

---

Fédération Internationale  
de Basketball



**FIBA**

We Are Basketball

---

International Basketball  
Federation

# **Leikreglur í körfuknattleik 201**

**Samþykktar af**

**Stjórn FIBA**

**Mies, Sviss, 4. júlí 2017**

**Gildir frá 1. október 2017**



KKÍ 2018  
Þýtt af Péttri Hrafní Sigurðssyni  
Sett upp af Kristni Geir Pálsyni

## Efnisyfirlit

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| <b>Regla 1 – Leikurinn</b>                     | 6  |
| Gein 1 Skilgreiningar                          | 6  |
| <b>Regla 2 – Leikvöllur og tæki</b>            | 6  |
| Grein 2 Leikvöllur                             | 6  |
| Grein 3 Tæki                                   | 10 |
| <b>Regla 3 – Liðin</b>                         | 11 |
| Grein 4 Liðin                                  | 11 |
| Grein 5 Leikmenn – meiðsli                     | 12 |
| Grein 6 Fyrirlíði: Skyldur og völd             | 13 |
| Grein 7 Þjálfari: Skyldur og völd              | 13 |
| <b>Regla 4 – Tímaákvæði</b>                    | 15 |
| Grein 8 Leiktími, jafntefli og framlengingar   | 15 |
| Grein 9 Upphaf og lok leikhluta eða leiks      | 15 |
| Grein 10 Staða knattarins                      | 17