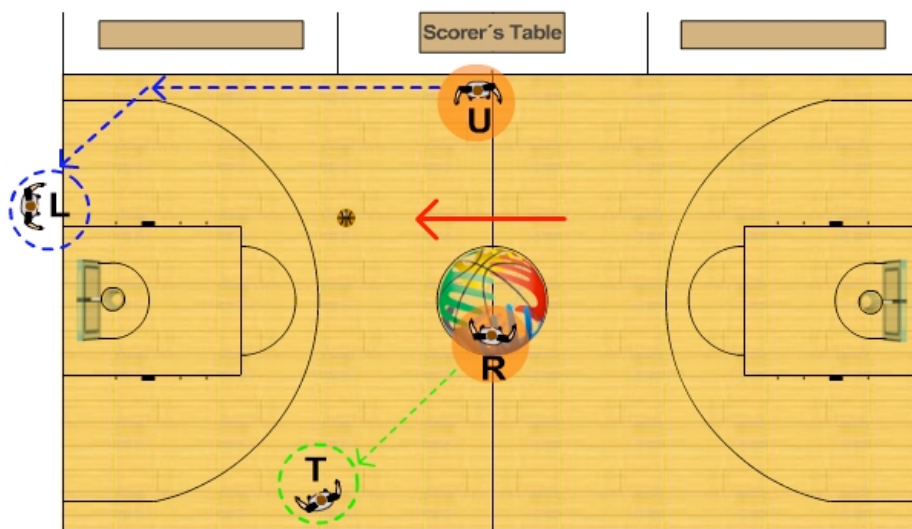
Hann ætti ekki að reyna að bakka í burtu þegar hann sleppir knettinum þar sem það mun hafa áhrif á nákvæmni kastsins.

Dómari verður að staðfesta að knetti hafi verið blakað á löglegan hátt, það er að knöttur hafi náð hæstu stöðu áður en honum var blakað og að hreyfingar átta (8) leikmannanna sem ekki tóku þátt í dómarakastinu hafi verið samkvæmt reglum (Mynd 23 and Mynd 24).

Um leið og knetti er fyrst blakað gefur dómari merki um að leikklukkan eigi að fara í gang og hreyfir sig í sömu átt og leikurinn, á undan knettinum og tekur stöðu undirdómara (Mynd 25).



Mynd 26



Mynd 27

3.3 Hreyfingar dómara

Þegar knetti er blakað til hægri við lausa dómarann, hreyfir hann sig á undan leiknum í sömu átt og knötturinn og heldur áfram að endalínu og tekur sér stöðu sem undirdómari (lead official) (Mynd 26).

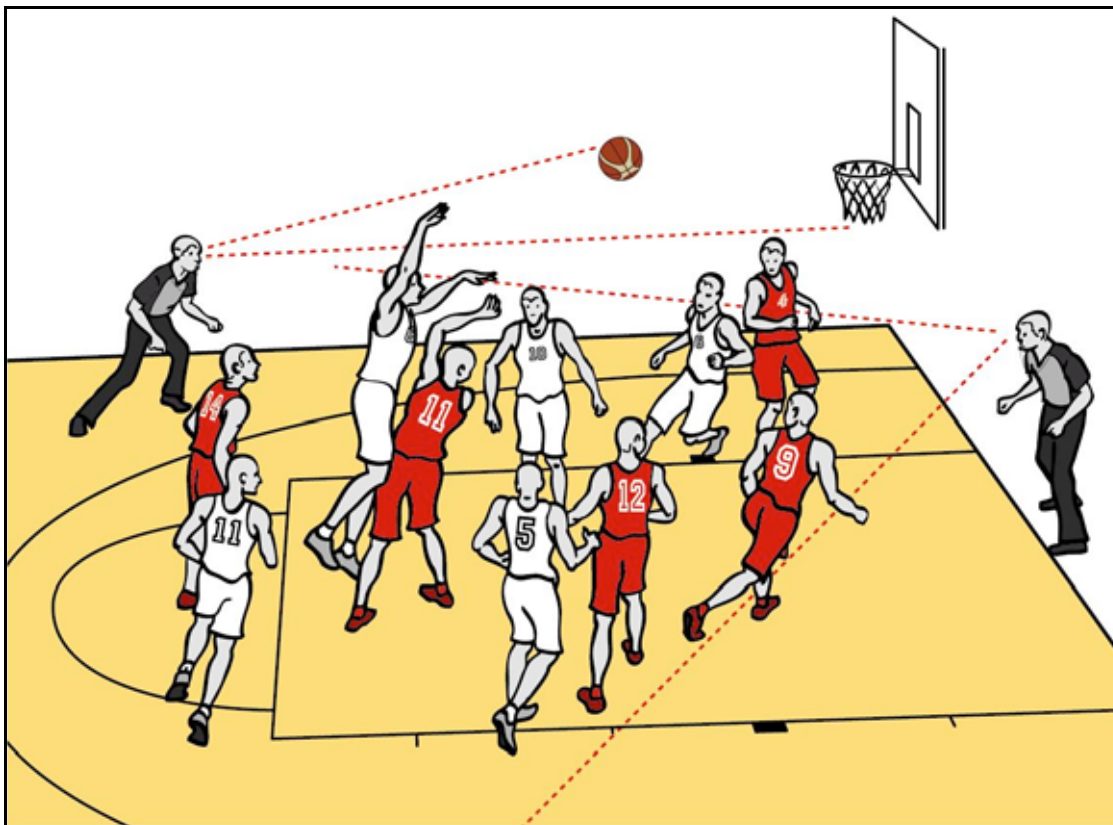
Aðaldómari sem framkvæmdi dómarakastið heldur sinni stöðu í hringnum og fylgist með leiknum. Þegar leikurinn hefur færst frá miðsvæði leikvallar tekur hann sér stöðu sem útidómari (trail official) meðfram hliðarlínu (Mynd 26).

Dómarar verða alltaf að aðlagast þegar breyting verður á liðsvaldi og við fáum nýja leikstefnu. Þeir halda ábyrgð sinni á sömu línunum, þar sem útidómari verður undirdómari og undirdómari verður nýr útidómari.

Þegar knetti er blakað til vinstri við lausa dómarann, hreyfir hann sig á undan leiknum í sömu átt og knötturinn og heldur áfram að endalínu og tekur sér stöðu sem undirdómari (Mynd 27).

Aðaldómari sem framkvæmdi dómarakastið heldur sinni stöðu í hringnum og fylgist með leiknum. Þegar leikurinn hefur færst frá miðsvæði leikvallar tekur hann sér stöðu sem útidómari meðfram hliðarlínu (Mynd 27).

4 Staðsetning og ábyrgð dómara



Mynd 28

4.1 Dómaratækni

Augu dómara eiga ávalt að vera á hreyfingu og reyna að ná yfir allt gólfið og vita hvar allir 10 leikmennirnir eru staðsettir.

Einn (1) dómari verður að horfa á leikinn í burtu frá knetti og ræðst það af stöðu knattarins.

Vitneskja um hvar knöttur er staðsettur er ekki það sama og horfa á knöttinn.

Alltaf þegar dómarar flauta í flautuna **á sama tíma er það venjulega sá dómari sem er nær atvikinu sem tekur dóminn**. Það að ná augnsambandi hvor við annan hjálpar til við að forðast tvo (2) ólíka dóma. Þegar báðir dómarar flauta í flautuna til að dæma villu skulu þeir ekki taka snöggar hreyfingar. Hvor dómari verður að vera sér meðvitaður um félaga sinn, ef ske kynni að hann hafi tekið aðra ákvörðun.

Það er enginn aðgreining á milli aðaldómara og dómara þegar ákvarðanir um villur eða leikbrot eru teknar. Yngri og reynsluminni dómarar hafa jafn mikið vald til að taka ákvarðanir eins og reynslumeiri félagar þeirra. Samstarf og samvinna er grundvallaratriði. Þeir ákvarða gæðin með því að viðurkenna ábyrgð sína.



Mynd 29

4.2 Skipting ábyrgðar á leikvelli

Nú tíma dómgæsla krefst þess að báðir dómara vinni saman. Annar dómariinn taki ábyrgð á aðstæðum í kring um knöttinn og hinn á aðstæðum frá knetti.

Til að ná viðeigandi yfirsýn eiga dómara að reyna að ná sem bestri stöðu á leikvelli til að dæma leikinn og nota til þess þá aðferðarfræði sem kemur fram í þessari handbók sem leiðbeinandi þátt.

Til að einfalda þetta hefur hverjum hluta leikvallar verið skipt upp í ferhyrninga sem merktir eru frá 1 – 6 (Mynd 29).

Í byrjun munum við skoða staðsetningu á útidómara í tengslum við stöðu knattarins. Hvenær aðal ábyrgð hans er á knettinum og hvenær á aðstæðum frá knetti. Einnig veitum við innsýn inn í ákveðna dómaratækni.

Svo greinum við stöðu undirdómara og ábyrgð hans.

Í lokakaflanum lítum við yfir starf beggja dómara, hvaða svæði þeir vinna með og skyldur þeirra.

4.3 Útidómari – staðsetning og skyldur

Útidómari á að vera undir venjulegum kringumstæðum fyrir aftan leikinn. Hann á að taka sér stöðu aðeins fyrir aftan og vinstra megin við knöttinn í u.þ.b. 3 – 5 metra fjarlægð.

Á Mynd 30 og Mynd 31 er knöttur staðsettur í ferhyrningi 1. Útidómari er ábyrgur fyrir að horfa á leikinn í kring um knöttinn, sér í lagi leikmanninn sem driplar, skýtur eða sendir knöttinn og varnarleikmann eða varnarleikmenn sem gæta hans. Þega knötturinn er á þessu svæði leikvallar er það útidómariinn sem ber aðal ábyrgð á leik í kring um knöttinn.

Á Mynd 32 og Mynd 33 þegar knöttur er í ferhyrning 2 er það útidómariinn sem ber ábyrgð á leik í kring um knöttinn.

Á Mynd 34 er knöttur staðsettur í ferhyrning 3 á hægri hönd útidómara. Aftur ber hann ábyrgð á leik í kring um knöttinn. Við þessar aðstæður þarf hann hinsvegar að finna bestu mögulegu stöðu til að fylgjast með leiknum og hann ber einnig ábyrgð á hliðarlínunni hægra megin, fari knöttur þar útaf.

Á Mynd 35 er knöttur staðsettur í ferhyrning 3 nálægt þriggja stiga línunni. Í flestum tilfellum mun knötturinn koma inn í svæði 4 eða 5 við skot, dripl eða sendingu. **Útidómari þarf að gera ráð fyrir hreyfingunni og því undirbúa hreyfingu til vinstri til að fylgjast með leiknum í burtu frá knettinum.**

Hann mun stundum þurfa hjálp frá undirdómara til að fylgjast með þriggja stiga skottílaun, sér í lagi þegar varnarleikmaður hindrar sjónsvið hans. Ef þriggja stiga skottílaun er framkvæmd af leikmanni sem er með fætur milli framlendrar vítalínu (svæði 3 og 4) þá skal útidómari bera ábyrgð á tilrauninni.

Útidómari ber ekki aðal ábyrgð á endalínunum eða hliðarlínunni hægra megin, en það munu koma upp tilfelli þar sem ætlast er til að hann hjálpi félaga sínum með ákvörðun um innkast þegar knöttur fer útaf.



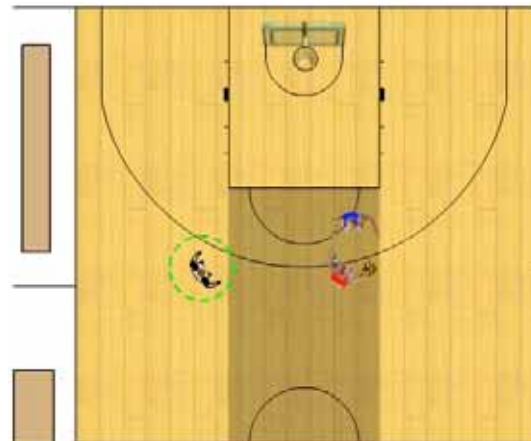
Mynd 30



Mynd 31



Mynd 32



Mynd 33



Mynd 34



Mynd 35

Staðsetning útidómara



Þegar knöttur er í svæði 4 í horninu lengst í burtu hægra megin við hann (Mynd 36 og Mynd 37) milli framlengdrar vítalínu og endalínu þá ber útidómari ekki ábyrgð á knettinum og leiknum í kring um hann.

Aðalverkefni hans er að horfa á aðstæður í burtu frá knettinum.

Megin ábyrgð hans er á „low post“ svæðinu á veiku hliðinni (hliðin í burtu frá knettinum) og fylgjast vel með mögulegum ólöglegum hindrunum.

Eitt mikilvægasta atriðið er að útidómari verður að koma niður að framlengdri vítalínu (um það bil) þegar knöttur fer í átt að körfunni eða endalínu við sendingu, dripl eða skot til að sjá betur bilið á milli leikmanna.

Á Mynd 38 og Mynd 39 er knötturinn í takmarkaða svæðinu (svæði 5). Þetta er eina tilfellið þar sem báðir dómarar horfa á leikinn í kring um knöttinn, sérstaklega við körfuskot.

Útidómari ber ábyrgð á flugi knattarins og horfir hvort hann fer í körfuna eða ekki, sem og mögulega knatttruflun frá vörn eða sókn. Það er einnig hans ábyrgð að vera sérstaklega á tánum við fráköst og veita sérstaka athygli leikmönnum sem reyna að ná knetti úr óhagstæðri stöðu.

Á mynd 40 er knöttur staðsettur á svæði 6 á tveggja stiga svæðinu. Útidómari ber aðal ábyrgð á knettinum. Hinsvegar ef knötturinn fer í átt að körfunni, sér í lagi meðfram endalínu, tekur undrdómari ábyrgð á leiknum í kring um knöttinn. Útidómari þarf að fylgjast sérstaklega með „high and low post“ svæðum.

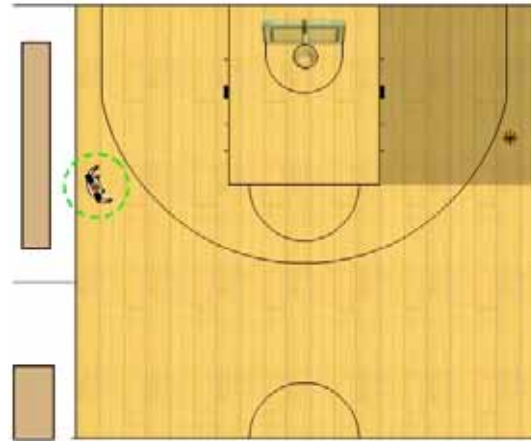
Á mynd 41 er knöttur enn í svæði 6 og á þriggja stiga svæðinu. Útidómari horfir á knöttinn og leikinn í kring um hann sérstaklega við skottíraun.

Útidómari er einnig ábyrgur fyrir að gefa leikstefnuna við innkast þegar knöttur fer útaf við hliðarlínu vinstra megin við hann.

Það er mjög mikilvægt að hafa alltaf nána samvinnu milli dómaranna tveggja. Þetta á sérstaklega við þegar knöttur er í svæði 6. Það er sterklega mælt með því að alltaf þegar knötturinn fer inn á nýtt svæði, samkvæmt ferhyrningunum, og ábyrgðin á knettinum breytist, sé það útidómari sem aðlagist að stöðu félaga síns.



Mynd 36



Mynd 37



Mynd 38



Mynd 39

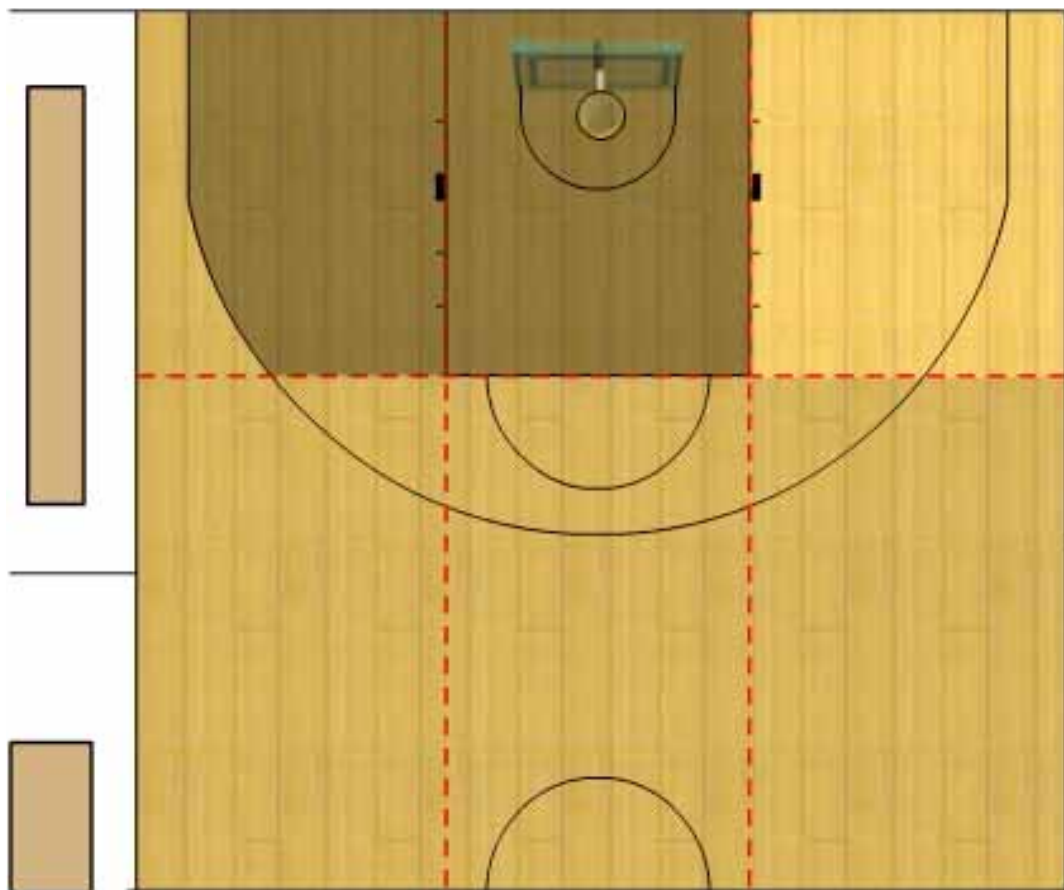


Mynd 40



Mynd 41

Staðsetning útidómara



Mynd 42

Útidómari ber ábyrð á knetti þegar knöttur er staðsettur á skyggðu svæðunum (Mynd 42). Dekkstu svæðin gefa til kynna sameiginlega ábyrgð með undirdómara.

Aðalskyldur útidómara innifela:

1. Tveggja og þriggjustiga skottílaunir þar með talið að dæma hvort leiktími sé liðinn við lok leikhluta eða framlengingar eða hvort 24 sek leikbrot hafi verið framið.
2. Knatttruflun.
3. Aðstæður við frákast, sérstaklega yfir bak aðstæður.
4. Low post svæðið, sérstaklega á veiku hliðinni (burtu frá knetti).
5. Villur í burtu frá undirdómara.
6. Skrefadómar (útidómari hefur besta sjónarhornið).
7. 24 sek. klukkan.

Muna reglur um aðferðarfræðina:

1. Útidómari verður alltaf að hreyfa sig þegar knötturinn hreyfist.
2. Sjá alla (box-in) það er að hafa alla leikmenninna milli dómaranna tveggja.
3. Fara í átt að körfunni þegar knöttur fer niðurfyrir framlengda vítalínu við skot, sendingu eða dripl.
4. Sjá bilið á milli leikmanna.

4.4 Útidómari – góðar ráðleggingar

1. Þegar leikurinn færir upp leikvöllinn, haltu þig aðeins fyrir aftan og almennt vinstra megin (stundum samt hægra megin) við knöttinn, um það bil 3 – 5 metra í burtu og horfðu á bilið á milli leikmanna. Þetta hjálpar þér að halda víðara sjónarhorni og bætir yfirlit yfir völlinn.
2. Þú berð ábyrgð á hliðarlínu vinstra megin, miðlínu (möguleikanum á að knetti sé snúið til varnarvallar) og 24 sek klukkunni. Veittu 24 sek klukkunni sérstaka athygli alltaf þegar knöttur fer útaf.
3. Upplýstu liðin um fjölda sekúndna ef sóknarlið á færri en 8 sekúndur eftir til að komast á sóknarvöll eftir innkast á varnavelli.
4. **Ef knöttur er borinn upp völlinn lengst til hægri frá þér af leikmanni sem er vel gætt, verður þú að fara eins nálægt og nauðsyn krefur til að sjá leikmanninn vel.** Þú ferð svo í venjulega stöðu útidómara um leið og aðstæður leyfa.
5. Þú ert aðallega ábyrgur fyrir flugi knattarins í öllum aðstæðum við körfuskot og knatttruflun þar með talin. Horfðu á fætur skotmanns í tengslum við þriggja stiga skottilraun sérstaklega þegar hún er tekin nálægt þriggja stiga línunni. Tryggðu að þú sért að horfa á milli leikmanna til að ákvarða hver ber ábyrgð á snertingu sem verður.
6. **Alltaf þegar knöttur fer í átt að endalínu eða körfu við körfuskot, dripl eða sendingu verður þú einnig að hreyfa þig í átt að körfu** (en ekki neðar en framlengda vítalínu). Þetta veitir þér möguleika á að hjálpa félaganum þínum, sérstaklega með leikmenn sem koma yfir bak mótherja til að ná frákasti á ólöglegan hátt.
7. Alltaf þegar knöttur er sendur eða við skottilraun þá skalt þú fylgjast með hreyfingum varnarleikmanns áður en þú horfir á knöttinn.
8. Þegar félagi þinn leitar aðstoðar þegar knöttur fer útaf, vertu þá tilbúinn að veita hana strax. Komið á aðferð við samskipti ykkar á milli við slíkar aðstæður í undirbúningi fyrir leik (pre-game).
9. Í skiptingu frá útidómara í undirdómara skalt þú ekki snúa höfði frá leiknum og horfa niður völlinn. Vertu með augun á leiknum og leikmönnum allan tímann með því að horfa yfir öxlina.
10. Þegar þú berð ábyrgð á knettinum, sérstaklega í aðstæðum einn á einn, horfðu þá eftir bilinu á milli leikmanna.

"Farðu þangað sem þú þarft að fara til að sjá það sem þú þarft að sjá."

4.5 Undirdómari – staðsetning og ábyrgð

Undirdómari á, við venjulegar kringumstæður að vera á undan leiknum. Hann verður að vera komin niður leikvöllinn eins fljótt og kostur er og láta leikinn koma til sín. **Undirdómari verður alltaf að vera á hreyfingu.**

Eftir að hafa náð endalínunni hreyfir hann sig venjulega á mili þriggja stiga línunnar honum á vinstri hönd og ekki lengra en að brún takmarkaða svæðisins honum á hægri hönd. Það er engin þörf á að færa sig utar en þetta.

Við flestar aðstæður **verða** dómarar að nota **á milli (boxing-in)** regluna þannig að alltaf séu allir 10 leikmennirnir **á milli** þeirra. Dómarar þurfa **ekki** að vera beint á móti hvor öðrum.

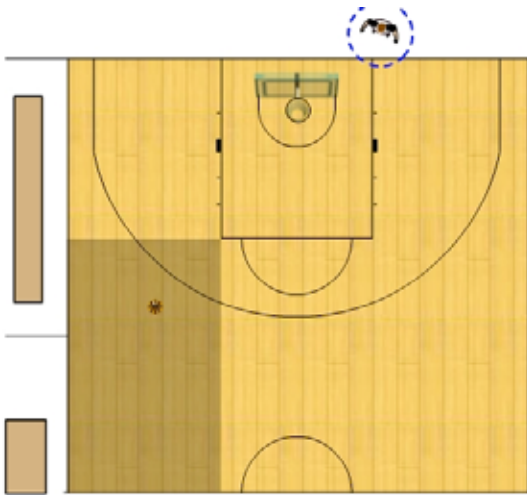
Á Mynd 43 og Mynd 44 er knöttur á svæði 1. Undirdómari staðsetur sig þannig að allir 10 leikmennirnir eru á milli hans og félaga hans. Meginábyrgð hans er leikurinn frá knetti. Hann á að beina athygli sinni sérstaklega að mögulegum ólöglegum hindrunum.

Á Mynd 45 og Mynd 46 er knöttur í svæði 2. Aftur er meginábyrgð undirdómara leikurinn frá knettinum. Með því að snúa opinn í átt að leiknum, (fætur í línu við endalínu) getur hann brugðist við öllum mögulegum hreyfingum knattar í átt að körfunni.

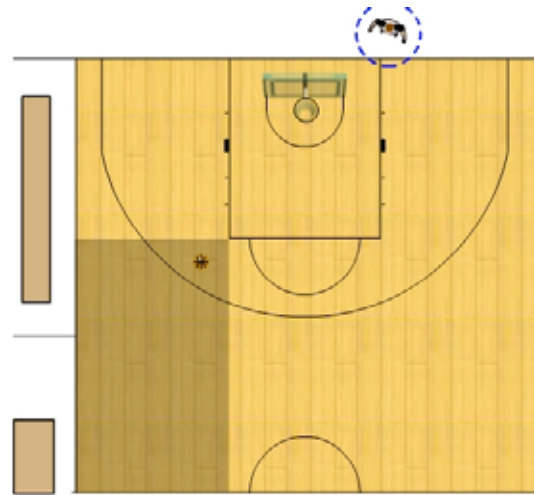
Þegar knöttur er í svæði 3 (Mynd 47 and Mynd 48) er meginábyrgð undirdómara leikurinn frá knettinum. Hann ætti alltaf að vita hvar knötturinn er til að geta hjálpað félaga sínum þegar nauðsyn krefur við þriggja stiga skottílaun. Það er engin þörf á að færa sig utar en þriggja stiga línan honum á vinstri hönd. Með knöttinn í svæði 3 fylgist undirdómari með leikmönnum nálægt endalínu.

Nútíma körfuknattleikur felur í sér snertingu milli leikmanna á svæðum nálægt endalínu. Það er skylda undirdómara að tryggja að þessi snerting verði ekki of mikil og gróf þannig að leikurinn fari úr böndunum. Þegar leikmaður reynir að taka sér nýja stöðu á leikvelli og er hindraður við það, þá er það villa.

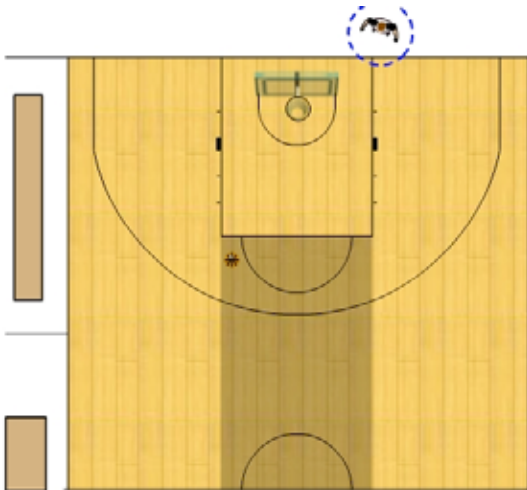
Í öllum þessum atriðum sem sýna knött í svæðum 1, 2 og 3 milli miðlínu og framlengdrar vítalínu er það undirdómari sem hefur leikmenn **á milli (boxes in)** og er aðallega ábyrgur fyrir leiknum frá knetti.



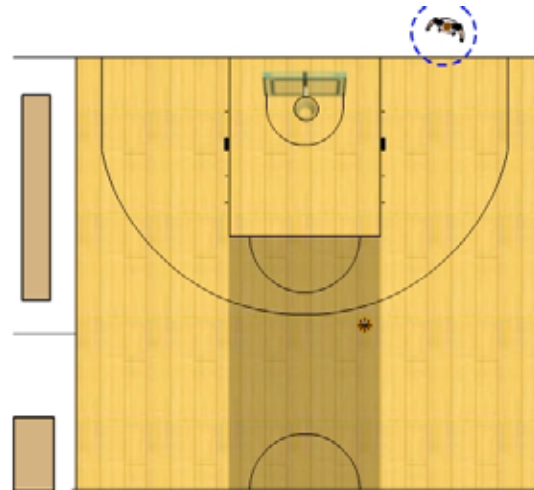
Mynd 43



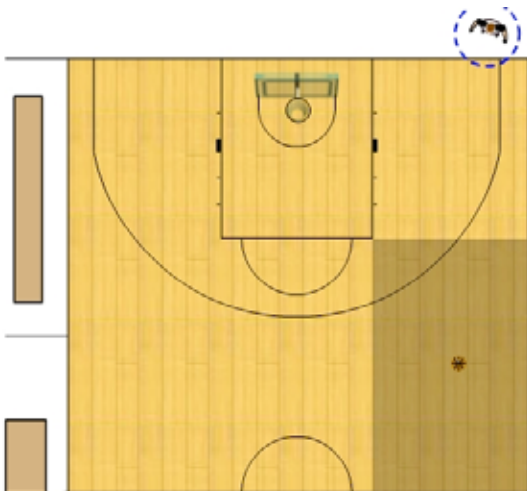
Mynd 44



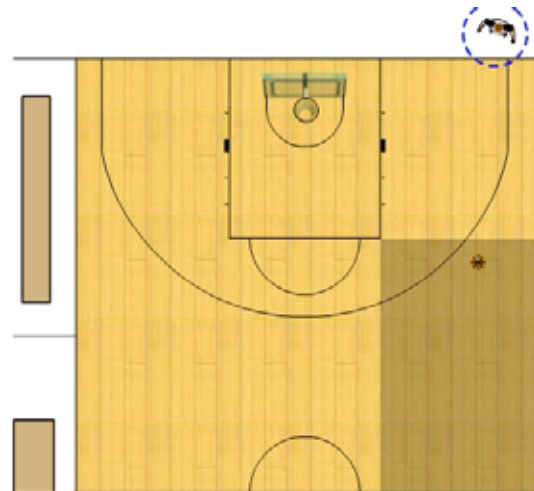
Mynd 45



Mynd 46



Mynd 47



Mynd 48



Staðsetning undirdómara

Á Mynd 49 og Mynd 50 er knöttur á svæði 4. Undirdómarir staðsetur sig opinn gagnvart leiknum (leikvelli) og er ábyrgur fyrir knettinum og leiknum í kring um hann.

Hann á ekki að hreyfa sig út fyrir þriggja stiga línuna.

Héðan er hann í góðri stöðu til að taka ákvarðanir hvort knötturinn fari útaf nálægt hliðarlínu vinstra megin við hann. Hann getur einnig gefið félaga sínum til kynna þegar þriggja stiga skot er reynt frá þessu svæði.

Although he is responsible for on-the-ball coverage, his secondary duty with the ball in rectangle 4 is to watch the players in the low post area on the side of the ball.

Pó hann sé ábyrgur fyrir að fylgjast með knettinum þegar hann er í svæði 4 ber hann einnig ábyrgð á því að fylgjast með leikmönnum nálægt endalínu til hliðar við knöttinn.

Þegar knöttur fer inn í takmarkaða svæðið, svæði 5 (Mynd 51 og Mynd 52) fylgist undirdómari með leiknum í kring um knöttinn.

Almennt skal hann horfa á varnarleikmanninn í öllum skottilraunum eða einn á einn aðstæðum.

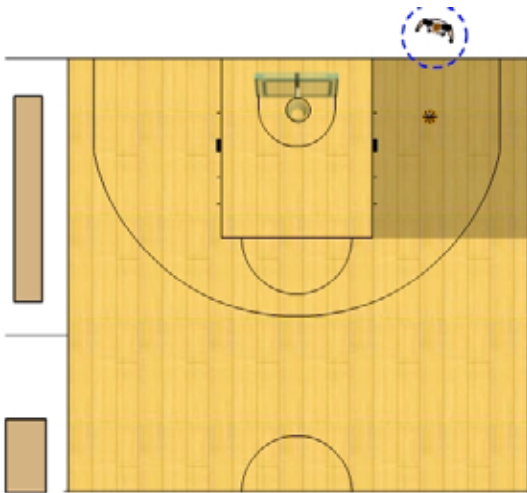
Sem undirdómari og nær leiknum er hann í bestu mögulegu stöðu til að dæma allar snertingar milli skotmanns og varnarmanns sem gætir hans. Líta skal fram hjá minniháttar snertingu sérstaklega þegar leikmaður keyrir í átt að körfunni og skorar. Það er ekki verkefni undirdómarans að horfa á flug knattarins.

Á Mynd 53 með knöttinn innan tveggja stiga svæðisins í svæði 6 færir undirdómari sig yfir til að dæma leikinn í kring um knöttinn en stendur ávalt opinn gagnvart leiknum (leikvelli).

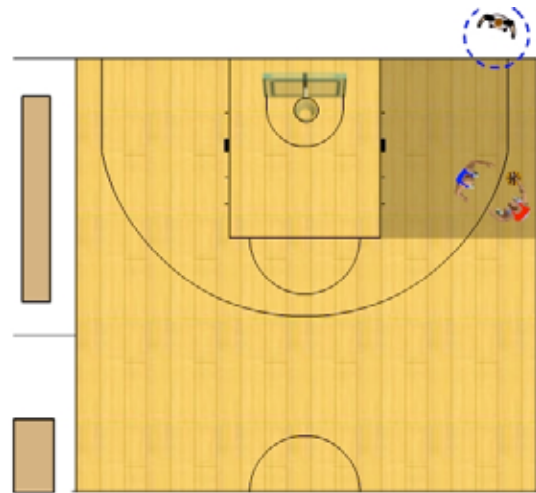
Hann þarf ekki að færa sig lengra en að brún takmarkaða svæðisins honum á hægri hönd.

Hinsvegar þegar knötturinn er á þriggja stiga svæðinu í svæði 6 (Mynd 54) er meginverkefni undirdómara að fylgjast með frá knetti. Sérstaklega skal hann fylgjast með svæði nálægt endalínu sem og öðrum leikmönnum sem eru í burtu frá knettinum og taka þátt í hindrunum.

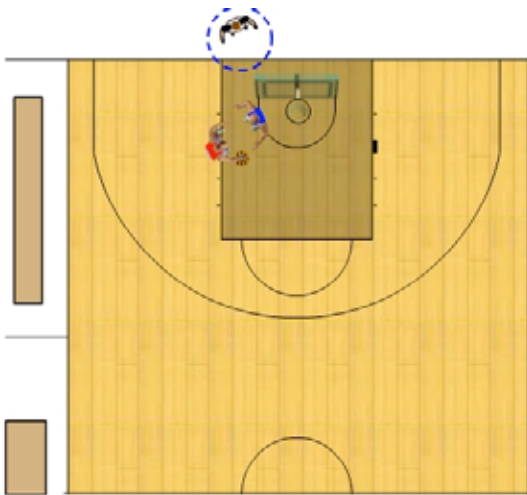
Undirdómari er ábyrgur fyrir að fylgjast með knetti þegar knöttur er staðsettur í svæðum 4 og 5. Hann er einnig ábyrgur fyrir svæði 6 þegar knötturinn er nálægt endalínu eða leikmaður keyrir í átt að körfunni. Undirdómari skal dæma varnarleikmanninn þegar sóknarleikmaður með knöttinn á þessum svæðum reynir körfuskot eða driplar.



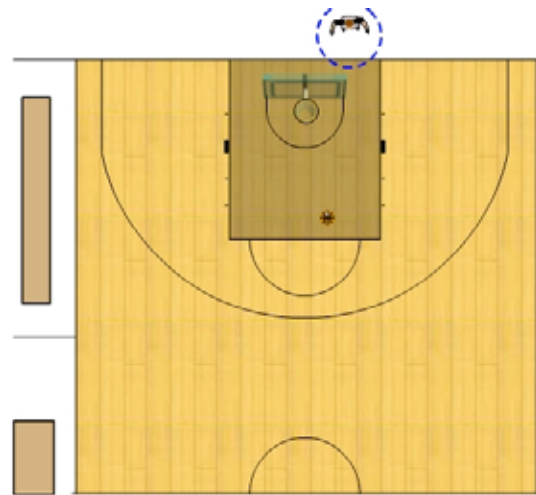
Mynd 49



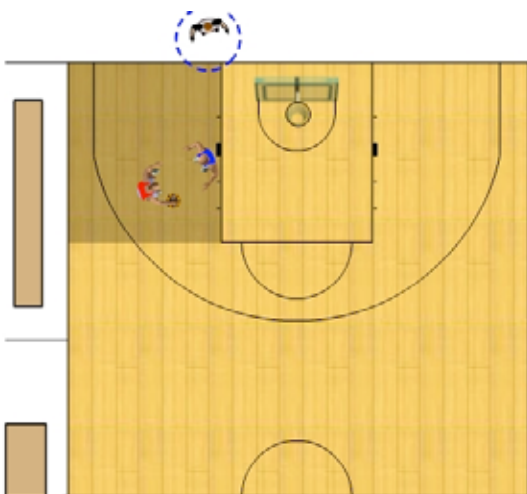
Mynd 50



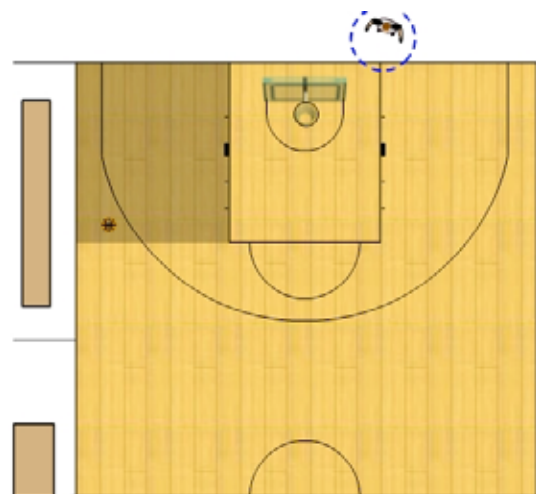
Mynd 51



Mynd 52

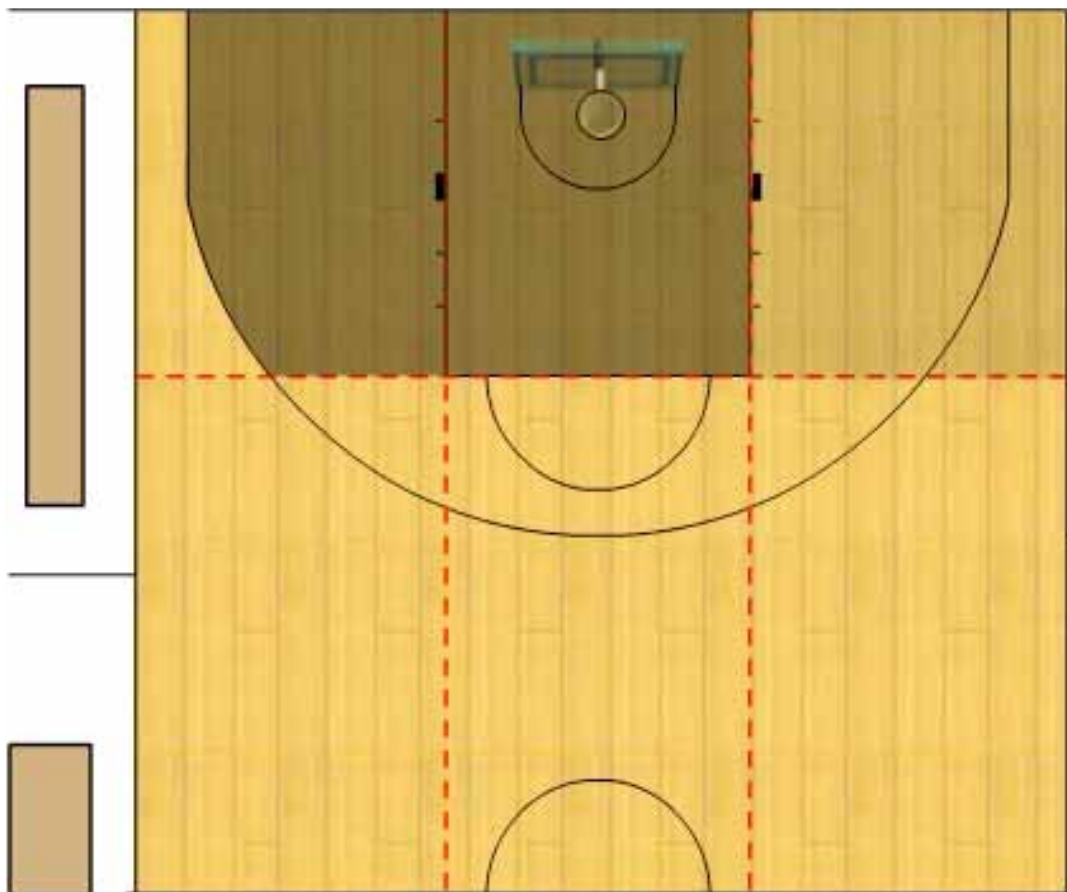


Mynd 53



Mynd 54

Staða undirdómara



Mynd 55

The lead official is responsible for on-the-ball coverage when the ball is located in the shaded areas. Undirdómari er ábyrgur fyrir að fylgjast með knetti þegar knöttur er staðsettur í skyggðum svæðum (Mynd 55). Dekkstu svæðin gefa til kynna sameiginlega ábyrgð með útidómara.

Meginskyldur undirdómara fela í sér:

1. Snúningsleik (pivot/post play) .
2. Leik undir körfunni.
3. Villur í burtu frá útidómara.
4. Keyrsla upp að körfu á hlið undirdómarans á leikvelli

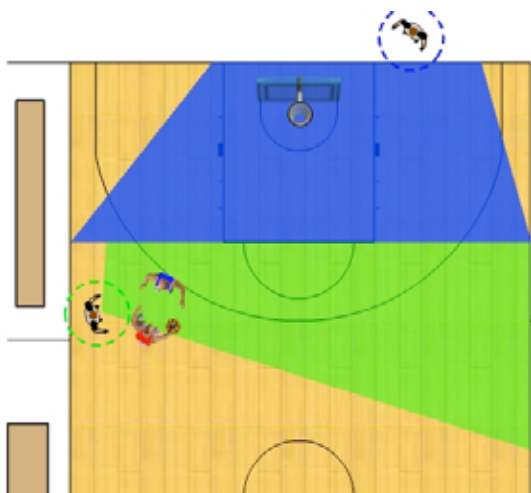
5. Muna reglurnar um aðferðafræðina:

1. **Alltaf** að hreyfa sig þegar knöttur hreyfist.
2. Hafa alla leikmenn á milli sjónsviðs dómara.
3. Horfa eftir bili á milli leikmanna.
4. Stíga til baka frá endalínu til að fá víðara sjónsvið.

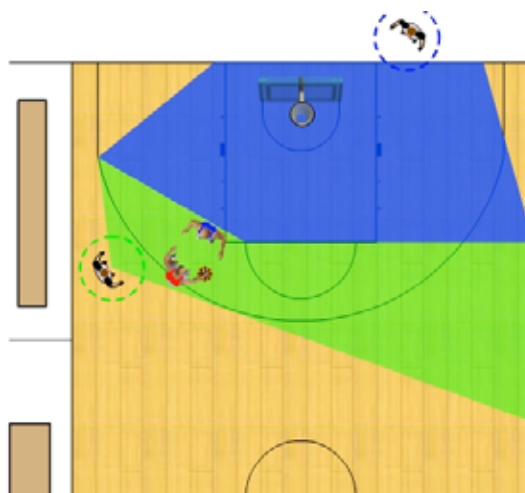
4.6 Undirdómari – góðar ráðleggingar.

1. Þú þarft að komast niður völlinn eins fljótt og mögulegt er þannig að leikurinn komi í áttina til þín. Alltaf að vera á hreyfingu. Reyna að ná sem bestri stöðu. Alltaf að vita hvar knötturinn er, jafnvel þó þú sért aðallega að horfa á svæðið burtu frá knettinum.
2. Þú ert ábyrgur fyrir endalínunni og hliðarlínu vinstra megin við þig. Vertu tilbúinn að hjálpa til við aðstæður sem skapast með 24 sek klukku.
3. Vertu tilbúinn að aðstoða félagi þinn með þriggja stiga skottilaunir, sérstaklega þegar knötturinn er í svæði 4.
Ávallt skal ná aungsambandi við meðdómara.
4. Veittu leiknum í kring um vítateigslínuna (post play) sérstaka athygli og hversu mikla snertingu þú ætlar að leyfa. Allur grófur leikur er á þína ábyrgð og þú átt að refsa fyrir hann. Áttaðu þig á hvenær leikmaður sem er að reyna að hreyfa sig í nýja stöðu er ólöglega hrindraður í því af mótherja.
5. Reyndu að taka djúpa endalínu (tvo metra ef mögulegt er) til að fá besta mögulega sjónarhornið. Viðara sjónarhorn þýðir betri sýn og þannig betri ákvarðanir. Til að ná þessu verður þú **alltaf** að vera á hreyfingu. Komdu í átt að körfunni þegar knetti er driplað frá svæði 4 til 5 til 6. Sjáðu „upphaf“ og „endi“ keyrslunnar að körfunni.
6. Við lok leikhluta eða framlengingar skalt þú ekki gefa til kynna hvort körfuskot gildir eða ekki. Það er aðallega á ábyrgð útidómarans.
7. Forðastu að refsa fyrir litla snertingu sem hefur ekki áhrif á leikinn, sérstaklega þegar leikmaður keyrir í átt að körfunni og skorar. Á sama hátt, **ekki dæma sóknarvillu vegna þess að varnarleikmaður setur á svið leikrit og fellur á gólfíð.**
Dómar ættu að takmarkast við snertingu sem hefur bein áhrif á leikinn (nema snertingin sé óíþróttamannsleg).
8. Þegar félagi þinn leitar aðstoðar þegar knöttur fer útaf, vertu þá tilbúinn að veita hana strax. Komið á aðferð við samskipti við slíkar aðstæður í undirbúningi fyrir leik (pre-game).
9. Þegar pressuvörn er beitt þegar þrír (3) eða fleiri varnarleikmenn eru á varnarvelli mótherja verður þú að aðstoða útidómarann við að fylgjast með leiknum. Við þessar aðstæður skalt þú hægja á þér upp völlinn til að hjálpa til.

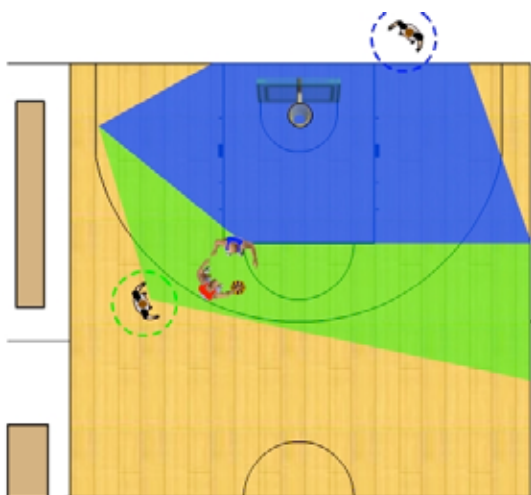
"Farðu þangað sem þú þarft að fara til að sjá það sem þú þarft að sjá."



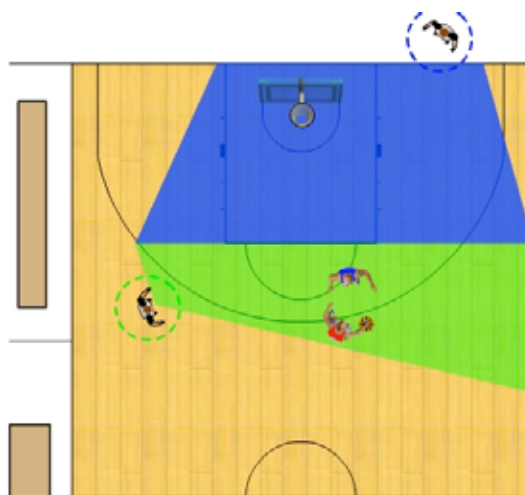
Mynd 56



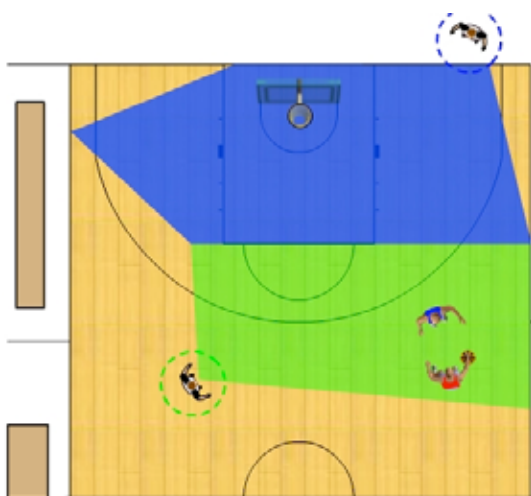
Mynd 57



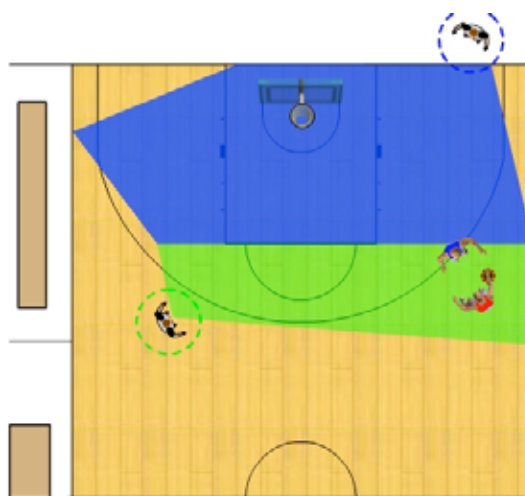
Mynd 58



Mynd 59

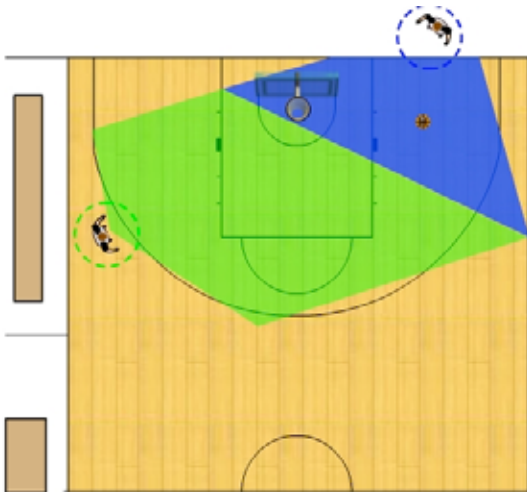


Mynd 60

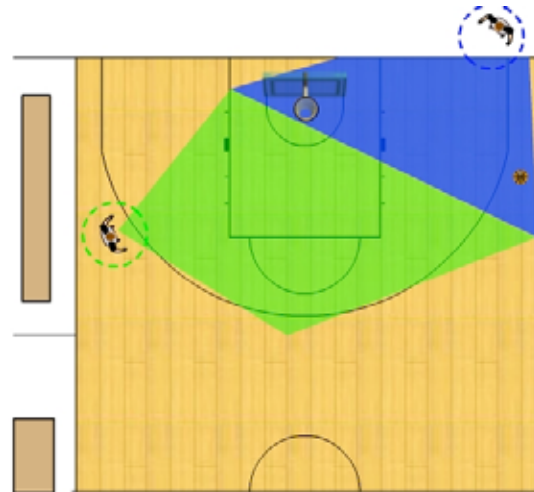


Mynd 61

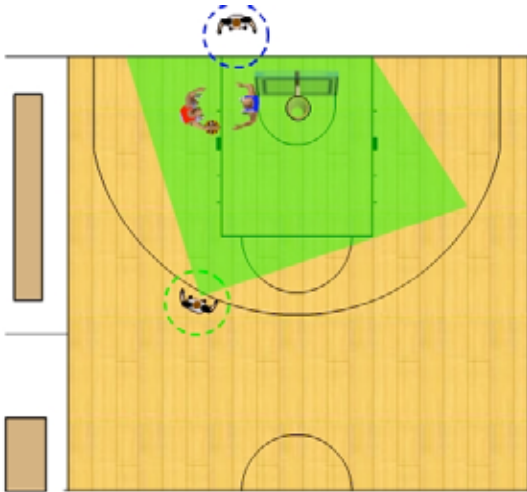
Staðsetning beggja dómara



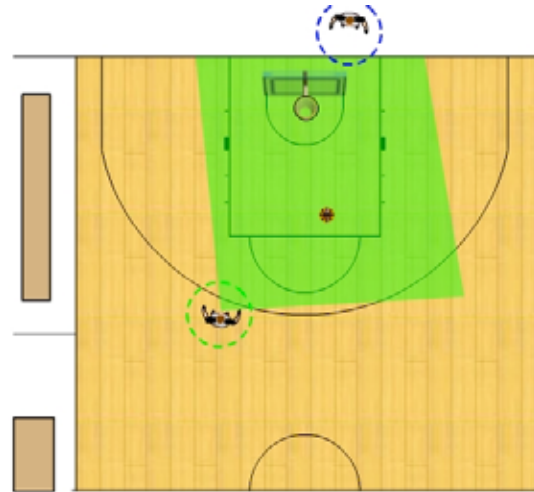
Mynd 62



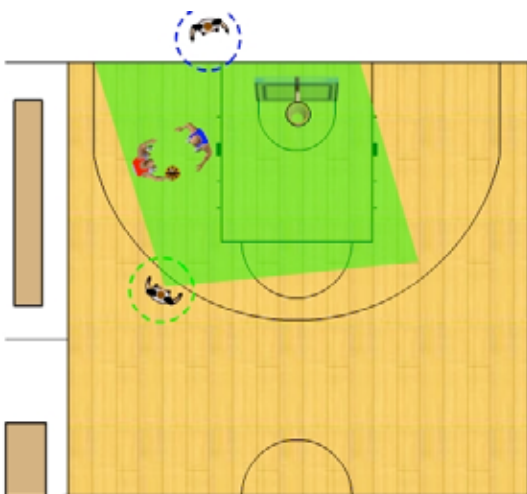
Mynd 63



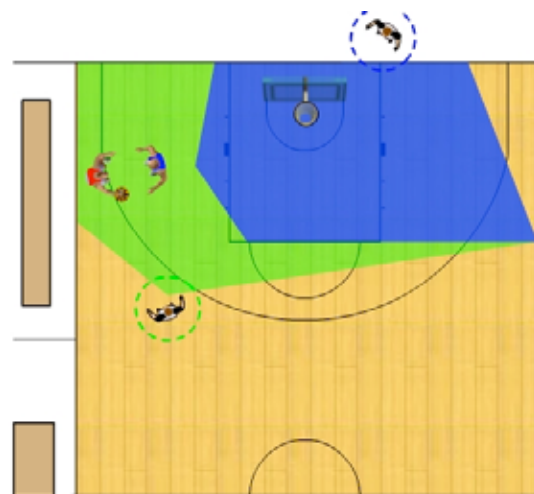
Mynd 64



Mynd 65

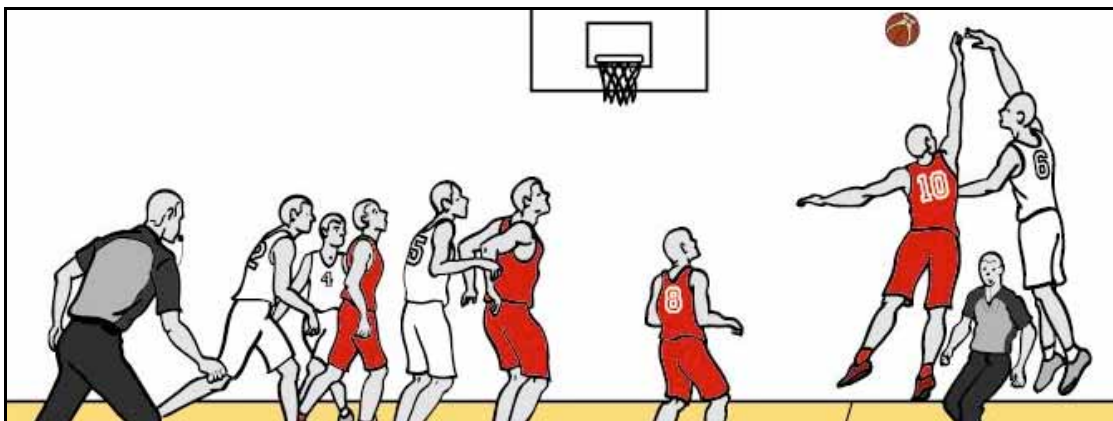


Mynd 66

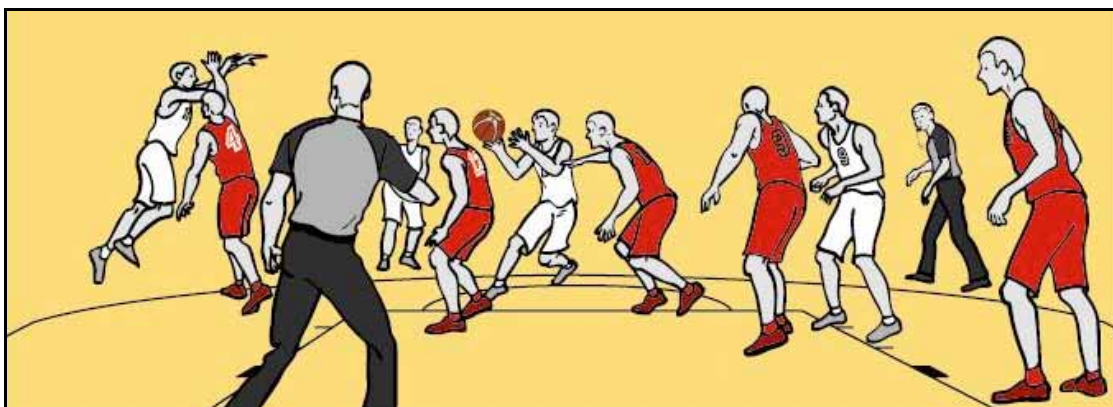


Mynd 67

Staðsetning beggja dómara



Mynd 68



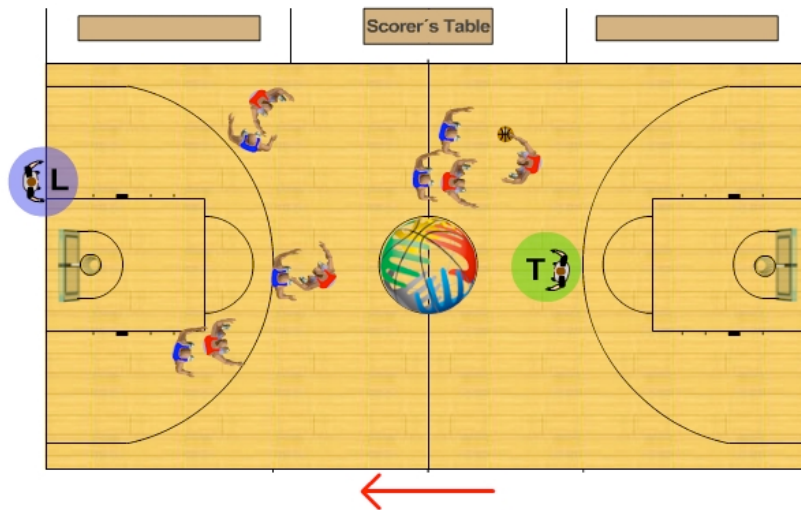
Mynd 69

4.7 Úti og undirdómari – frekari ráðleggingar

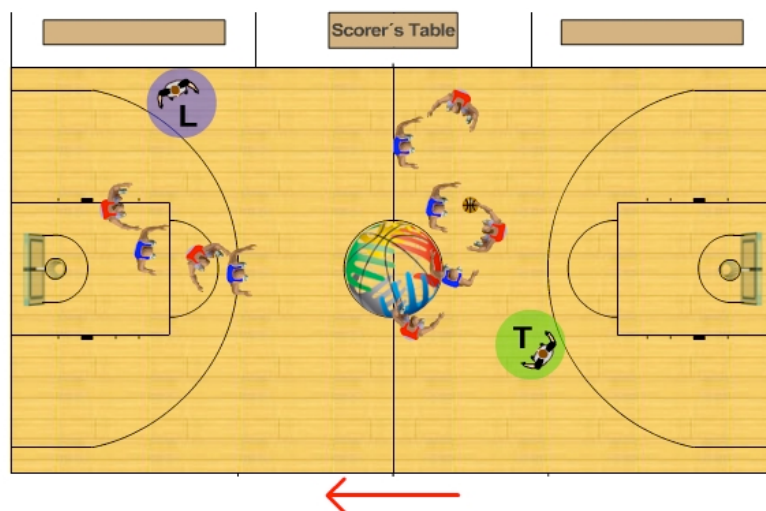
1. Horfðu á hendur og handleggi leikmanna við körfuskot. Mundu eftir reglunni um sívalninginn og rétt beggja leikmanna.
Ekki skal refsa fyrir smávægilega snertingu sem hefur ekki áhrif á leikinn með villu. Vertu viss um að þú sjáir alla hreyfinguna.
2. Mundu að við snúningsleik á varnarleikmaður sama rétt á löglegri varnarstöðu og sóknarleikmaður. Villur ætti aðeins að dæma þegar snertingin hefur bein áhrif á leikinn. Olnboga sig, bakka inní, ýta, halda frá með höndum eða olnbogum er villa. Of grófur leikur við snúningsleik getur leitt til þess að dómarnir missi tökin á leiknum.
3. Vertu viss þegar hindranir eru settar að leikmaðurinn sem setur hindrun sé kyrrstæður þegar snerting á sér stað. Veittu sérstaka athygli fótum, hnjám og olnbogum út fyrir sívalning.
Sumir leikmenn reyna að fiska villu með því að láta sig falla viljandi (leikrænt) í gólfið við litla snertingu.
Vertu viss um að þú dæmir þar sem þú raunverulega sást.

The primary duties for both officials include:

1. Fylgjast með frá knetti.
2. Hindranir bæði með knött og burtu frá knetti.
3. Ólögleg notkun handa.
4. Baráttunni inn í takmarkaða svæðinu.



Mynd 70



Mynd 71

4.8 Pressuvarnir

Pressuvarnir geta valdið dómurum erfiðleikum. Þær trufla venjulega skiptingu á leikvelli og krefjast mikillar einbeitingar og samvinnu.

Ef það eru þrír (3) eða fleiri varnarleikmenn á varnavelli mótherja í pressuvörn skal undirdómari **hægja** á ferð sinni í átt að endalínuni í þeim tilgangi að hjálpa félaganum að fylgjast með leiknum.

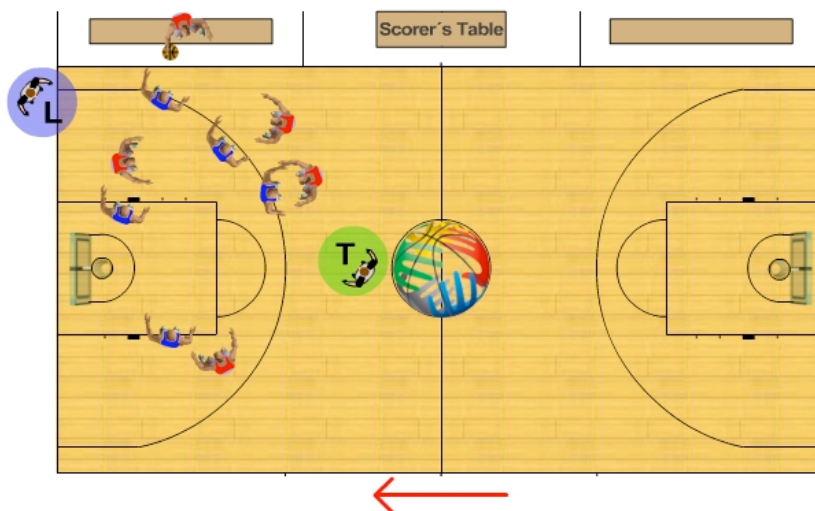
Um leið og knöttur er kominn á sóknarvöll færir undirdómari sig í venjubundna stöðu við endalínu.

Mynd 70 sýnir staðsetningu við pressuvörn. Aðeins einn (1) varnarleikmaður er á varnavelli mótherja og því verður undirdómari að horfa á alla leikmenn á leikvellinum nálægt honum.

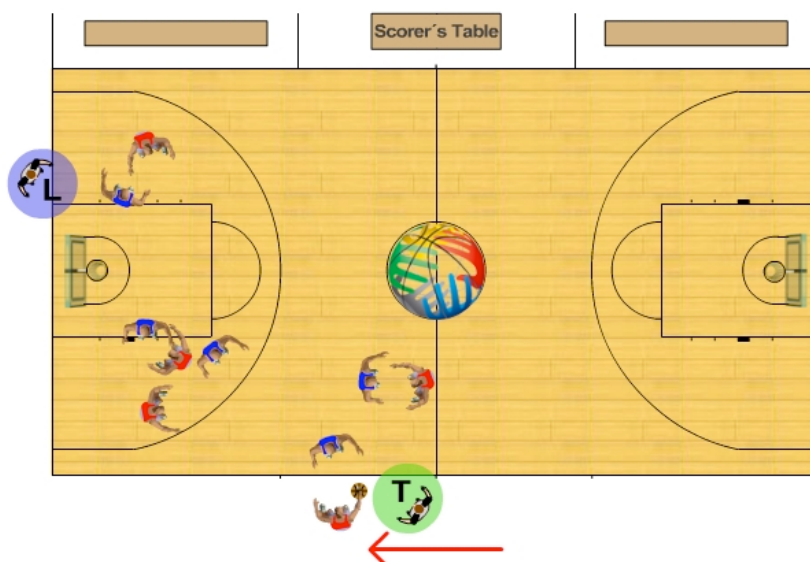
Útdómari ætti að staðsetja sig eins nálægt og nauðsyn krefur til að sjá mögulegar villur eða leikbrot.

Á Mynd 71 eru þrír (3) varnarleikmenn á varnavelli mótherja. Til að hjálpa félaganum við að fást við þessa pressuvörn á fullnægjandi hátt, hægir undirdómari á ferð sinni upp völinn og er við hliðarlínuna þar til kötturinn fer yfir miðlínu.

Dómarar skulu gera sitt ýtrasta til að tryggja að tapaður bolti (breytt vald á knetti) í kjölfar pressuvarnar hafi verið vegna löglegs varnarleiks. Ávalt skal refsa fyrir ólöglega snertingu með villu.



Mynd 72



Mynd 73

4.9 Innkast gegn pressuvörn

Á Mynd 72 fær sóknarlið á sig pressuvörn.

Undirdómari eftir að hafa rétt knöttinn til leikmanns sem tekur innkast, færir sig strax í stöðu á endalínu þar sem hann getur fylgst með öllum leikmönnum sem eru nálægt þeim stað sem innkastið er tekið, þar með talinn leikmanninn sem tekur innkastið.

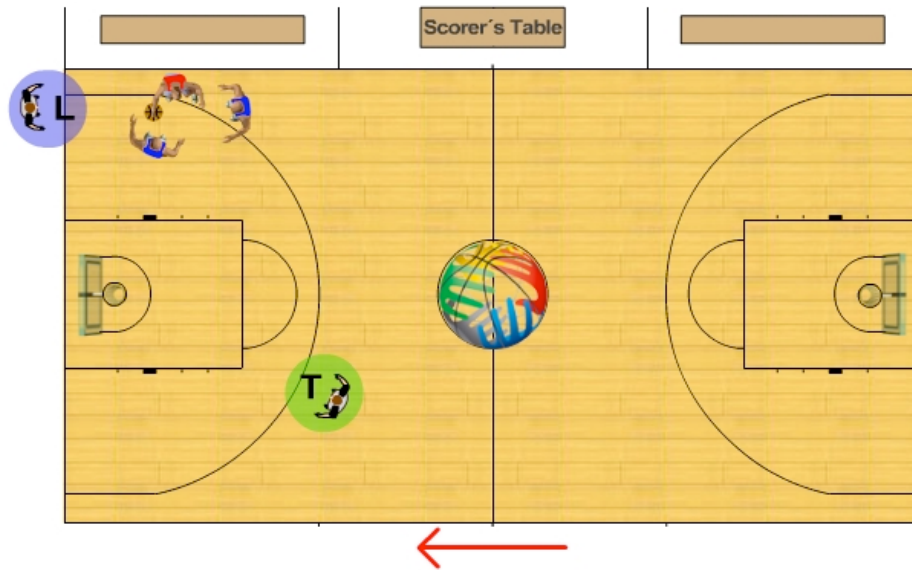
Þessi dómari skal fylgjast sérstaklega með „post play“, stífri varnarpressu og öðrum atriðum umhverfis þá sem eru næstir sendingunni. Hann tryggir einnig að reglum um innkast sé fylgt.

Útidómari kemur nær því knötturinn er í stöðu þannig að hann fer í átt að körfunni og fylgst með leikmönnum fjærst knettinum.

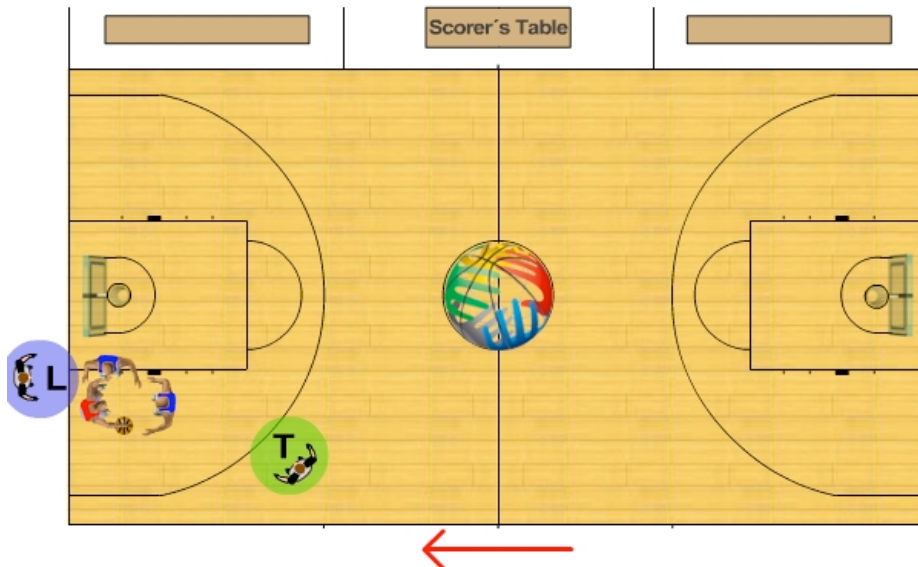
Á Mynd 73 tekur undirdómari ábyrgð á leiknum undir körfunni og möglegum hindrunum og horfir á leikinn frá knettinum.

Útidómari, eftir að hafa afhent leikmanni knöttinn til innkasts, fylgst með leiknum kringum hann og þeim leikmönnum sem næstir eru sendingunni.

Takið eftir notkun dómara á reglunni að **hafa á milli (box-in principle)**.



Mynd 74



Mynd 75

4.10 Gildruvarnir

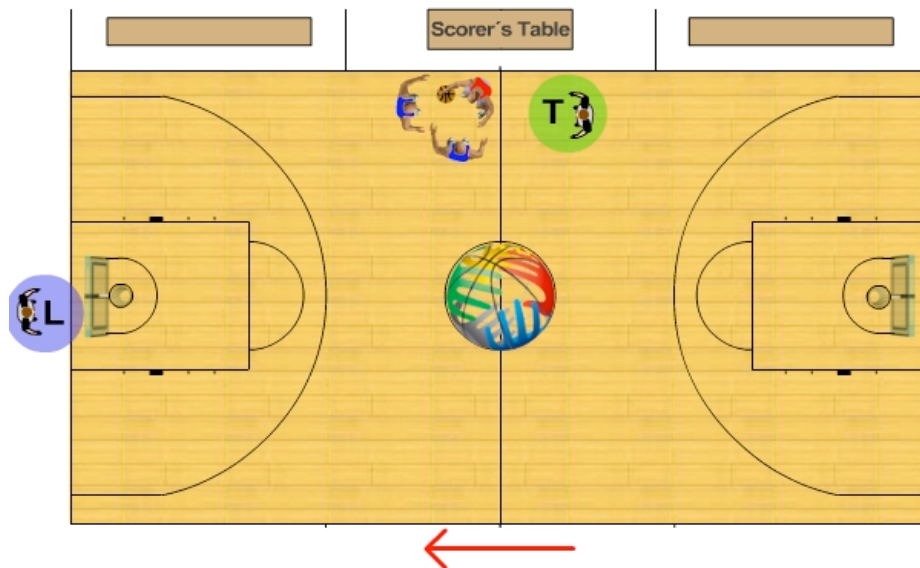
„Leikmanns vel gætt“ reglan verðlaunar góðan varnarleik.

Þegar leikmaður sem er vel gætt (innan við eitt (1) venjulegt skref varnarleikmanns) heldur á knetti, án þess að skjóta, senda eða drippla innan fimm (5) sekúndna er það leikbrot.

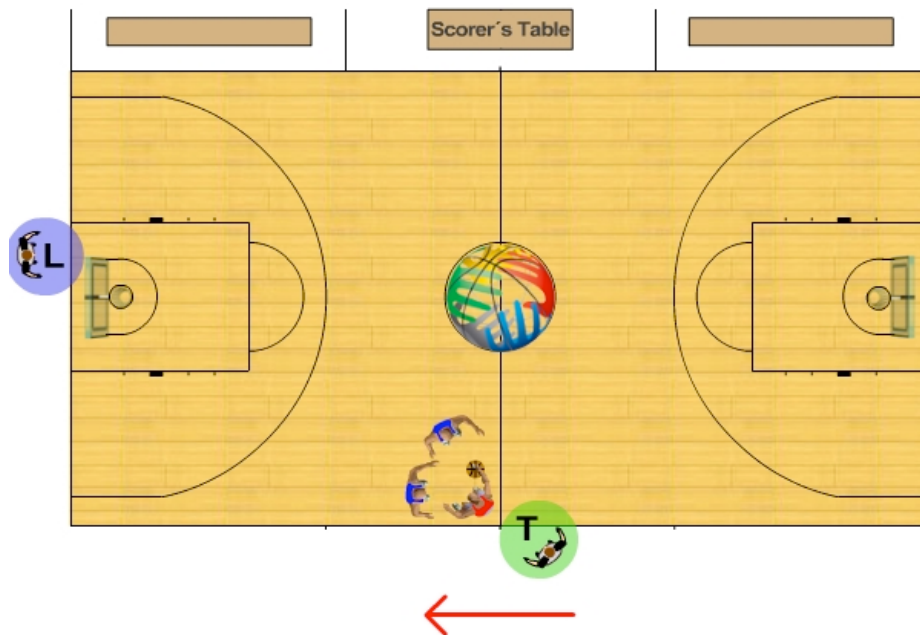
Dómarar verða að þekkja þær varnir þar sem vörnin nýtir sér yfirburði í fjölda á leikmanninn með knöttinn.

Á Mynd 74 og Mynd 75 er undirdómari ábyrgur fyrir leiknum í kring um leikmanninn með knöttinn.

Útidómariinn fylgist með leiknum í burtu frá knettinum, en er alltaf tilbúinn til að aðstoða félagi sinn við tvídekkningar.



Mynd 76

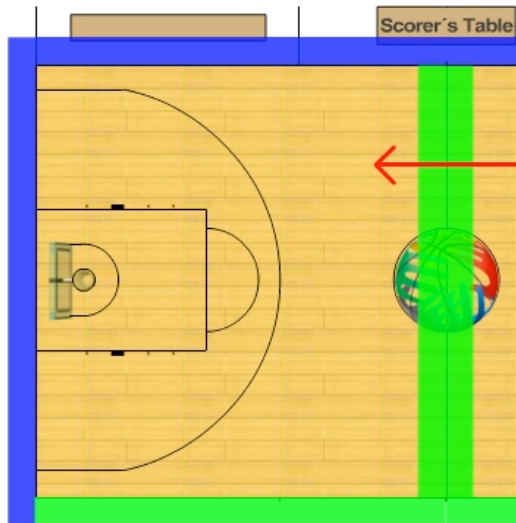


Mynd 77

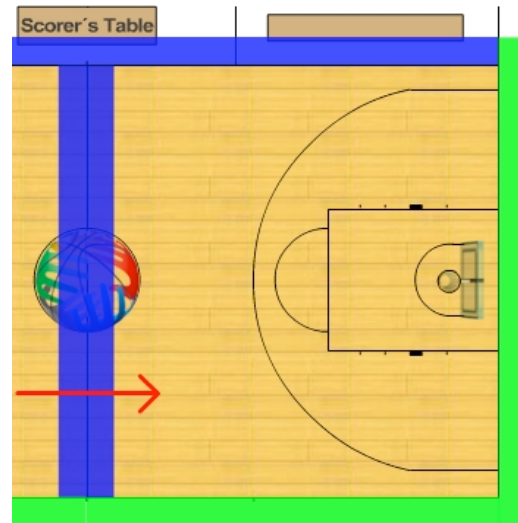
Á Mynd 76 og Mynd 77 færir útidómari sig eins nálægt og nauðsyn krefur og fylgist með mögulegum villum eða leikbrotum.

Undirdómarinn notar hafa á milli regluna (box-in) og fylgist með leiknum burtu frá knettinum.

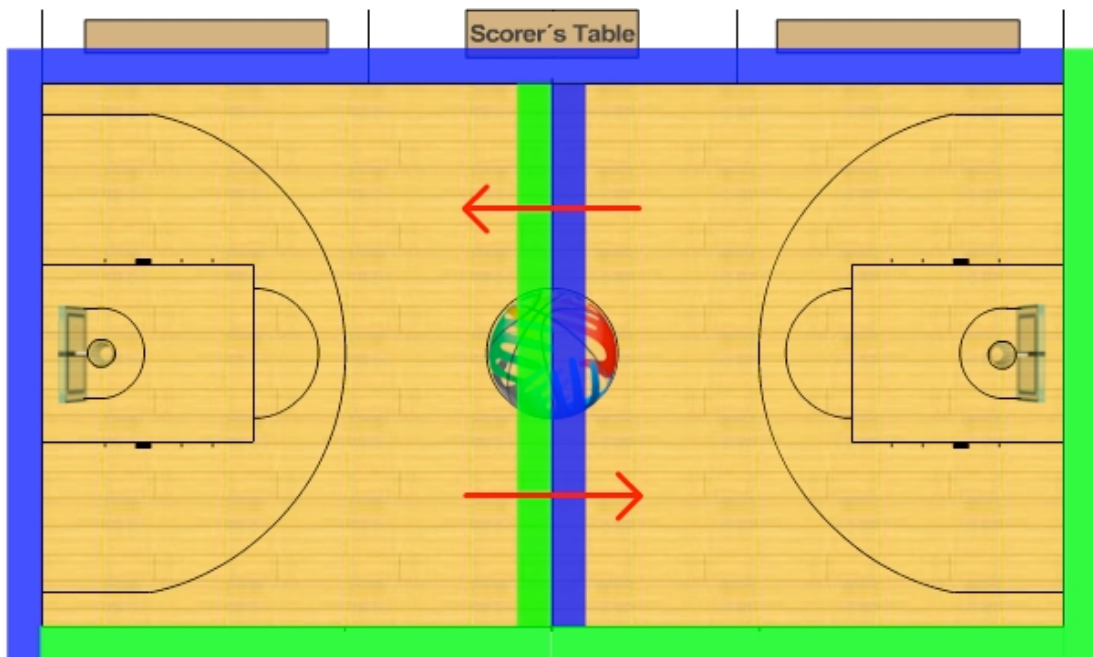
5 Knöttur útaf og innköst



Mynd 78



Mynd 79



Mynd 80

5.1 Ábyrgð á línum

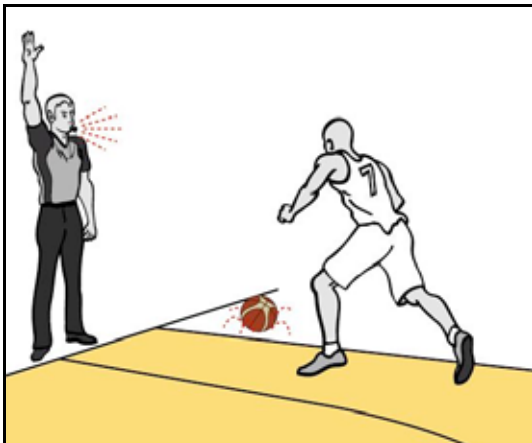
Almennt (Mynd 78 og Mynd 79 er aðal ábyrgð á ákvörðunum er knöttur fer útaf eftirfarandi:

Undirdómari – endalína og hliðarlína vinstra megin við hann.

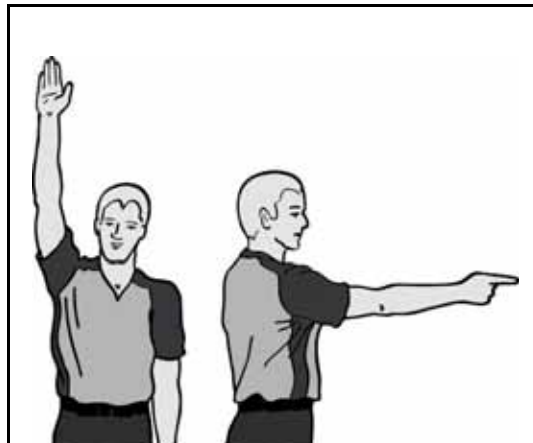
Útidómari – Miðlína og hliðarlína vinstra megin við hann.

Pegar knöttur fer frá varnarvelli yfir á sóknarvöll, er ábyrgðinni deilt (Mynd 80).

Hinn dómari ætti venjulega ekki að skipta sér af ákvörðunum nema félagi hans þurfi hjálp. Þetta kemur í veg fyrir andstæðar ákvarðanir og aðstæður sem leiða til dómarakasts.



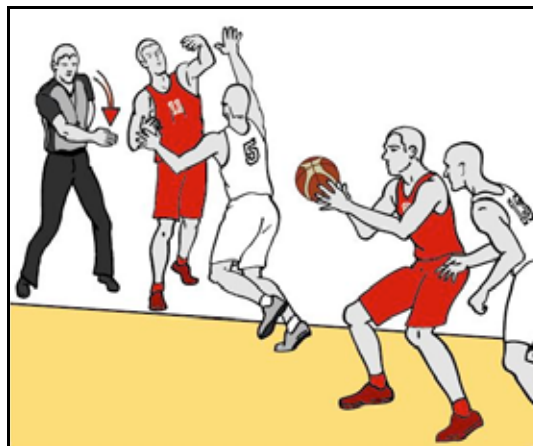
Mynd 81



Mynd 82



Mynd 83

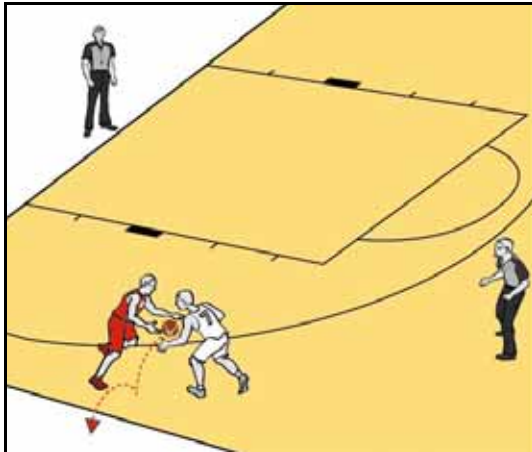


Mynd 84

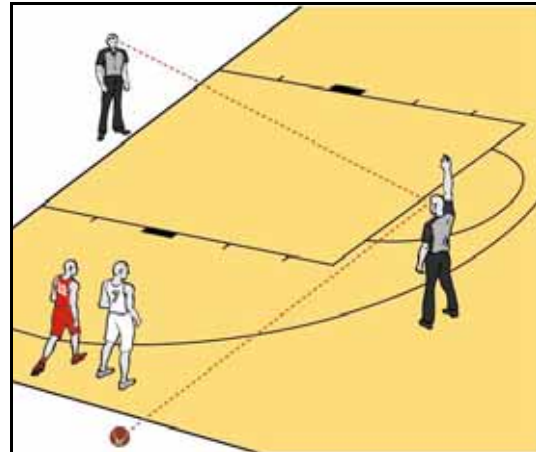
5.2 Innköst

Pegar knöttur fer útaf:

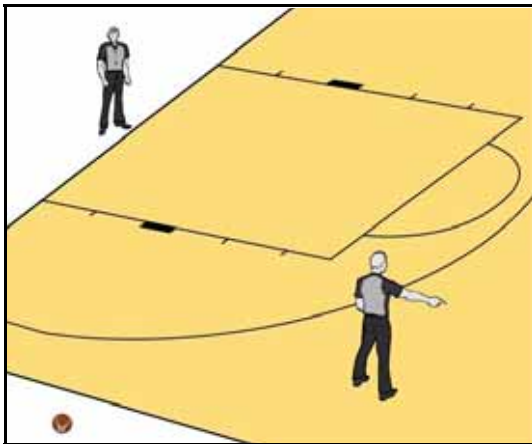
1. Skal dómari sem ábyrgur er fyrir þeirri hliðarlínu eða endalínu flauta í flautuna einu sinni og á sama tíma lyfta handlegg beint upp í loftið með fingur saman til að stöðva leikklukkuna (Mynd 81).
2. Hann á að gefa leikstefnu skýrt til kynna með því að benda í átt að körfu mótherja þeirra sem eiga að taka innkastið (Mynd 82).
3. Hann sýnir leikmanni sem á að taka innkastið staðinn þar sem innkastið fer fram.
4. Dómari réttir eða sendir gólfsendingu eða setur knöttinn niður fyrir leikmanninn sem á að taka innkastið og fylgist með að hann taki ekki meira en eitt (1) venjulegt skref frá ákvörðuðum stað (Mynd 83).
5. Eftir heppnað körfuskot eða heppnað síðasta eða eina vítaskot skal dómari rétta, senda gólfsendingu eða setja knöttinn niður fyrir leikmann sem á að taka innkast.
 - Með því að gera það þá getur leikur hafist hraðar.
 - Eftir leikhlé eða leikmannaskiptingu.
 - Eftir að leikur var stöðvaður af dómara af gildri ástæðu.
6. Dómari skal setja leikklukku af stað með handahreyfingu þegar knöttur snertir eða er snertur af leikmanni á leikvelli eftir innkastið (Mynd 84).



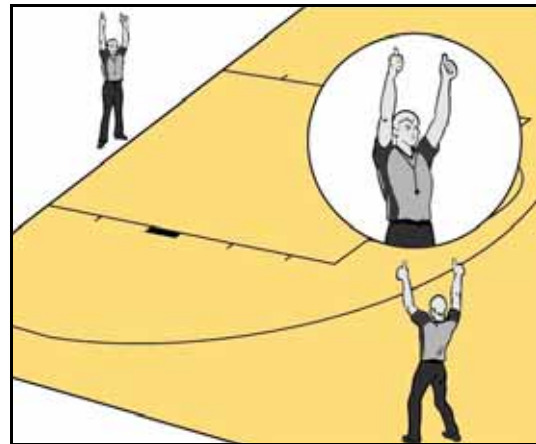
Mynd 85



Mynd 86



Mynd 87



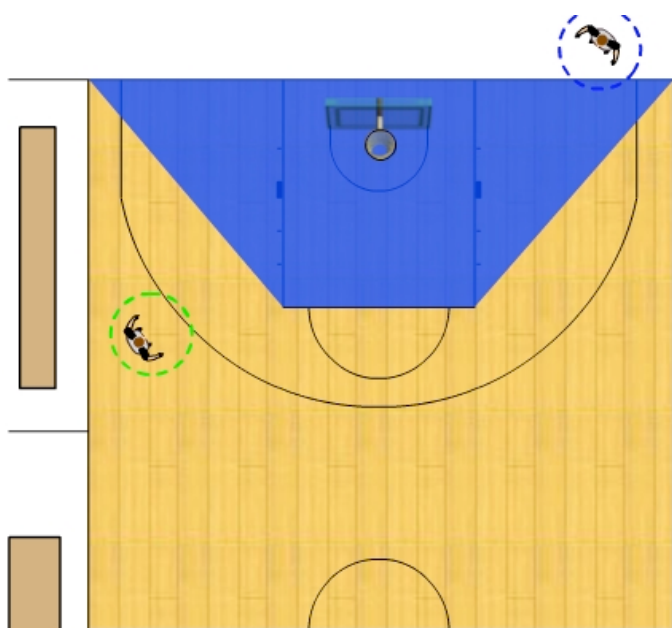
Mynd 88

Þegar knöttur fer út af leikvelli og dómariinn sem ber ábyrgð á útlínunni er ekki viss hvaða leikmaður snerti síðastur knöttinn (Mynd 85) mun hann flauta í flautuna, gefa merki um að stöðva leikklukkuna og líta eftir hjálp frá félaga sínum (Mynd 86).

Ef hinn dómariinn veit hvaða leikmaður síðast snerti knöttinn áður en hann fór útaf leikvelli mun hann, án þess að flauta í flautuna gefa merki um leikstefnu samkvæmt þeirri aðferð sem ákveðin var á undirbúningsfundi fyrir leikinn (pre-game). Dómariinn sem ábyrgur er fyrir útlínunni mun þá gefa til kynna leikstefnuna (Mynd 87).

Á Mynd 88 eru báðir dómariar í vafa um hvort liðið skuli taka innkastið. Í þessu tilfelli eiga þeir báðir að nota þumall upp merkið og gefa þannig til kynna dómarakast og fylgja því svo eftir með merki um leikstefnu.

Innkastið samkvæmt leikstefnuörinni skal tekið sem næst þem stað sem knöttur fór út af leikvelli.

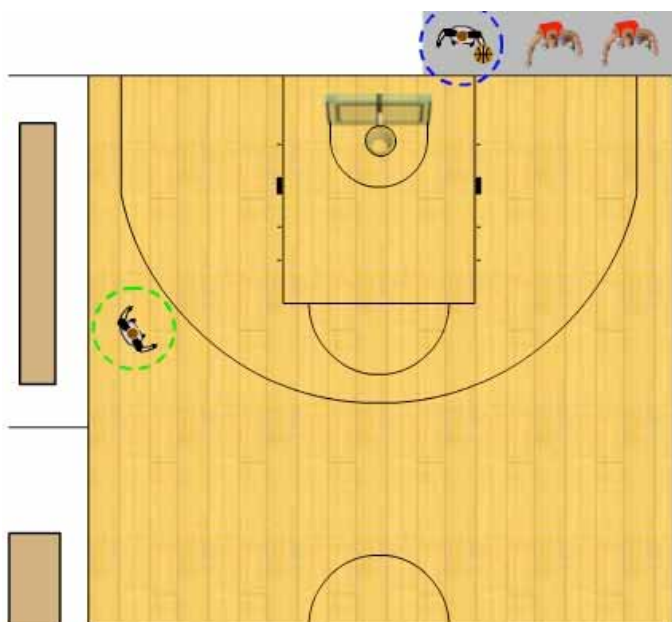


Mynd 89

Eftir leikbrot eða leikur stöðvast þannig að innkast fylgi, skal taka innkastið sem næst þeim stað sem leikbrotið átti sér stað þegar leikur var stöðvaður.

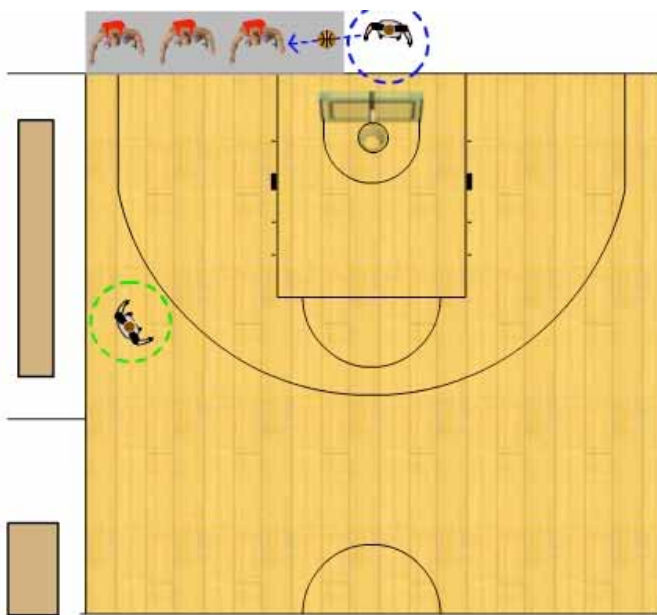
Í svæðum 4, 5 og 6 skal svæðið næst leikbrotinu ákvarðast með því að draga tvær (2) ímyndaðar línur milli horna á leikvöllinum og vítalína (Mynd 89).

Öll innköst sem koma til af þessu svæði skal taka á stað sem næst endalínunni, **nema beint fyrir aftan körfuspjaldið.**



Mynd 90

Þegar innkast er framkvæmt milli hornsins til vinstri við dómara og nálægt brún körfuspjaldsins mun undirdómari rétta leikmanni knöttinn með vinstri hönd sinni og taka eitt (1) eða tvö (2) skref í átt að takmarkaða svæðinu/körfunni (Mynd 90).



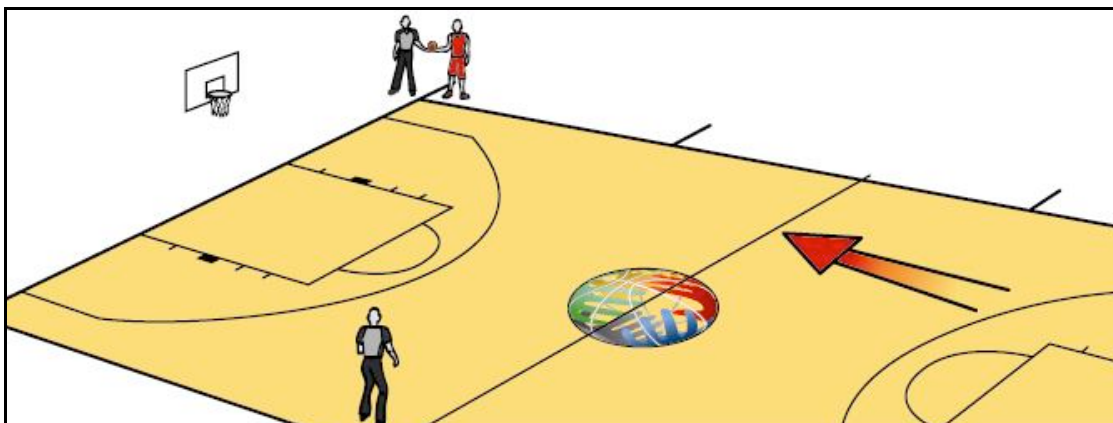
Þegar knöttur er veittur til innkasts mili fjarlægari brúnar körfuspjaldsins og hliðarlínu hægra megin við dómara, á hann að kasta eða senda gólfsendingu til leikmannsins og snúa svo aftur í hafa á milli staðsetningu (boxing-in) (Mynd 91).

Í öllum tilfellum er útidómari staðsettur þannig að hann er tilbúinn að koma inn í átt að körfunni og fylgjast með í burtu frá knettinum.

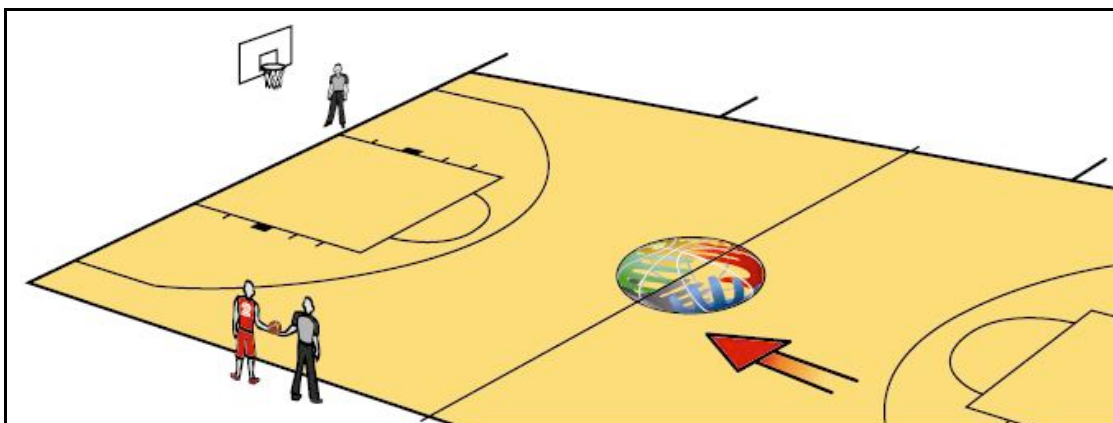
Mynd 91

Munið:

Ef knöttur fer í körfuna en vítaskotið eða körfuskotið er ekki gilt, þá skal taka innkastið sem fylgir við hliðarlínu á móts við framlengda vítalínu.



Mynd 92



Mynd 93

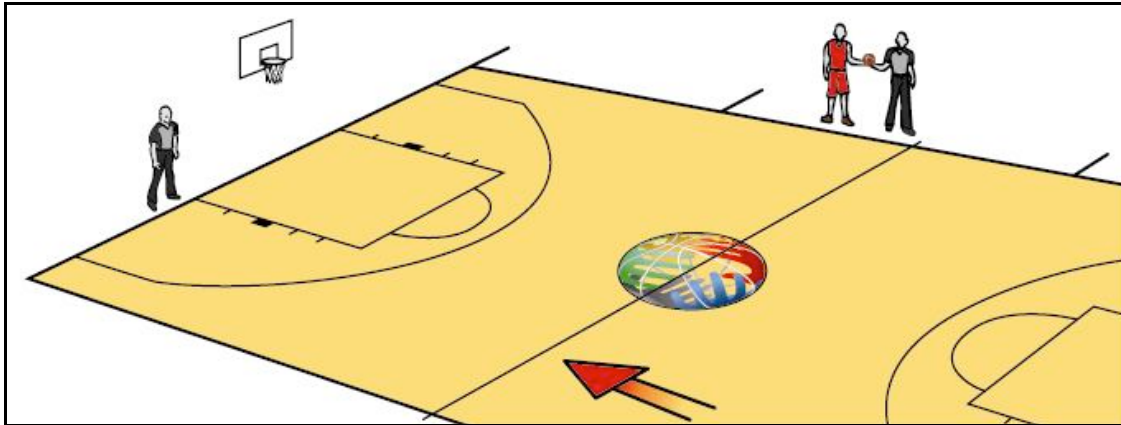
Þegar knöttur er afhentur liði til innkasts frá hliðarlínu á sóknarvelli skal dómari **rétta knöttinn, senda gólfsendingu eða hafa knöttinn til staðar** fyrir leikmann sem tekur innkastið.

Dómariinn sem stjórnar innkastinu er ábyrgur fyrir skilyrðum um innkast og gefur merki um að leikklukkan skuli fara af stað þegar knöttur snertir eða er snertur af leikmanni á leikvelli.

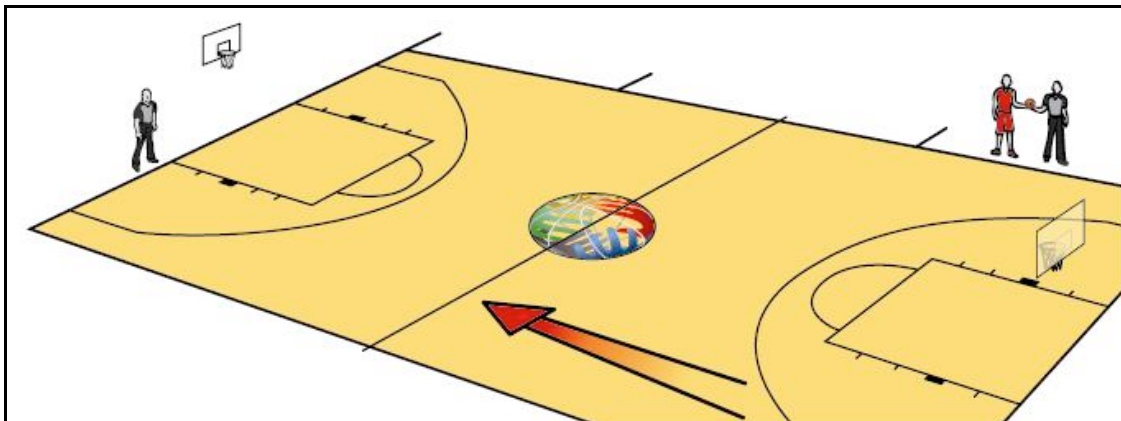
Hann verður fyrst að athuga hvort félagi hans er tilbúinn með því að ná augnsambandi við hann, áður en hann afhendir leikmanni knöttinn til innkasts.

Á Mynd 92 er undirdómari ábyrgur fyrir innkastinu við hliðarlínu vinstra megin við hann frá framlengdri vítalínu að endalínu og skal hann rétta knöttinn eða senda gólfsendingu til leikmannsins. Hann viðheldur stöðu sinni sem undirdómari og staðfestir það við félaga sinn með því að staðsetja sig endalínu megin við leikmanninn.

Mynd 93 sýnir útidómara afhenda leikmanni knöttinn. Útidómari ætti að standa hægra megin við leikmann þar sem hann mun halda áfram að vera í stöðu útidómara. Undirdómari færir sig í stöðu þannig að allir leikmenn séu **á milli (box-in)**.



Mynd 94



Mynd 95

Mynd 94 lýsir hvernig innkast er framkvæmt milli framlengdrar vítalínu og miðlínu. Útidómari framkvæmir innkastið.

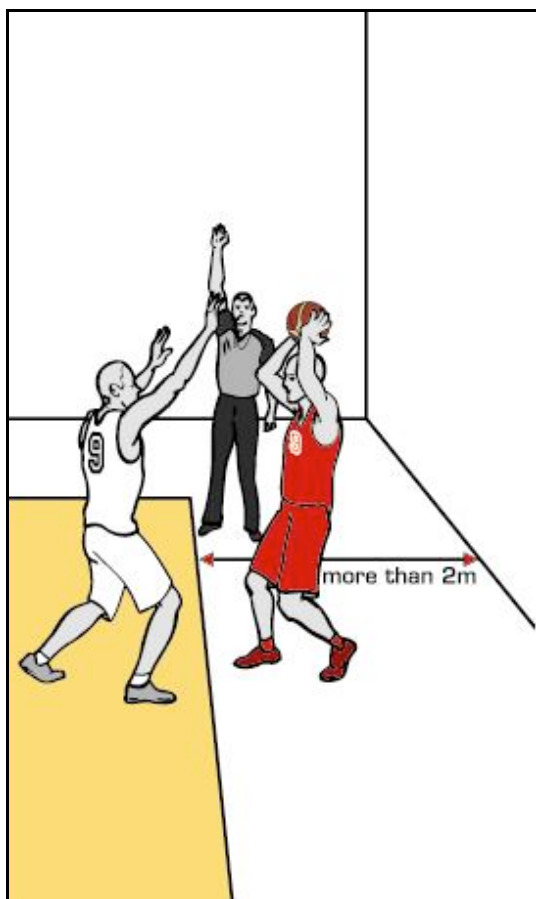
Hann nær augnsambandi við félagana sinn sem hefur fært sig í hafa á milli stöðu (**box-in**).

Mynd 95 er dæmi um innkast á varnarvelli. Útidómari fer yfir völlinn að endalínunni til að framkvæma innkastið.

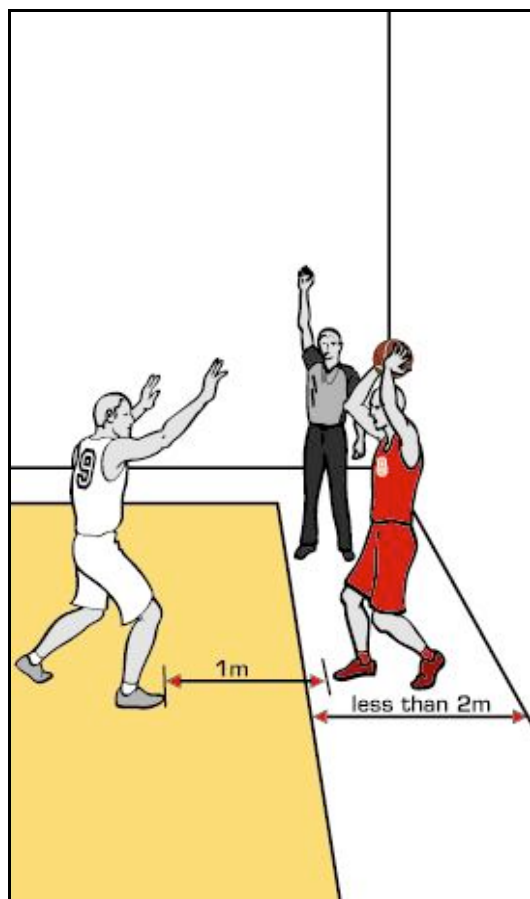
Undirdómari skal staðsetja sig eins og á Mynd 95 þegar innkast er tekið og **hafa alla leikmenn á milli**.

Útidómari réttir leikmanni knöttinn til innkasts og mun við fyrsta tækifæri fara yfir völlinn aftur í hefðbundna stöðu útidómara og undirdómari fer í hefðbundna stöðu undirdómara.

ATH: Hafa á milli þýðir ekki að dómarar þurfi **alltaf** að vera beint á móti hvor öðrum.



Mynd 96



Mynd 97

Á Mynd 96 og Mynd 97 sér dómari til þess að leikmaður sem tekur innkast standi á þeim stað sem er næstur þeim stað sem leikbrotið var framið.

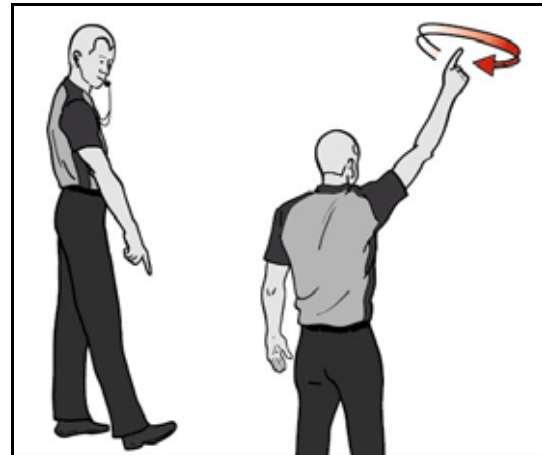
Pegar nálægasta hindrun frá útlínu er meira en tveir (2) metrar í burtu er öllum öðrum leikmönnum heimilt að vera eins nálægt útlínu og þeir kjósa.

Ef nálægasta hindrun frá útlínu er minna ein tveir (2) metrar í burtu **má enginn leikmaður úr hvorugu liði vera innan við eins (1) meters fjarlægð frá leikmanni** sem tekur innkast.

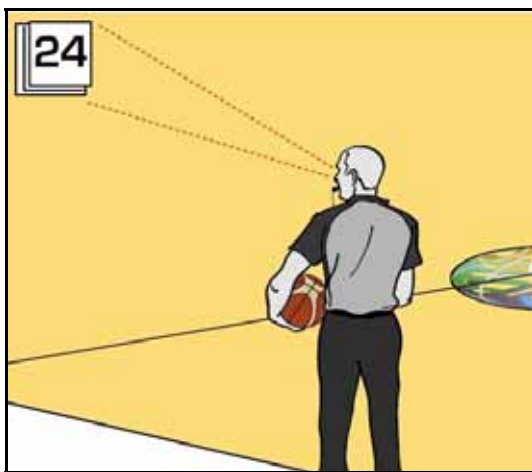
Dómarinn sem ábyrgur er fyrir framkvæmd innkasts skal sjá um þessar aðstæður.



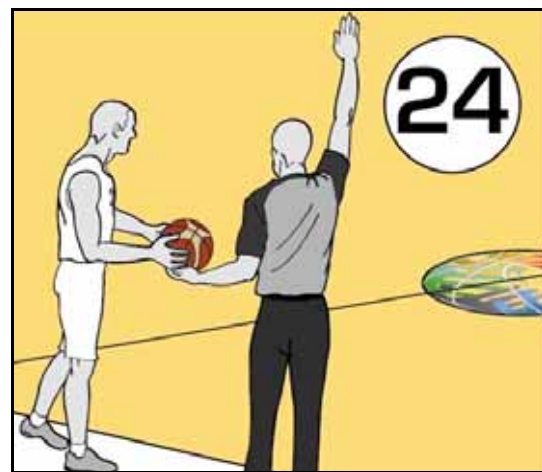
Mynd 98



Mynd 99



Mynd 100



Mynd 101

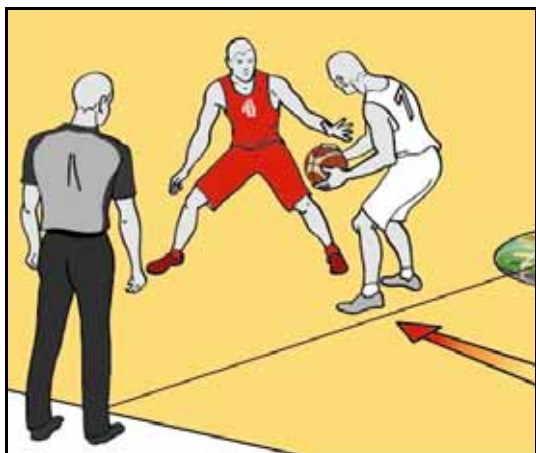
5.3 24 sek. klukkan

24 sek. klukkan er alltaf stöðvuð þegar knöttur fer útaf.

24 sek. klukkan er ekki endursett þegar knetti er blakað útaf. Hún heldur áfram frá og með þeim tíma sem hún var stöðvuð á, um leið og leikmaður snertir eða er snertur á löglegan hátt af knetti í leik á leikvelli.

Á Mynd 98 sparkar varnarleikmaður á sóknarvelli sínum viljandi í knöttinn með átján (18) sekúndur eftir á 24 sek klukkunni. Þetta er leikbrot. Afleiðingin er að dómariinn gefur 24 sek klukkuverði merki um að endursetja 24 sek klukkuna (Mynd 99). Dómari skal athuga að 24 sek klukkan sýni „24“ (Mynd 100) áður en hann afhendir leikmanni knöttinn til innkasts (Mynd 101).

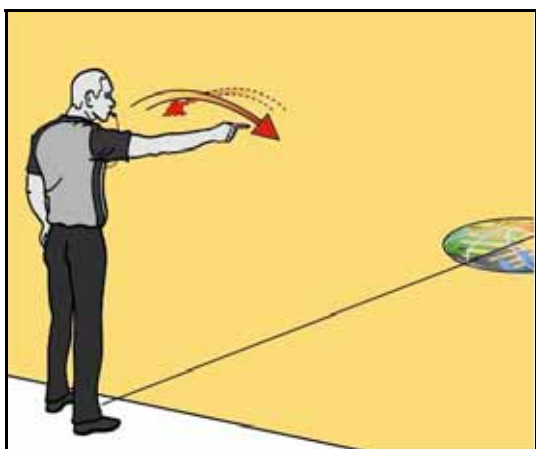
Við allar aðrar aðstæður skal dómari vera viss um að 24 sek klukkan sýni rétt, áður en hann afhendir knöttinn til innkasts, þ.e. að sá tími sem eftir er á klukkunni sé réttur eða að 24 sek klukkan sé endursett á „14“ á varnarvelli.



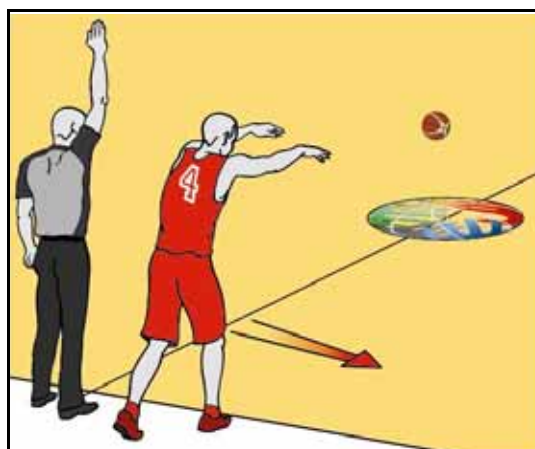
Mynd 102



Mynd 103



Mynd 104



Mynd 105

5.4 Knetti snúið til varnarvallar

Á Mynd 102 og Mynd 103 veldur leikmaður með valdi á knettinum á sóknarvelli því að knöttur fer yfir á varnavöll. Þetta er leikbrot.

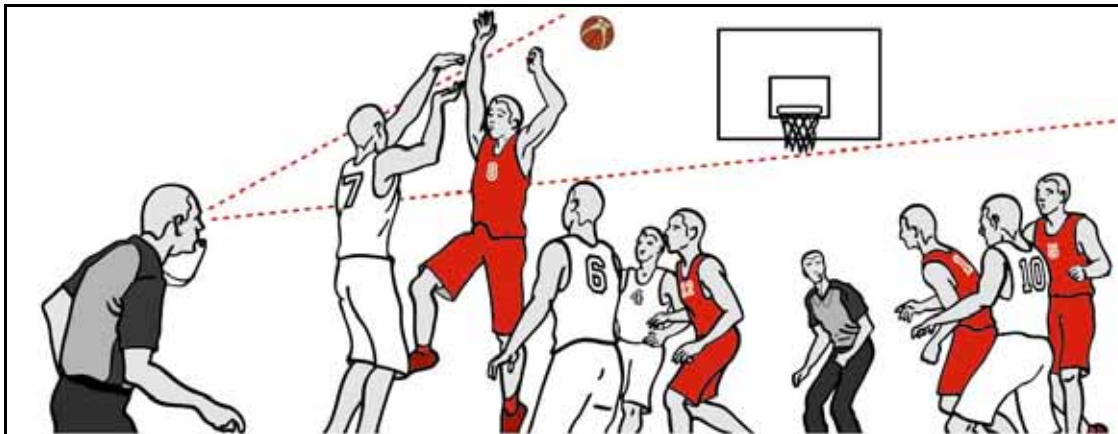
Útidómari er ábyrgur fyrir miðlínu og blæs því í flautu sína einu sinni, gefur viðeigandi merki og stöðvar leikklukkuna, merkið um að knetti hafi verið snúið til varnarvallar og svo merkið um leikstefnuna.

Munið:

Knöttur fer yfir á varnavöll liðs þegar:

1. Hann snertir varnavöll.
2. Hann snertir eða er löglega snertur af sóknarleikmanni sem hefur hluta af líkama sínum á varnavelli.
3. Hann snertir dómara sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við varnavöll.

6 Aðstæður við skottilraunir



Mynd 106



Mynd 107

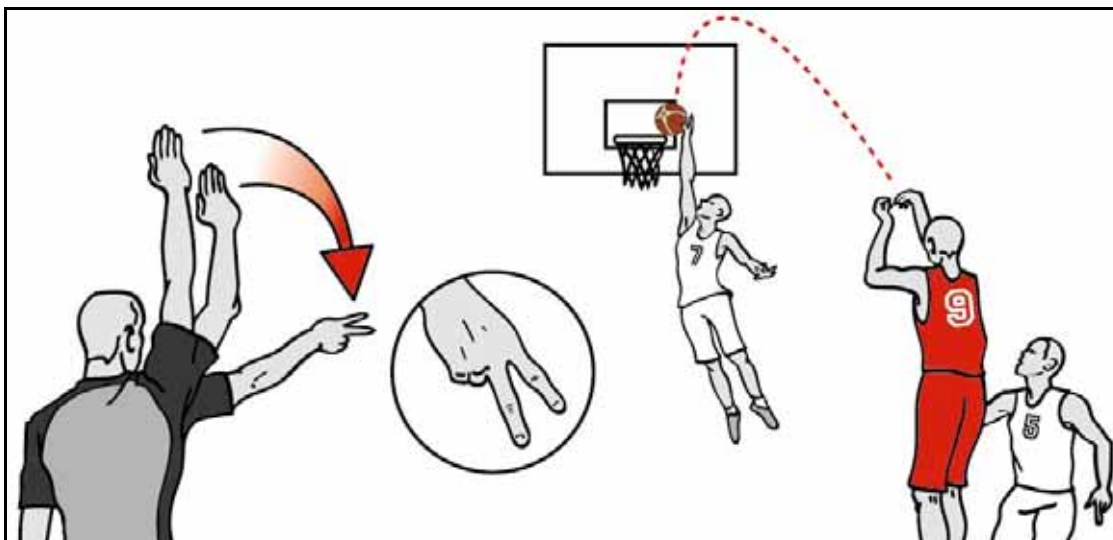
6.1 Flug knattarins

Útidómari er aðallega ábyrgur fyrir flugi knattarins. Hann verður að ákveða hvort knöttur hefur farið í körfuna með því að gefa merki um það til ritaraborðsins. Undirdómariinn einbeitir sér að aðstæðum í burtu frá knetti.

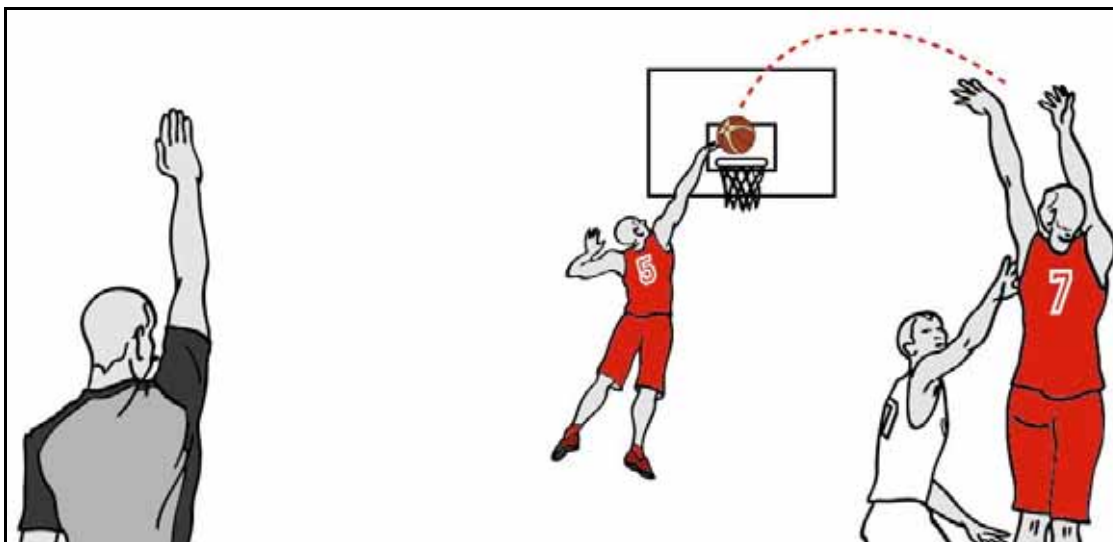
Hinsvegar þá er það alltaf dómariinn sem dæmir villuna (úti eða undirdómari) sem ákvarðar hvort karfan skuli vera gild.

Óháð því hvor dómariinn dæmdi villuna þá er það afar mikilvægt að útidómariinn horfi á flug knattar í átt að körfunni, sem og leikmennina sem taka þátt í aðstæðum sem geta leitt til villunnar.

Liðið sem skorar skal ekki tefja leik með því að koma í veg fyrir að innkast sé tekið strax. Það er óþarfi að leikmaður úr því liði snerti knöttinn. Ekki skal gefa liðinu meira en eina (1) aðvörun, og í sumum tilfellum má gefa tæknivillu við fyrsta tilfellið.



Mynd 108



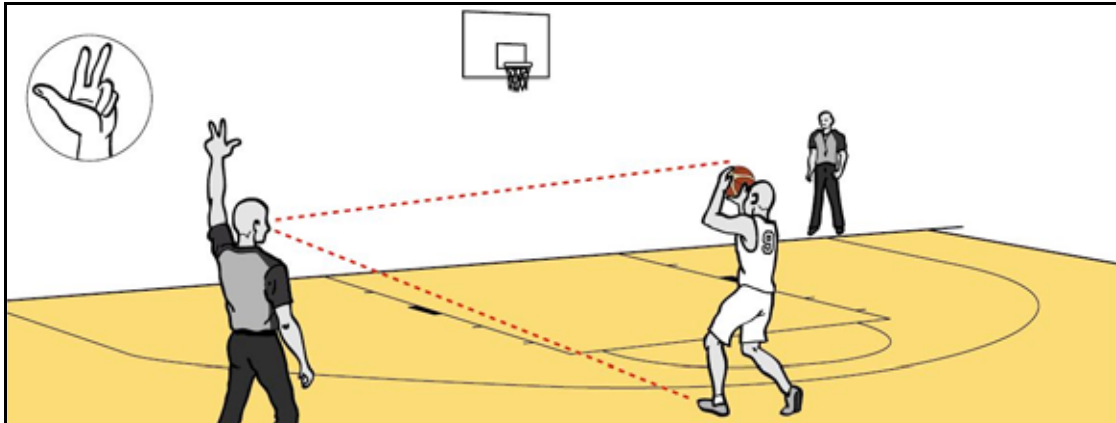
Mynd 109

6.2 Knatttruflun

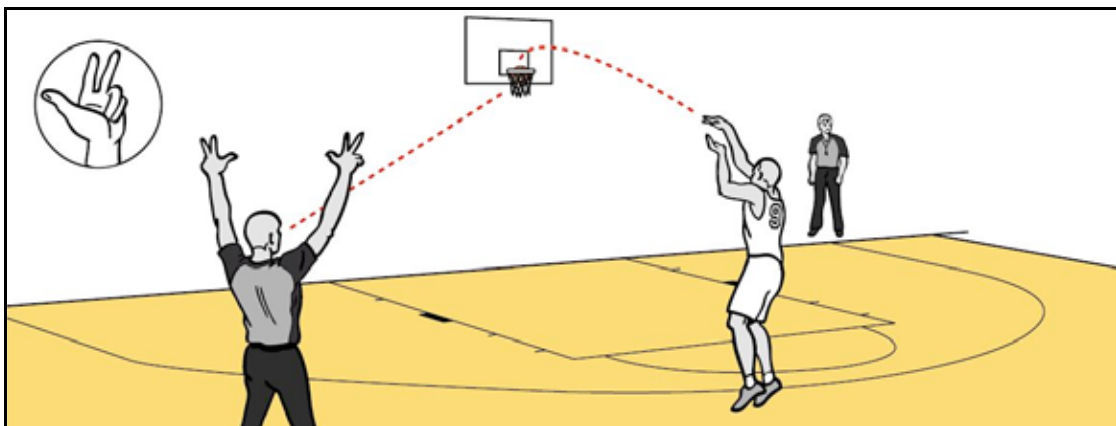
Útidómarinn ber ábyrgð á að horfa á flug knattarins við körfuskot og hann verður því að taka ákvarðanir er varða knatttruflun.

Við tveggja stiga skotttilraun snertir **varnarmaður** knöttinn þegar hann er á niðurleið og er allur hærra en körfuhringurinn er, áður en hann snertir hringinn eða það er ljóst að hann mun snerta hann. Útidómarinn skal blása í flautu sína og gefa til kynna að liðið sem reyndi körfuskotið fái tvö stig (Mynd 108).

Útidómari er einnig ábyrgur fyrir knatttruflun sóknarinnar. Þegar við körfuskot, knöttur er allur hærra en körfuhringurinn, á niðurleið og áður en hann snertir hringinn eða ljóst að hann muni snerta hann, má sóknarleikmaður ekki snerta knöttinn (Mynd 109). Útidómarinn skal blása í flautu sína og gefa merki um að stöðva leikklukku, dæma körfuna af og gefa til kynna nýja leikstefnu.



Mynd 110



Mynd 111

6.3 Þriggja stiga skottílaunir

Útidómari er ábyrgur fyrir að gefa merki um allar þriggja stiga skottílaunir.

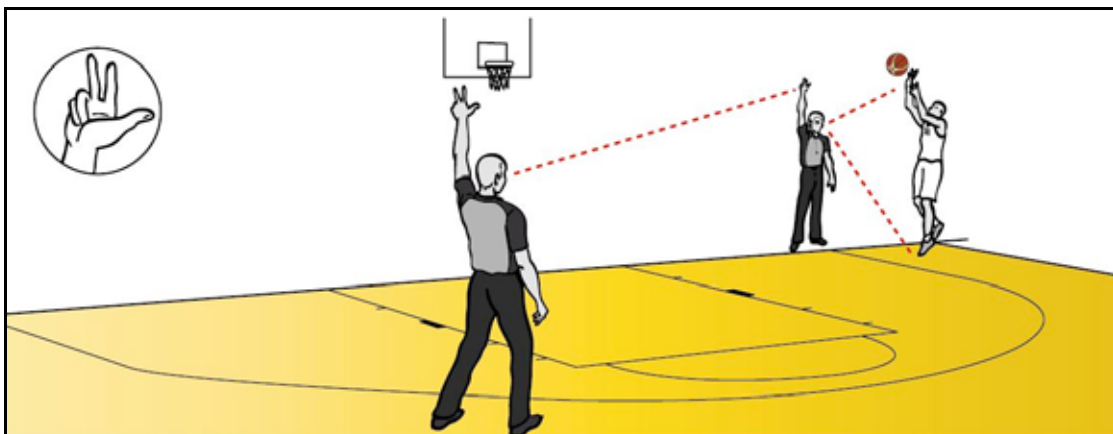
Hann skal horfa á fætur skotmanns til að vera viss um að tílaunin var gerð frá þriggja stiga svæðinu.

Þegar útidómari ákveður að um þriggja stiga skottílaun er að ræða lyftir hann öðrum handlegg með þrjá fingur upp í loft, þumall, vísifingur og langatöng (Mynd 110).

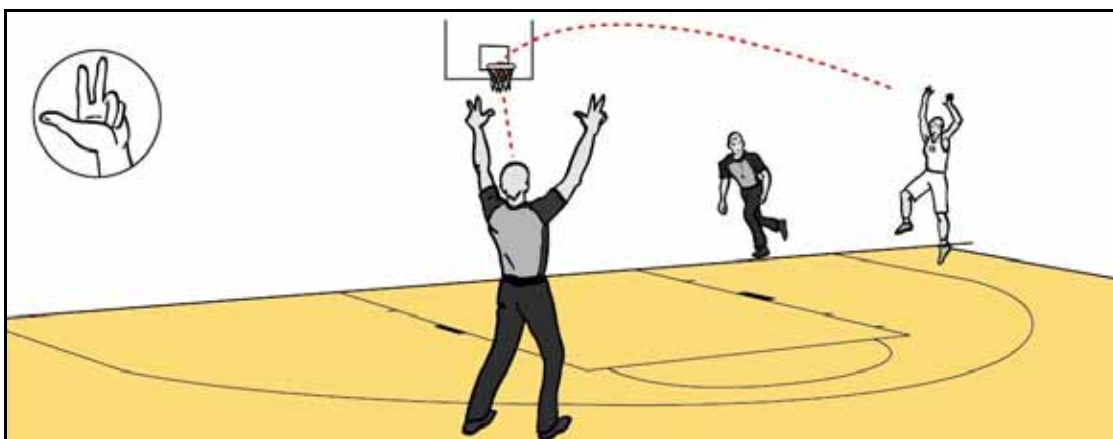
Ef þriggja stiga skottílaunin heppnast, staðfestir útidómari að þrjú stig hafi verið skoruð með því að lyfta báðum handleggjum með þrjá fingur upp í loft á hvorri hendi (Mynd 111).

Útidómari heldur merki sínu þar til hann er viss um að ritari hefur haft nægan tíma til að sjá merkið um heppnað þriggja stiga skot.

Það er mikilvægt að útidómari snúi ekki baki í leikinn þegar hann snýr frá því að vera útidómari í að vera undirdómari.



Mynd 112



Mynd 113

Útidómari mun ekki sjá skýrt allar þriggja stiga skottílaunir.

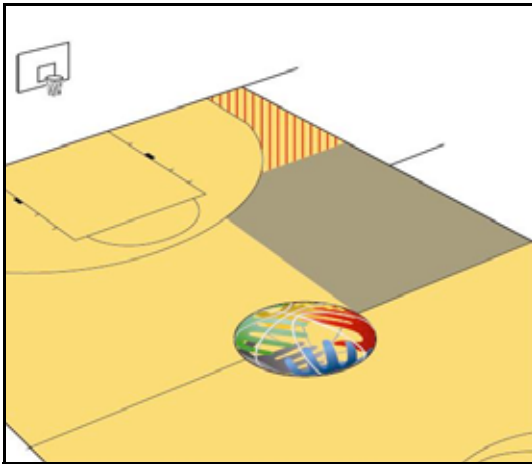
Þetta á sérstaklega við þegar skottílaun á sér stað úr horninu fjærst frá honum (svæði 4). Undirdómari er nær og það er skylda hans að hjálpa félaganum.

Þegar þriggja stiga skottílaun er reynd á undirdómari að lyfta öðrum handlegg með þrjá fingur upp í loft. Útidómari verður að sjá merkið og endurtaka það (Mynd 112).

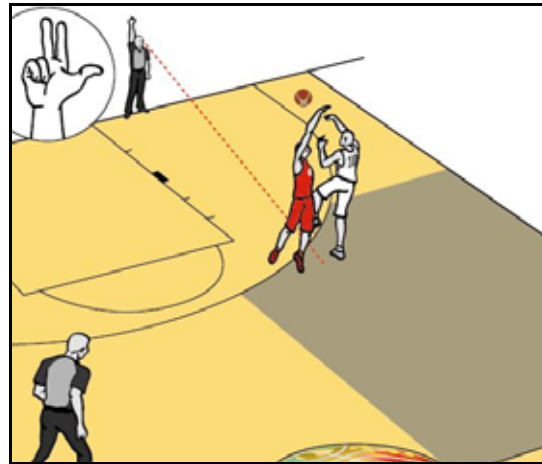
Ef þriggja stiga skottílaunin er heppnuð skal aðeins útidómari staðfesta það við ritarann með því að lyfta báðum handleggjum með þrjá fingur upp í loft á báðum höndum (Mynd 113).

Náið samstarf milli dómara tveggja er algerlega nauðsynlegt.

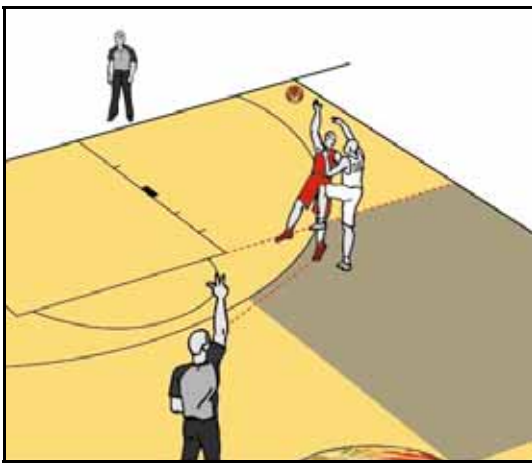
Ef tilraun er gerð af leikmanni sem er staðsettur á „línunni“ milli svæðis 3 og 4 verður útidómari að dæma það frá miðjum velli.



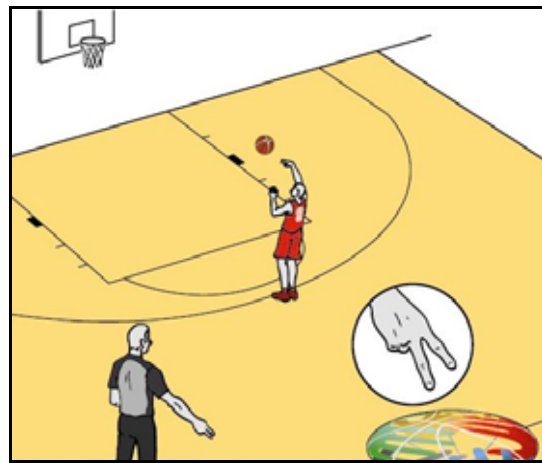
Mynd 114



Mynd 115



Mynd 116



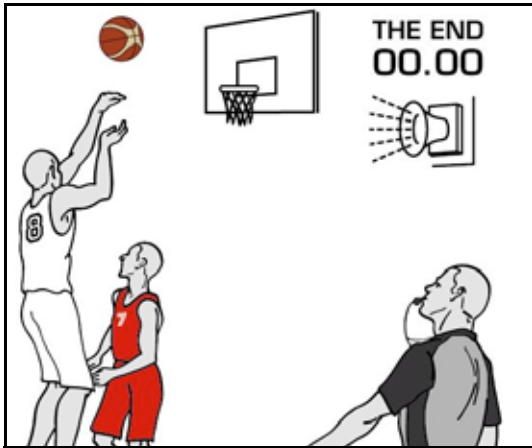
Mynd 117

Mynd 115 sýnir hvor dómaranna tveggja gefur fyrst til kynna þriggja stiga skottílaun. Útidómariinn er ábyrgur fyrir skyggða svæðinu og undirdómari fyrir strikaða svæðinu.

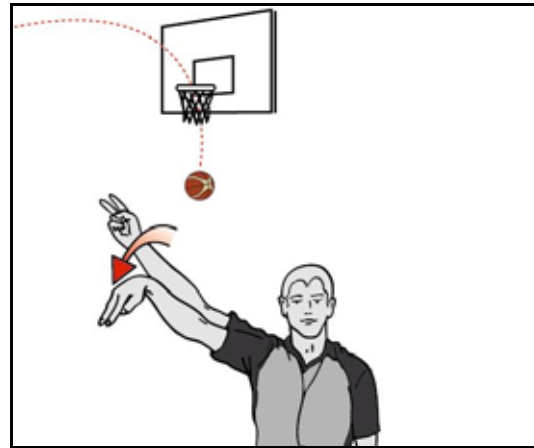
Staðsetning varnarmanns/varnarmanna og þriggja stiga skyttu, sem og sjónarhorn beggja dómaranna ákvarðar hvor dómarinn gefur fyrst merki um þriggja stiga tílaun (Mynd 115 og Mynd 116).

Góð samvinna og augnsamband milli dómaranna tveggja er algerlega nauðsynlegt við allar þriggja stiga skottílaunir og fyrir skot sem reynd eru nálægt þriggja stiga línunni. Stundum þegar tveggja stiga skottílaun er reynd nálægt þriggja stiga línunni getur útidómari gefið til kynna strax með tveim fingrum í átt að ritara að skottílaunin, ef hún heppnast, sé tveggja stiga. (Mynd 117). Þetta getur komið í veg fyrir viðbótar pressu frá áhorfendum, þjálfurum og leikmönnum.

Þriggja stiga línan er ekki hluti af þriggja stiga svæðinu.



Mynd 118



Mynd 119

6.4 Lok leiktíma í leikhluta eða framlengingu

Körfuskot sem reynd eru við lok leiktíma í leikhluta eða framlengingu geta valdið dómurum erfiðleikum, sér í lagi þegar margir áhorfendur eru til staðar og ekki heyrast vel í klukkunni.

Ákvörðun skal taka eins fljótt og auðið er.

Útidómari er aðallega ábyrgur fyrir að gefa til kynna hvort karfa sé gild eða ekki. Venjulega samþykkir undirdómari ákvörðun útidómara, jafnvel þó hann sé aðaldómari leiksins og ætti að gera allt til að styðja ákvörðun félaga síns.

Með 24 sekúndur eða minna á leikkluðunni í leikhluta eða framlengingu skal útidómari gefa merki með annan handlegg beint upp í loft með vísifingur beinan, um að þetta gæti verið síðasta sóknin í leiknum. Útidómari heldur merkinu þar til undirdómari speglar það.

Hinsvegar þá geta komið upp aðstæður þar sem málin eru ekki skýr og dómarnir tveir verða að ráða ráðum sínum saman áður en aðaldómari tekur lokaákvörðun. Ef frekari ráðlegginga er þörf getur aðaldómari ráðgast við dómara, eftirlitsmann sé hann til staðar, og/eða starfsmenn ritaraborðs. Hinsvegar er það **aðaldómari leiksins sem tekur lokaákvörðun.**

7 Merki og ferlar

7.1 Merkin

Eftir því sem áhuginn á leiknum eykst, með fleiri áhorfendum og aukinni fjölmiðlaumfjöllun er það mjög mikilvægt að dómari sé skýr og nákvæmur í störfum sínum í leiknum. Það er nauðsynlegt að dómari gefi öllum þeim sem tengjast leiknum, áhorfendur með taldir, skýrt til kynna hvað átti sér stað.

1. Viðurkennd FIBA merki **skulu vera** notuð.
2. Nota skal hátt, snögg flaut. Það skal blásið skýrt og aðeins einu sinni fyrir hvert leikbrot eða villu.
3. Athafnir segja meira en orð og skal röddin aðeins notuð þegar nauðsyn krefur.
4. Merkin eiga að vera skýr og einföld. Það koma þeir tímar sem þetta hjálpar dómaranum að selja dóminn. Það er engin þörf á að beita leikrænum tilþrifum eða ýkja.

Dómarar **verða** að stöðva leikklukkuna með beinum handlegg upp í loft, með krepptan hnefa við villu, opinn lófa með fingur saman við leikbrot eða með merki um tæknivillu, óíþróttamannslega villu eða brottrekstrarvillu eða dómarakast.

5. Öll merki til ritara **verða að vera**:
 - a) Framkvæmd í um það bil sex (6) til átta (8) metra fjarlægð frá ritaraborðinu. Leikklukka er stopp þannig að það er engin ástæða til að flýta sér að sína merkin.
 - b) Framkvæmd í augnhæð og í burtu frá líkamanum.
 - c) Í eftirfarandi röð þegar villa er sýnd:
 1. Númer leikmanns.
 2. Hverskonar villa var dæmd.
 3. Fjöldi vítaskota eða leikstefnan.

Note: Staðfesting á gildri eða ógildri körfu **verður að koma fram áður** en ofangreind merki eru sýnd.

6. Þegar dómari fylgist með leikmanni sem vandlega er gætt, innkast, framkvæmd vítaskota og átta (8) sekúndum skal dómari sem ábyrgur er fyrir því nota sjáanlega talningu (Merki nr. 14).

Gæði merkja dómarans munu bæta ímynd hans sem dómara. Þau segja fólki frá því að hann þekki starf sitt og vinni það vel.

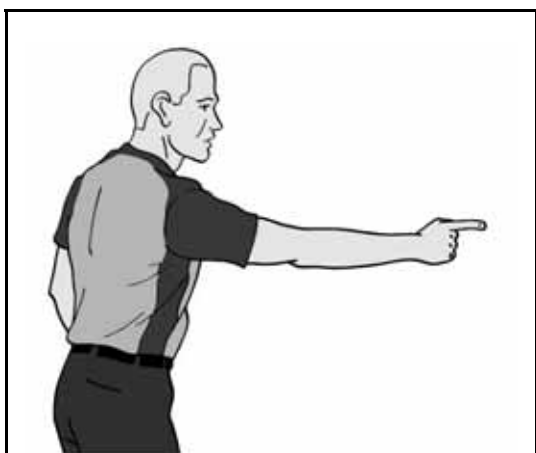
Þau gefa dómara sjálfstraust.



Mynd 120



Mynd 121



Mynd 122



Mynd 123

7.2 Leikbrot

Í hvert sinn sem leikbrot á sér stað verður dómariinn sem er ábyrgur fyrir brotinu að:

1. Blása í flautu sína einu sinni og á sama tíma stöðva leikinn með handlegg beint upp í loft (ekki boginn handlegg), opinn lófa og fingur saman (Mynd 120).
2. Gefa skýrt til kynna um hverskonar leikbrot er að ræða (Mynd 121 - Skref). Það er ekki leikbrot ef knöttur fer útaf.
3. Gefa til kynna á jafnvel enn skýrari hátt leikstefnuna sem fylgir með því að nota sama handlegg (Mynd 122).
4. Í öllum aðstæðum skal dómariinn sem sér um framkvæmd rétta eða senda knöttinn með gólfsendingu (Mynd 123).
5. Röð merkja við leikbrot:
 - a) Stöðva leikklukku.
 - b) Hverskonar leikbrot.
 - c) Leikstefna.



Mynd 124



Mynd 125

7.3 Villur

Whenever a foul occurs, the official responsible for the play **must**:

1. Blása einu sinni í flautu sína og á sama tíma stöðva leikklukkuna með handlegg beint upp í loft (ekki boginn) og með krepptan hnefa (Mynd 124).
2. Sjá til þess að leikmaður sé meðvitaður um að dæmd hafi verið á hann villa með því að benda á hann í mittishæð, með beinum handlegg og lófinn snúi í átt að gólfinu. Við aðstæður þegar vítaskot eru dæmd skal gefa til kynna hversu mörg. many.
3. **Hlaupa** í átt að ritaraborði og stöðva, taka sér stöðu þannig að ritari hafi skýra og óhindraða sýn á dómarann, um það bil sex (6) til átta (8) metra frá ritaraborði.
4. Sýna öll merkin og standa kyrr á meðan. Sýna mjög skýrt og hægt númer leikmannsins sem framdi villuna. Það er ráðlagt að „halda“ merkinu í tvær sekúndur þar sem það er mikilvægt að ritari skrái rétt númer.
5. Næst, gefa til kynna hverskonar villu er um að ræða.
6. Ljúka samskiptaferlinu með því að gefa til kynna fjölda vítaskota eða leikstefnuna sem fylgir og hlaupa í næstu stöðu.
7. Við lok samskiptaferilsins skulu dómarar, almennt séð, skipta um stöðu.

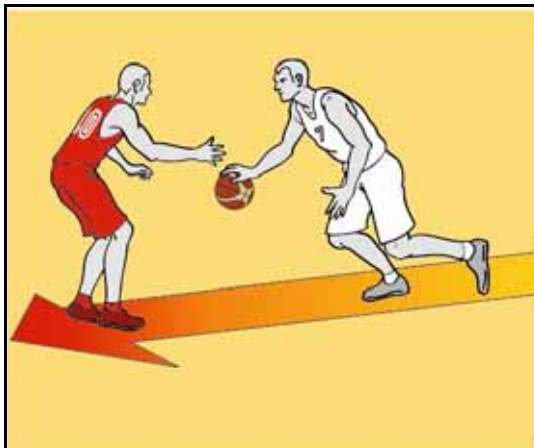
7.4 Skipting eftir villu

Við venjulegar kringumstæður skulu dómarar skipta um stöðu eftir hverja villu.

Hinsvegar skulu dómarar **ekki skipta um stöðu þegar**:

- Undirdómari dæmir sóknarvillu, þ.e. eftir að hafa sýnt ritaraborði villuna verður hann nýr útidómari og útidómariinn verður nýr undirdómari við gagnstæða endalínu.
- Útidómari dæmir varnarvillu, þ.e. eftir að hafa sýnt ritaraborði villuna verður hann áfram útidómari og undirdómari verður áfram undirdómari við endalínuna.

7.5 Villa á lið með liðsvald



Mynd 126



Mynd 127



Mynd 128

Sóknarleikmaður sem rekur knöttinn keyrir inn í varnarleikmann sem hefur tekið sér löglega varnarstöðu. (Mynd 126 og Mynd 127).

Dómarinn sem er ábyrgur fyrir knettinum blæs í flautu sína og á sama tíma setur hann handlegg sinn beint upp í loftið og stöðvar leikklukkuna.

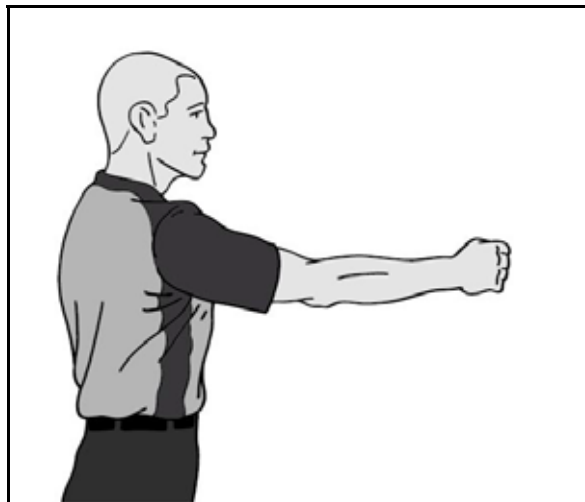
Strax á eftir merkinu um persónuvillu, sýnir hann merki um liðsvald með krepptum hnefa í átt að körfu þess liðs sem framdi villuna (Mynd 128).



Mynd 129



Mynd 130

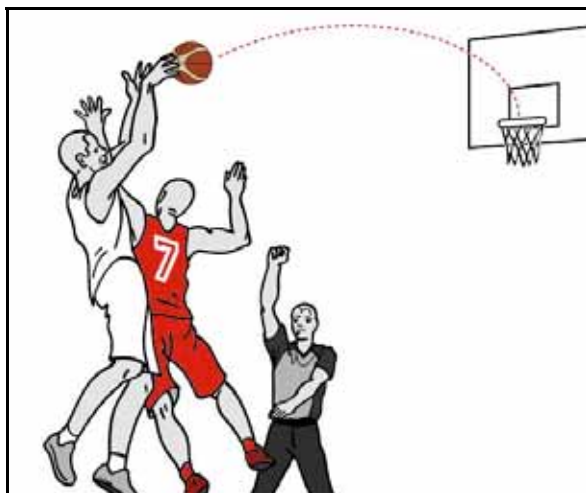


Mynd 131

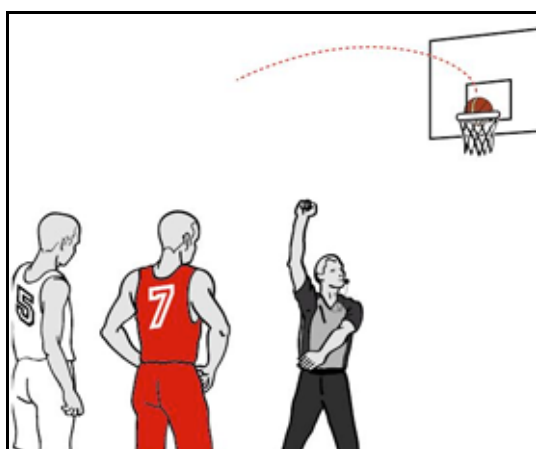
Dómarinn sem dæmdi villuna hleypur nú á svæði í burtu frá leikmönnum, um það bil sex (6) til átta (8) metra frá ritaraborðinu til að sýna villuna.

Hann gefur til kynna númer leikmanns, í þessu tilfelli nr. 7 (Mynd 129) og merkið um ruðning með knöttinn (Mynd 130).

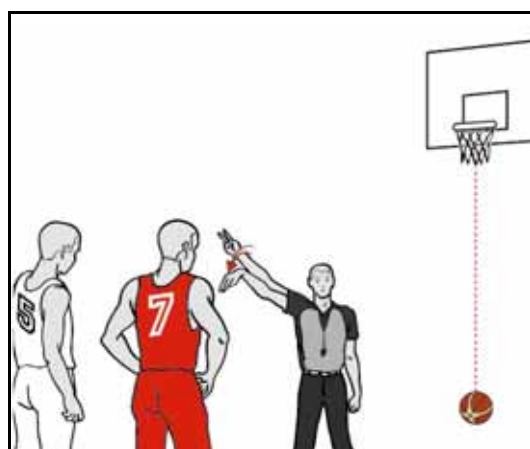
Lokaþátturinn er að sýna merki um nýja leikstefnu með því að nota merkið um liðsvald. (Mynd 131).



Mynd 132



Mynd 133



Mynd 134

7.6 Villa og heppnað körfuskot

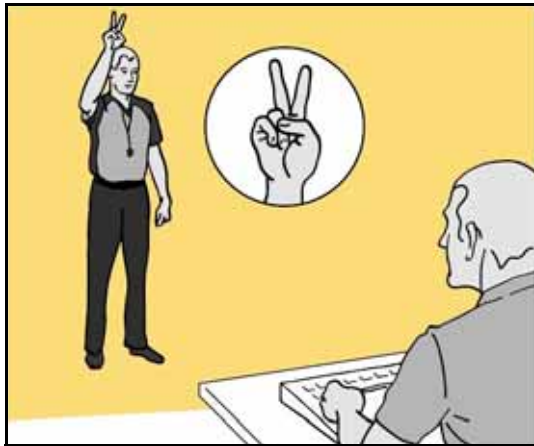
Brotið er á leikmanni við körfuskot og skotið er heppnað (Mynd 132).

Undirdómari hefur blásið í flautu sína og stöðvað leikklukkuna (Mynd 133).

Næst verður hann að gefa öllum sem taka þátt í leiknum, áhorfendur meðtaldir, til kynna hvort karfan var gild eða ekki og fjölda stiga sem veitt eru. Þetta merki verður að gefa fyrst til að koma í vagn fyrir viðbótarþrýsting frá áhorfendum, þjálfurum og leikmönnum (Mynd 134).

Ef dómariinn sem dæmir villuna er ekki viss um hvort knötturinn fór í körfuna eða ekki, verður hann að fá staðfestingu frá félaga sínum og nota þá aðferð sem rædd var í undirbúningi fyrir leik.

Lokaákvörðun hvort karfa skal gilda eða ekki er tekin af dómaranum sem dæmdi villuna.



Mynd 135



Mynd 136



Mynd 137



Mynd 138

Dómarinn sem dæmði villuna hleypur í átt að stað í burtu frá leikmönnum, um það bil sex (6) til átta (8) metra frá ritaraborðinu og **stöðvar**.

Frá þessar stöðu staðfestir hann fyrst að karfa hafi verið skoruð. Á Mynd 135 gefur dómarinn til kynna að skrá skuli tvö (2) stig á liðið sem tók körfuskotið.

Eftir þetta gefur dómari til kynna númer leikmannsins sem framdi villuna (Mynd 136) og um hverskonar villu var að ræða (hald) (Mynd 137).

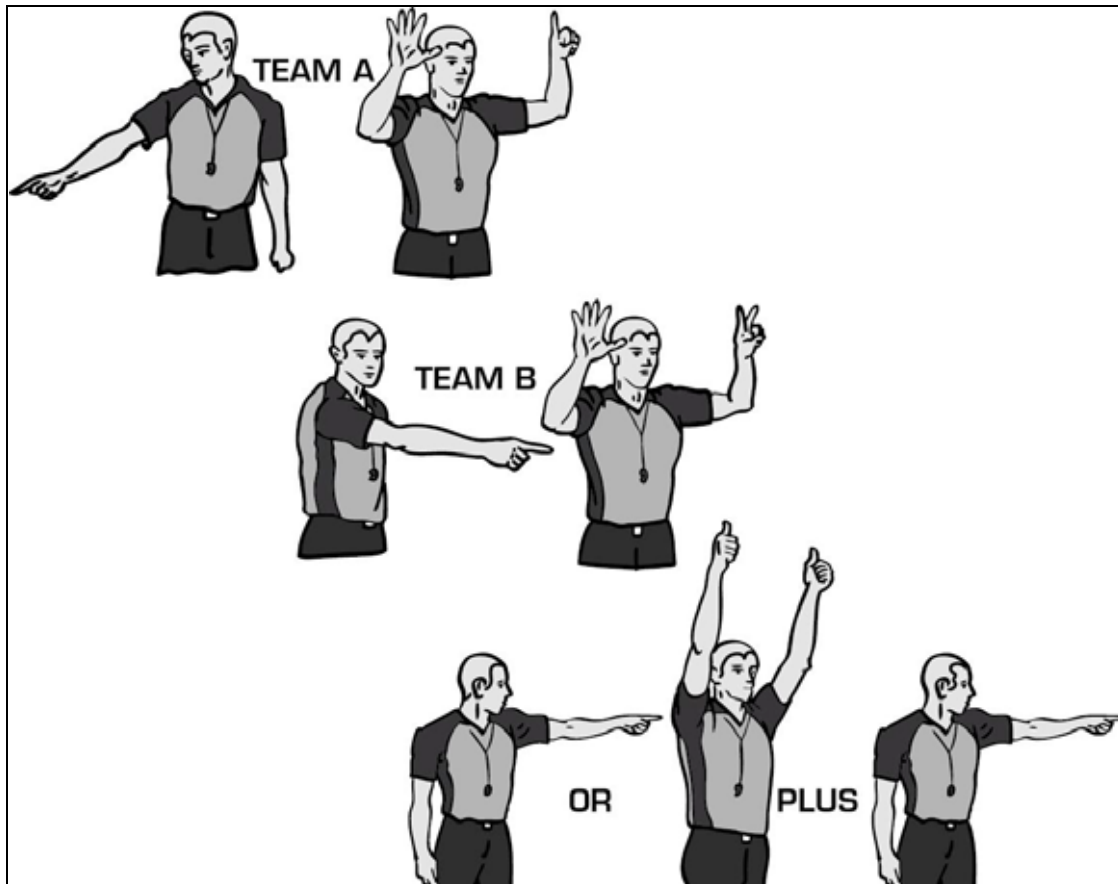
Lokaþátturinn er að gefa til kynna að eitt (1) vítaskot skuli veitt (Mynd 138).



Mynd 139

7.7 Tvívilla

Dómarinn sem dæmir tvívillu flautar í flautu sína og á sama tíma sýnir hann tvívillu merkið (Mynd 139).



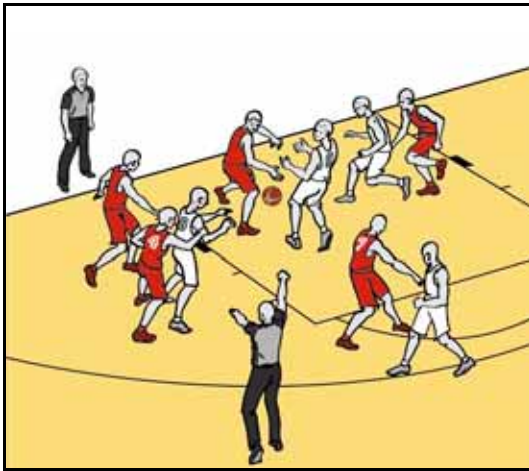
Mynd 140

Dómarinn hleypur í átt að stað í burtu frá leikmönnum, um það bil sex (6) til átta (8) metra frá ritaraborðinu. Næst gefur hann skýrt til kynna fyrra liðið með því að benda í átt að varamannabekk liðsins og sýnir svo leikmannanúmerið (6).

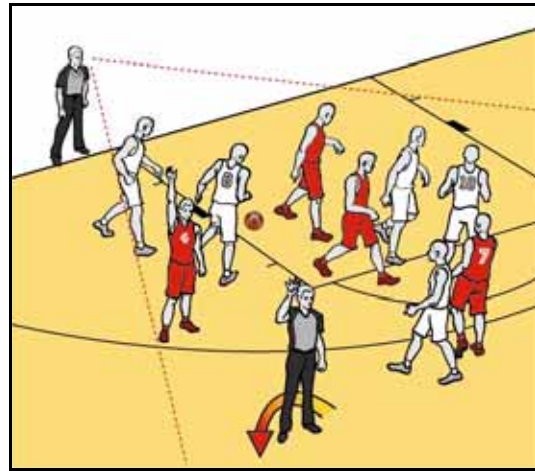
Við þessar aðstæður er það afar mikilvægt að ritarinn skrá númer leikmanns rétt.

Síðan gefur hann til kynna seinna liðið með því að benda í átt að varamannabekk þess og sýnir svo leikmannanúmerið (7).

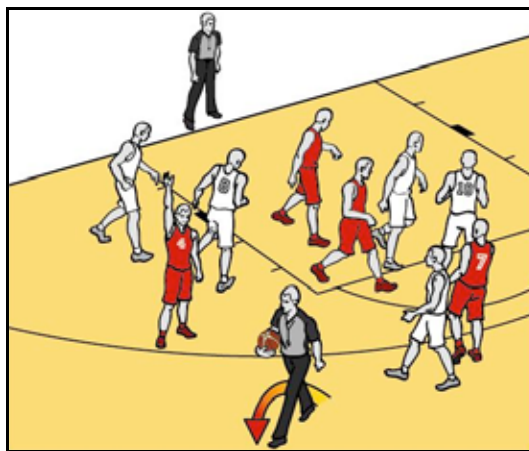
Að lokum gefur dómari merki um dómarakast og svo merkið um leikstefnu.



Mynd 141



Mynd 142



Mynd 143

7.8 Staðsetning dómara eftir villu

Villa er framin af varnarleikmanni á mótherja sem er að senda knöttinn.

Útidómarinn flautar í flautu sína og gefur merki um villu með beinum handlegg og krepptum hnefa (Mynd 141).

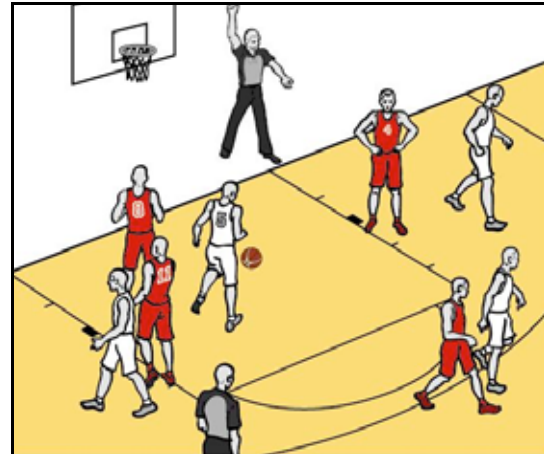
Undirdómarinn (sem dæmir ekki villuna) verður að standa kyrr í smástund og einbeita sér að leikmönnum sem eru á leikvelli.

Hann er eini dómarinn á þessum tíma sem fylgist með leikmönnum þar sem dómarinn sem dæmdi villuna er í samskiptum við ritaraborðið (Mynd 142).

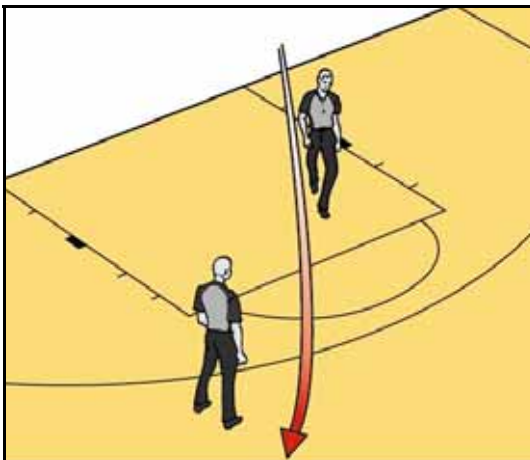
(Mynd 143).



Mynd 144



Mynd 145



Mynd 146



Mynd 147

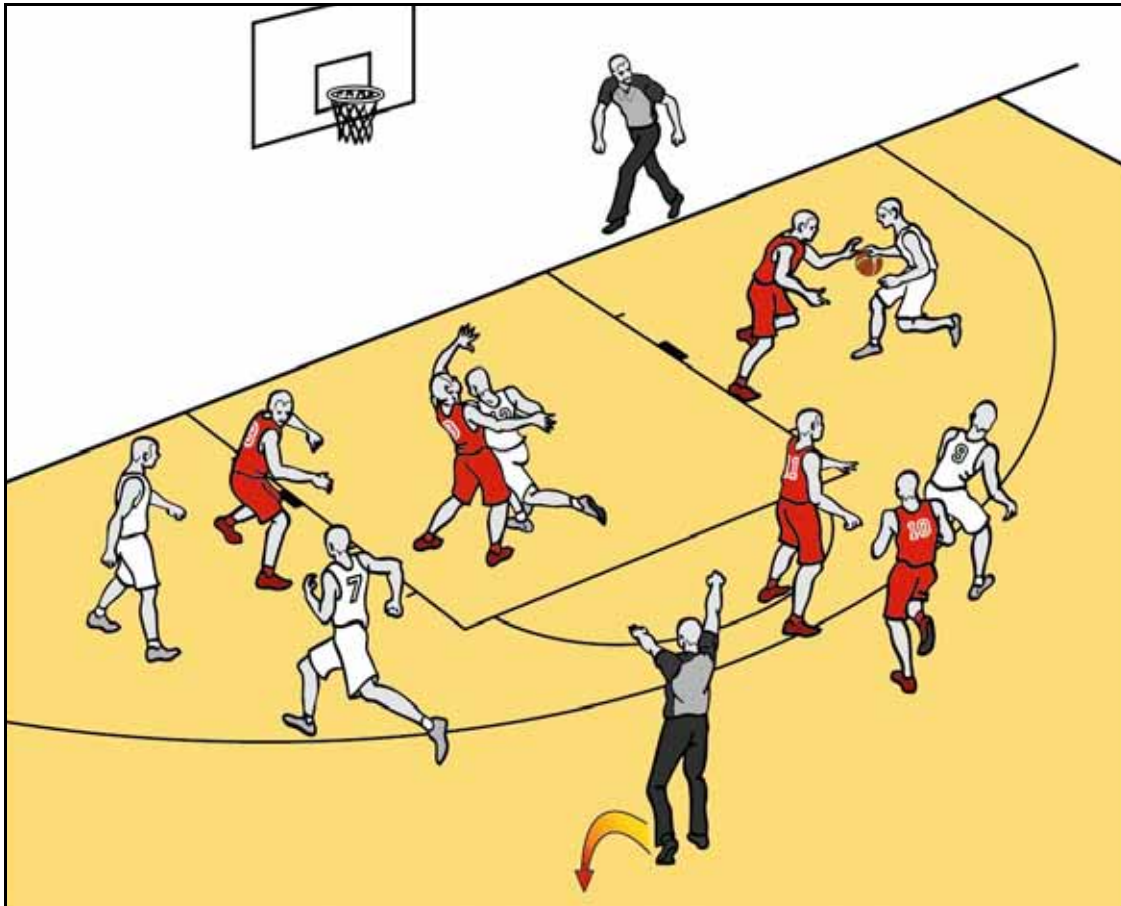
Villa er framin af varnarmanni gagnvart mótherja sem er í skottílraun. Skottílraunin mistekst (Mynd 144 og Mynd 145).

Undirdómariinn sem er ábyrgur fyrir knettinum flautar í flautu sína og dæmir varnarvillu.

Útidómariinn (sem dæmdi ekki villuna) verður að vera kyrr smástund og einbeita sér að leikmönnum á leikvelli (Mynd 145 og Mynd 146).

Um leið og félagi hans hefur lokið við að skýra frá villunni fer útidómariinn í stöðu undirdómara, í þessu tilfelli við endalínu og hefur augu með leikmönnum (Mynd 147). Undirdómariinn verður nýr útidómari.

Nýi undirdómariinn er ábyrgur fyrir framkvæmd allra vítaskota.



Mynd 148

Villa á lið með vald á knetti í burtu frá knetti.

Útidómari er ábyrgur fyrir leiknum flautar í flautu sína vegna sóknarvillunnar og skýrir ritaraborðinu frá villunni.

Undirdómari stendur smástund kyrr og fylgist með leikmönnum. Eftir að félagi hans hefur lokið samskiptum sínum við ritaraborðið, skipta þeir um stöðu.



Mynd 149

7.9 Báðir dómara dæma

Það munu koma upp tilfelli þar sem báðir dómara flauta í flautu sína á nánast sama tíma (tvíflaut). Þegar þetta gerist skulu dómara strax ná augnsambandi hvor við annan til að staðfesta dóminn. Náin samskipti milli dómara eru afar mikilvæg.

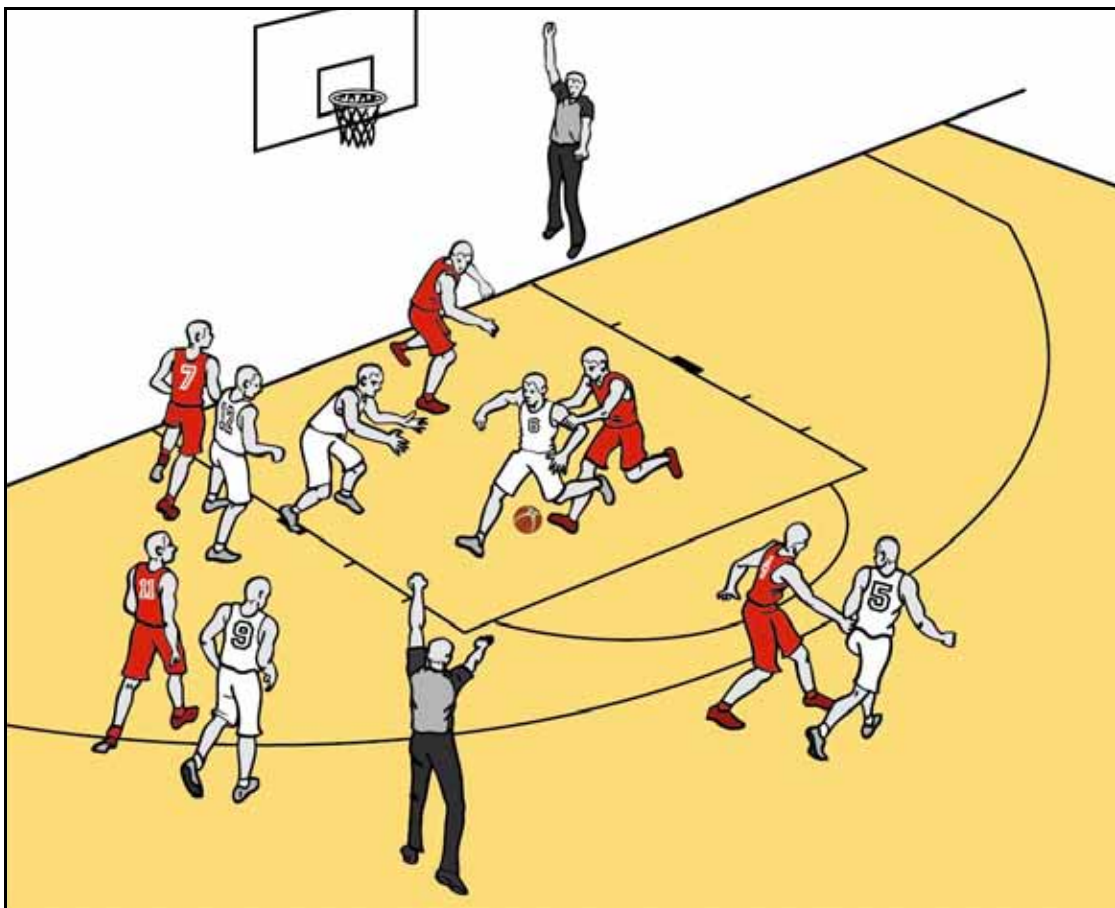
Í þessu tilfelli flauta báðir varnarvillu.

Dómarinn sem er næstur eða dómarinn sem fær leikinn í áttina til sín tekur dóminn til að koma í veg fyrir ólíka ákvörðun dómara.

Þar sem þessi villa á sér stað nær útidómaranum þá skýrir hann frá villunni.

Undirdómarinn fylgist með öllum leikmönnum á meðan útidómari skýrir ritaraborðinu frá villunni.

Dómara skipta ekki um stöðu.



Mynd 150

Dómararnir flauta í flautu sína vegna varnarvillu nánast á sama tíma. Það er ekki augljóst hvor dómarinn er nær atvikinu.

Það er dómarinn sem fær leikinn í átt til sín sem tekur dóminn, nema hinn dómarinn hafi séð aðra villu eða leikbrot á undan tvíflautinu.

Í þessu tilfalli er útidómarinn ábyrgur fyrir að skýra frá villunni.

Enn og aftur er augnsamband milli dómara mikilvægt. Góð samvinna er hæfileiki sem dómarar ættu að reyna að bæta sig í, sér í lagi þegar um er að ræða tvíflaut.

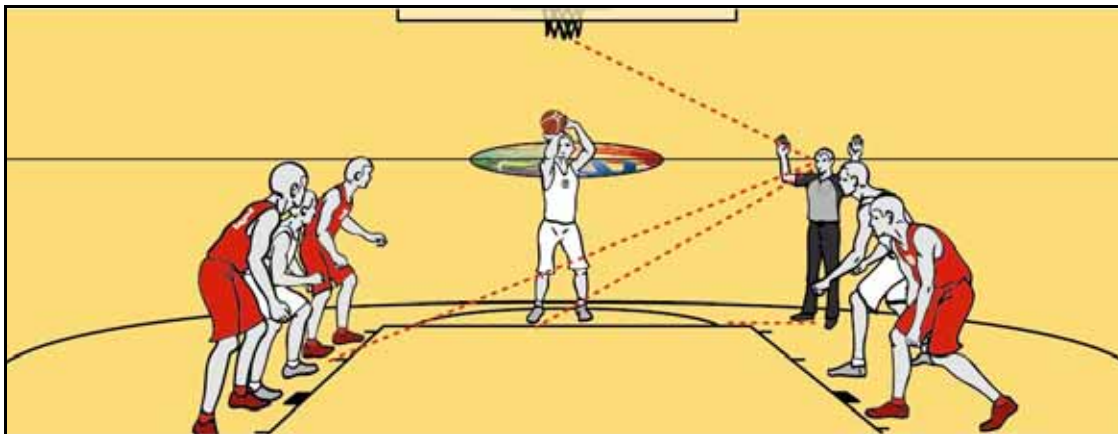
Aftur er það undirdómarinn sem horfir á leikmennina þegar félagi hans skýrir frá villunni.

Dómarar skipta ekki um stöðu.

8 Aðstæður við vítaskot



Mynd 151



Mynd 152

8.1 Útidómari

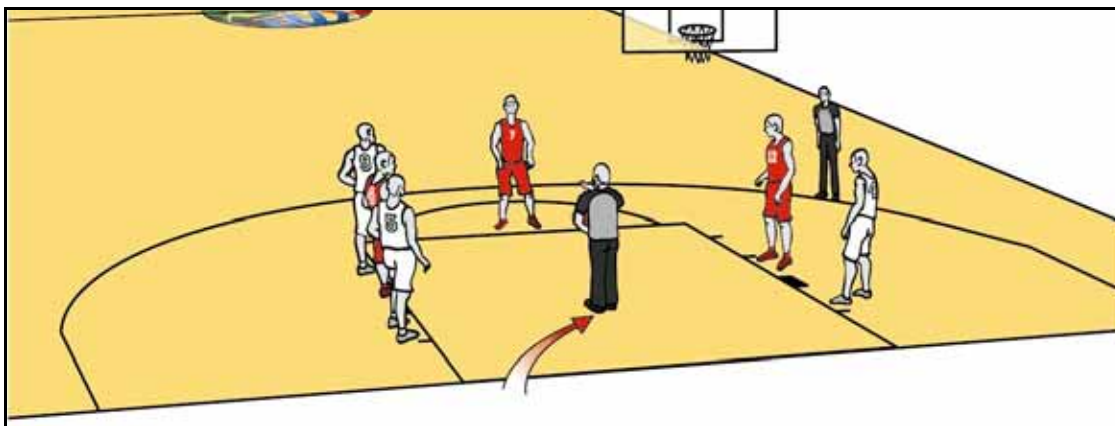
Villa er dæmd og refsingin er vítaskot.

Nýji útidómarinn færir sig í stöðu þar sem framlengd vítalína skerst við þriggja stiga línuna, vinstra megin við skotmann.

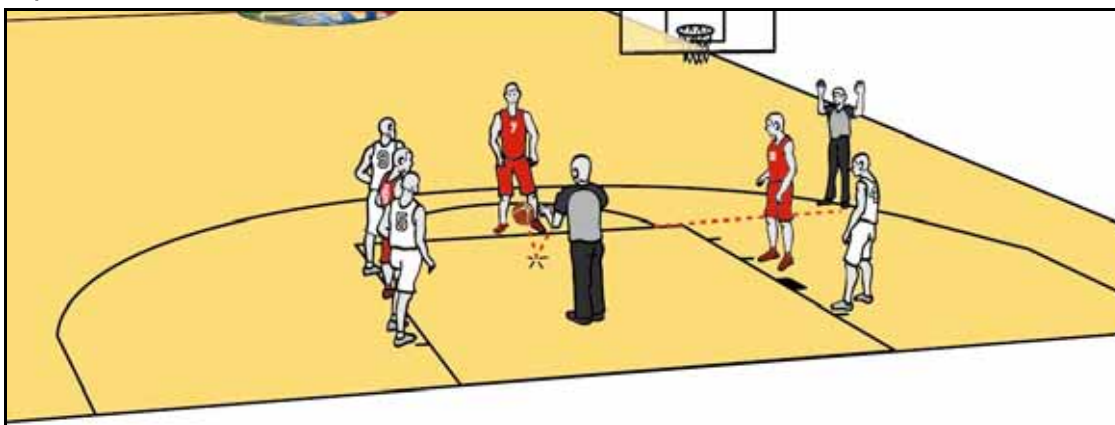
Þegar undirdómariinn hefur lokið við að gefa leikmönnum merki um fjölda vítaskota verður hann nýr útidómari og gefur merki um fjölda vítaskota með því að lyfta handlegg(jum) (Mynd 152).

Hann er ábyrgur fyrir:

1. Horfa á skotmann.
2. Fylgjast með leikmönnum meðfram **gagnstæðri hlið** takmarkaða svæðisins.
3. Telja fimm (5) sekúndur.
4. Horfa á flug knattarins og á knöttinn á hringnum.
5. Staðfesta ef vítaskot var heppnað.



Mynd 153



Mynd 154

8.2 Undirdómari

Undirdómari **tekur sér stöðu** undir körfunni með knöttinn í höndunum og stýrir öllum vítaskotum frá þeirri stöðu.

Pegar leikmenn hafa stillt sér upp á réttan hátt, gengur hann inn í takmarkaða svæðið og gefur leikmönnum merki um fjölda vítaskota (Mynd 153). Hann lítur svo til ritaraborðsins og sendir svo knöttinn með gólfsendingu á leikmanninn sem taka skal vítaskotið (Mynd 154). Hann er ábyrgur fyrir að sækja knöttinn eftir hvert vítaskot.

Eftir hvert vítaskot tekur hann sér stöðu frá körfunni, aftan við endalínu með framlengda vítalínu milli fóta sér og heldur handleggjum niðri.

Eftir að knöttur yfirgefur hönd skotmanns við síðasta eða eina vítaskotið skal dómariinn taka skref til hægri til að sjá betur aðstæður sem skapast við frákast.

Hann er ábyrgur fyrir að:

1. Fylgjast með leikmönnum við gagnstæða hlið takmarkaða svæðisins.
2. Fylgjast með aðstæðum sem geta leitt til snertingar og mögulegra leikbrota á reglum um vítaskot hjá leikmönnum sem fara of snemma inn í takmarkaða svæðið, áður en knöttur yfirgefur hönd vítaskyttu.

ATH: Um leið og knöttur er til staðar fyrir leikmann sem taka skal fyrsta eða eina vítaskotið skal ekki heimila leikhlé eða skiptingu, nema síðasta eða eina vítaskotið hafi heppnast, eða ef síðasta eða eina vítaskotinu fylgir að lið fái knött til innkasts við framlengda miðlínu, gegnt ritaraborðinu.



Mynd 155



Mynd 156



Mynd 157

8.3 Vítaskot án uppstillingar leikmanna.

Við allar tæknivillur (Mynd 155) óíþróttamannslegar villur eða brottrekstrarvillur er refsingin vítaskot og liðið fær knöttinn til innkasts við framlengda miðlínu, gegnt ritaraborði.

Þar sem það er enginn möguleiki á frákasti þegar vítaskotin eru tekin skulu leikmenn ekki stilla sér upp við vítateiginn (Mynd 156).

Dómarinn sem dæmdi ekki villuna er ábyrgur fyrir framkvæmd vítaskotanna.

Dómarinn sem dæmdi villuna stendur nálægt framlengdri vítalínu, gegnt ritaraborðinu, tilbúinn til að stjórna innkastinu um leið og vítaskotunum er lokið. Leikmaðurinn sem tekur innkastið skal hafa fætur sitt hvorum megin við framlengda miðlínu og er heimilt að senda knöttinn til samherja hvar sem er á leikvellingnum (Mynd 157).

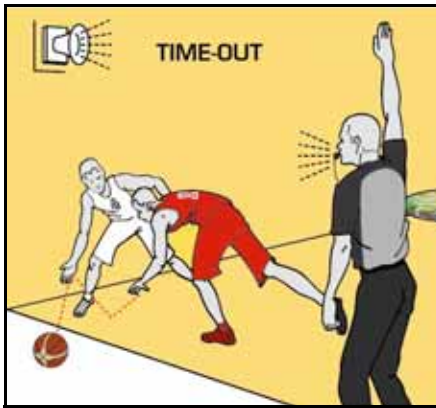
9 Leikhlé og skiptingar

Ávalt þegar lið fer fram á leikhlé, skal ritari gefa það til kynna til dómaranna með því að gefa hljóðmerki þegar knöttur er úr leik, leikklukka stopp og ef dómari er að tilkynna villu, þá hefur hann lokið samskiptum sínum við ritaraborð.

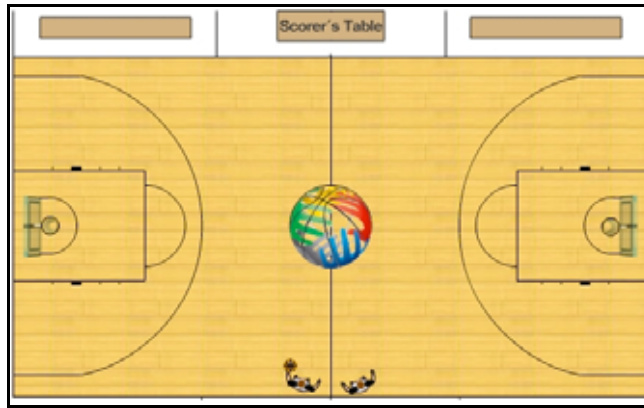
Dómari sem næstur er ritaraborðinu flautar í flautu sína og gefur merki um leikhlé.

Dómarar færa sig svo þannig að þeir staðsetja sig gegnt ritaraborði (Mynd 159) og að fylgjast með leikmönnum, skiptingum og þjálfurum liðanna og til að hafa augnsamband við ritaraborðið. Þegar 50 sekúndur eru liðnar af leikhléinu skal ritari gefa hljóðmerki og dómari skal flauta í flautu sína til að fá liðin á leikvöll strax til að hefja leikinn. Leikmenn hafa ekki heimild til að koma inn á leikvöll áður en þessi merki hljóma.

Ef þetta var síðasta leikhléð sem liðið átti rétt á í þessum hálfleik, skal dómari, eftir að leikhléi er lokið, láta þjálfara vita að hann hafi tekið síðasta leikhléið sitt.



Mynd 158



Mynd 159



Mynd 160

9.1 Framkvæmd leikhlés

Knöttur fer útaf við hliðarlínu gegnt ritaraborði og dæmir útidómarinn leikbrotið (Mynd 158).

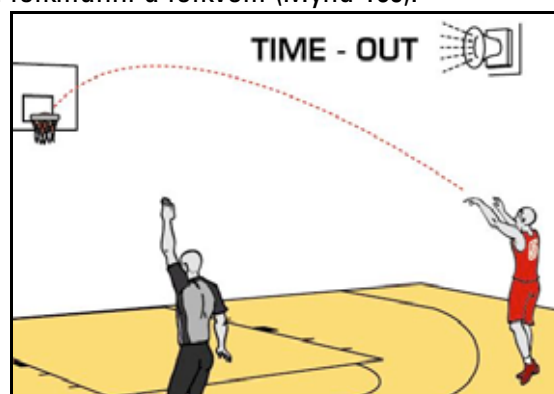
Undirdómarinn er nær ritaraborðinu og því framkvæmir hann leikhléð.

Báðir dómarar taka sér stöðu svipað og þeir gera fyrir leik, gegnt ritaraborðinu til að fylgjast með starfsmönnum ritaraborðs og liðunum (Mynd 159).

Þegar leikhlé er lokið skulu dómarar fara á upprunalega staðsetningu.

Aftur er nán samvinna milli dómara nauðsynleg.

Þegar allir eru tilbúnir er knöttur afhentur leikmanni til innkasts. Dómarinn sem framkvæmir innkastið gefur merki um að leikur skuli hefjast þegar knötturinn snertir fyrst eða er snertur af leikmanni á leikvelli (Mynd 160).



Mynd 161



Mynd 162

9.2 Leikhlé eftir heppnað körfuskot eða síðasta eða eina vítaskot

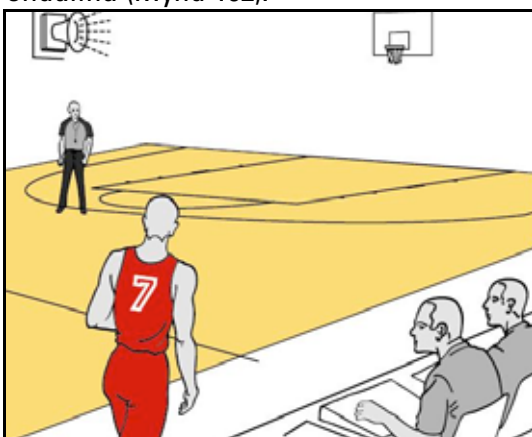
Þjálfari getur fengið leikhlé ef mótherjar skora körfu eða síðasta vítaskotið var heppnað, eftir að hann bað um leikhlé og beiðnin kom fram áður en knöttur er til staðar fyrir leikmann sem taka skal innkasti (Mynd 161).

Tímavörður stöðvar leikklukkuna og heldur henni stopp og ritari gefur dómurum til kynna að beiðni um leikhlé hafi komið fram.

Útidómariinn blæs í flautu sína og gefur merki um leikhlé.

Báðir dómarar taka sér stöðu á sama hátt og fyrir leik, gegnt ritaraborðinu til að fylgjast með starfsmönnum ritaraborðs og báðum liðum (Mynd 159).

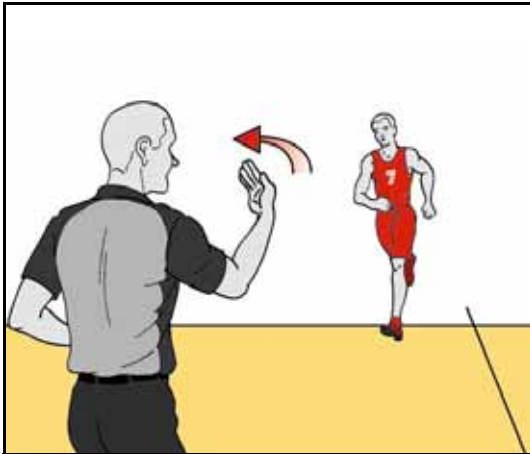
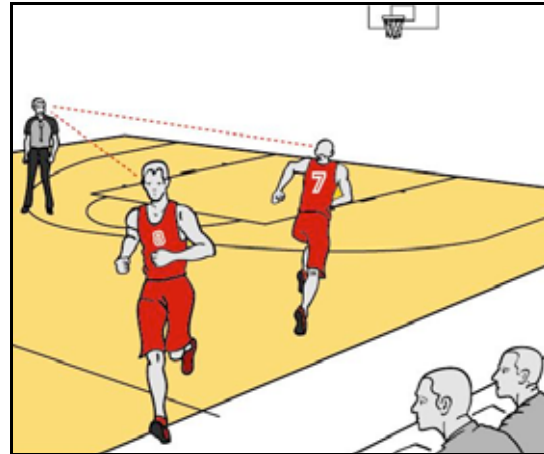
Pegar allir leikmenn beggja liða hafa snúið aftur á leikvöll og eftir að dómarar hafa náð augnsambandi, réttir nýr útidómari knöttinn til leikmanns sem taka skal innkast við endalínu (Mynd 162).



Mynd 163



Mynd 164


Mynd 165

Mynd 166

9.3 Framkvæmd leikmannaskiptinga

Þegar tækifæri til leikmannaskipta hefst, gefur ritari dómara merki um að beiðni um leikmannaskiptingu hafi komið fram. Dómari næstur ritaraborðinu samþykkir beiðni um leikmannaskiptingu með því að blása í flautu sína og gefa merki um leikmannaskiptingu (Mynd 164) og bendir leikmanni á að koma inn á leikvöll. Einföld bending handar frá dómara er nægilegt (Mynd 165) þar sem það er mikilvægt að tefja ekki leikinn.

Aðal ábyrgðin á að fimm (5) leikmenn séu á leikvelli eftir skiptingu er þjálfarans en ekki dómaranna.

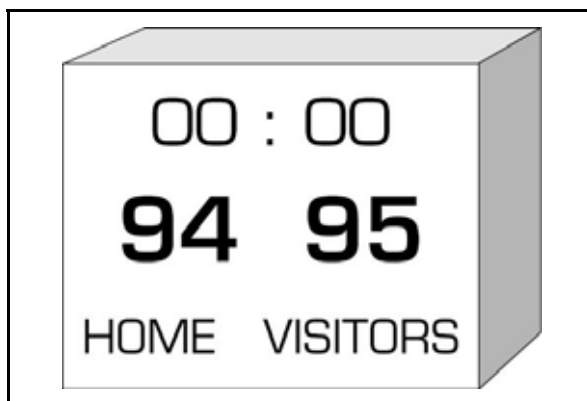
Leikmenn sem yfirgefa leikvöll þurfa ekki að gefa sig fram við ritara og mega fara beint á varamannabekk sinn (Mynd 166).

Dómarar skulu ávalt hafa í huga að leik þarf að hefja eins fljótt og auðið er.

Leikurinn verður að halda hraða sínum og því skal:

- Ekki undir neinum kringumstæðum tefja leikinn vegna slakrar og óviðeigandi hreyfinga dómara á leikvelli, sérstaklega eftir að leikklukkan er stopp og knöttur úr leik.
- Ekki undir neinum kringumstæðum leikmaður vera tilbúinn til að hefja leik (innkast, vítaskot) og dómarar eru ekki rétt staðsettir til að hefja leikinn.
- Alltaf þegar knöttur er úr leik og leikklukkan stop og þess er krafist að dómarar hreyfi sig, þá verða þeir að gera það hratt.

10 Lok leiktíma



Mynd 167



Mynd 168



Mynd 169

10.1 Fara yfir leikskýrsluna

Pegar leikklukka gefur til kynna lok leiks skulu dómarnir koma að ritaraborðinu, nema kringumstæður krefjist annars.

Eftir að ritari hefur lokið við að skrá leikskýrslu skal hann tryggja að aðstoðarritari, tímavörður og skotklukkuvörður hafi skrifað inn nöfn sín með prentstöfum.

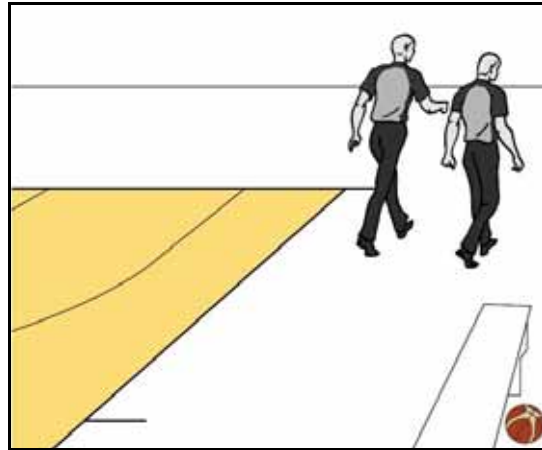
Eftir að ritari hefur einnig skráð sitt nafn skal fá dómara leikskýrslu til staðfestingar.

Pegar dómari telur leikskýrslu rétt frágengna, þá er hún undirrituð, fyrst af dómara og svo af aðaldómara.

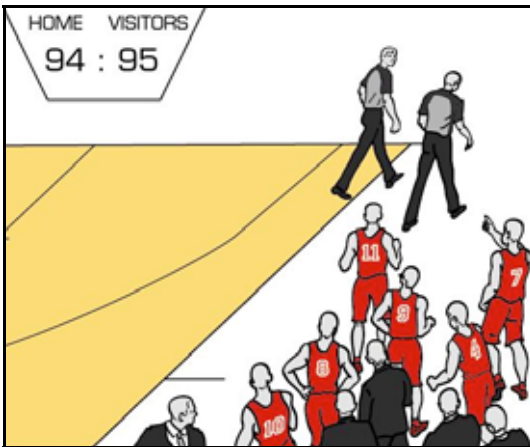
Samþykkt og undirritun leikskýrslu endar stjórn og tengsl dómara við leikinn.



Mynd 170



Mynd 171



Mynd 172



Mynd 173

Það er venja að þakka starfsmönnum ritaraborðs og eftirlitsmanni, sé hann til staðar, fyrir þeirra störf þar sem þeir eru hluti af liðinu. Handaband er venjubundin framkvæmd.

Báðir dómara skulu yfirgefa leikvöll saman.

Ef lítill munur er á milli liðanna við lok leiks, gæti það verið betra að skoða og skrifa undir leikskýrsluna í friði í búningsherbergi dómara.

Við slíkar aðstæður er það mikilvægt að dómara líti eftir hvor öðrum við lok leiksins og, þegar það er mögulegt, yfirgefi leikvöll saman beint í átt að búningssklefa.

Ef slík hegðun er nauðsynleg skulu dómara forðast samræður við þjálfara, leikmenn og áhorfendur. Við allar kringumstæður verða dómara að vera kurteisir.

Dómara hafa lagt hart að sér. Þeir hafa gefið sitt besta saman:

„Ég var ekki aðaldómari,
 Þú varst ekki dómari,
 Við vorum lið.“



11 Upprifjun

Fundur fyrir leik er alger nauðsyn.

1. Þekktu svæðn sem þú berð ábyrgð á á gólfinu og komdu í veg fyrir að báðir dómarar séu að horfa á knöttinn og svæðið í kring um hann.
2. Dæmdu leikinn í burtu frá knetti þegar það er aðal ábyrgð þín.
3. Við tvíflaut skaltu ná augnsambandi við félagi þinn áður en þú heldur áfram með merkin þín.

Mundu: Dómarinn næst atvikinu eða sem fær leikinn til sín ber aðalábyrgð.

4. Hjálpaðu við aðstæður þegar knöttur fer útaf, en aðeins þegar félagi þinn óskar er eftir hjálp. Vendu þig á að ná augnsambandi.
5. Reyndu að gera þér grein fyrir því hvar knötturinn og leikmenn eru staðsettir og ekki síður hvar félagi þinn er staðsettur.
6. Í hraðaupphlaupum, sérstaklega þegar sóknarleikmenn eru fleiri en varnarleikmenn, láttu þá dómarann sem næstur er atvikinu dæma hvort um er að ræða villu eða ekki. Forðastu freistinguna til að dæma þegar þú ert í tíu (10) metra eða lengra í burtu frá atvikinu.
7. **Flautaðu aðeins í flautu þína til að dæma villu aðeins þegar hún hefur áhrif á athöfnina.** Líta skal fram hjá lítilli snertingu. Horfðu eftir atvikum sem þarf að dæma á.
8. Ekki skal heimila óeðlilega notkun handa. Snerting í sjálfri sér er ekki villa, en ef komið er í veg fyrir að leikmaður geti hreyft sig þegar hann reynir að ná nýrri stöðu þá er það villa.
9. **Legðu línurnar strax í leiknum.** Auðveldara verður að hafa stjórn á leiknum. Alltaf verður að refsa fyrir grófan leik. Leikmenn aðlagast því sem þú heimilar í leiknum.
10. Sýndu árverkni við aðstæður sem leiða til frákasts. Ef leikmaður sem er í verri stöðu nær óréttmætu hagræði er það villa. **Líta skal fram hjá snertingu sem er óviljandi og hefur ekki áhrif á leikinn.**
11. Vertu á hreyfingu þegar leikurinn kemur til þín og reyndu að viðhalda sem bestri stöðu og víðu sjónarhorni á milli varnar og sóknarleikmanna. Vertu með hlutina á hreinu þegar þú dæmir villuna.
12. Vertu viss um hvar knötturinn er þegar þú dæmir 3 sekúndur og **vertu viss um að þú hafir talið 3 sekúndur eftir að þú sást sóknarleikmanninn á takmarkaða svæðinu.**
13. **Ekki stöðva leikinn aðeins til að aðvara leikmann eða þjálfara vegna hegðunar.** Ef aðvörðun er nauðsynleg skal veita hana þegar knöttur fer úr leik og leikklokka stopp. Ef það er nauðsynlegt að stöðva leikinn, **þá verður að dæma tæknivillu.**

14. Þjálfurum skal ekki heimilt að verða miðja athyglinnar með leikrænum tilprífum og stöðugum kvörtunum. Slíkt atferli ber ekki að þola. Dómarar verða að stöðva slíkt snemma. Ekki vera hræddur að dæma tæknivillu þegar þjálfari reynir að hræða þig eða er ókurteis.
15. Þegar þú sýnir villu og liðsvillumerkið er komið upp, skalt þú staðfesta við ritara hvort þetta sé fjórða (4) eða fimmta (5) liðsvillan, áður en þú gefur til kynna refsinguna.
16. Hægðu á merkjum þínum til ritarans, sérstaklega þegar þú sýnir leikmannanúmerið.
17. Félagi þinn er liðsfélagi þinn. Gerðu þitt besta til að sína samvinnu. **Náðu augnsambandi áður en þú réttir leikmanni knöttinn til innkasts.**
18. Þið komið á leikvöll saman. Því skulið þið yfirgefa leikvöll saman hvenær sem því verður við komið.
19. **Alltaf að vera á hreyfingu. Aðlagðu stöðu þína eftir því sem knötturinn hreyfist. Þú ert einnig íþróttamaður.**

12 Niðurstaða

Dómurum er treyst til að sjá til þess að leikur sé leikinn innan ramma og leiðbeininga regnanna. Þeir verða að taka skjótar ákvarðanir.

Óhjákvæmilega verða ákvarðanir sem eru teknar á skjótan hátt stundum ekki skynsamlegar og í einhverjum tilfellum gætu þær verið rangar.

Enginn dómari er fullkominn. Það verður aldrei til leikur þar sem dómari getur litið til baka og sagt „Ég var fullkominn“. Mannlegt atferli krefst mannlegra dóma.

Körfuknattleikur er keppnisíþrótt. Hann er leikur hlaðinn tilfinningum þar sem skapið og tilfinningarnar geta tekið völdin, sér í lagi ef leikur er jafn. Dómarar verða alltaf að hafa stjórn á leiknum. Þetta þýðir að dómarar verða að vera ákveðnir og láta stemmingu ekki hafa áhrif á sig.

Dómarar verða að skilja leikmenn og þjálfara og gera sér grein fyrir því hvað hefur áhrif á þá og hvernig þeir koma fram. Enginn dómari getur átt góðan leik, án góðs samstarfs við leikmenn og þjálfara.

Dómarar verða að vera meðvitaðir um leikinn, hafa innsýn á markmið og leiðir þjálfara og leikmanna og til hvaða bragða þeir kunna að grípa sem og að hafa skilning á álaginu og þrýstingnum sem hefur áhrif á þá. Dómarar verða að skilja vonbrigðin sem geta fylgt hjá leikmönnum og þjálfurum. Leikmenn, þjálfarar og dómarar tilheyra sama hópnum en eru ekki meðlimir í aðskildum hópum.

Nauðsynlegt er fyrir dómara að sýna einbeitingu. Það lærist venjulega í gegn um bitra reynslu. Þegar leikmaður hefur möguleika á að slaka á einbeitingu sinni þegar hann er ekki í beinum tengslum við knöttinn, þá getur dómari slakað á aðeins stuttlega við leikhlé og skiptingar. Þreyta dregur úr einbeitingu þegar líður að lokum leiks.



Líkamlegur og andlegur undirbúningur er afar mikilvægur. Þú ert ekki að velta fyrir þér hvað getur gerst heldur er um að ræða undirbúning fyrir það sem líklega gerist. Til að orða þetta á einfaldan hátt þá er það að gera sér grein fyrir bestu mögulegu stöðu til að sjá leikinn og reyna að ná þeirri stöðu.

Dómgæsla er að vera á réttum stað á réttum tíma til að dæma rétta dóminn.

Staðsetning er lykilþátturinn. Það er há fylgni á milli staðsetningar dómara og nákvæmni ákvarðana hans.

Dómgæsla er ekki auðvelt verkefni. Leikmenn eru stórir og fljótir og hraði leiksins mikill. Það er erfitt að hafa stjórn á og jafnvel sjá allt sem gerist. Góður dómari reynir að fylgja leiknum í burtu frá knettinum, en eins og hjá öllum öðrum er tilhneiging til að horfa á körfur sem skoraðar eru á stórkostlegan hátt.

Mikilvægasti eiginleiki dómara er að vera samkvæmur sjálfum sér. Það er mikilvægt að dæma sama atriðið á sama hátt, óháð því hvernig staðan er í leiknum og óháð utanaðkomandi þrýstingi.

Bestu dómarnir eiga auðvelt með að stýra, geta talað við leikmenn og þjálfara, hafa hæfileika til að halda ró sinni og stöðugri framkomu við allra erfiðustu aðstæður, hafa góðan skilning á leiknum og góða eftirtekt. Þeir eru greindir einstaklingar í frábæru líkamlegu formi.

Körfuknattleikur er ástríðufullur leikur sem krefst dómara með **tilfinningu fyrir leiknum.**

Pegar þú verður dómari munt þú aldrei sjá leikinn eingöngu sem áhorfandi.

Samt sem áður er þetta ennþá bara leikur og ættu allir að njóta hans.

Jafnvel dómara mega brosa!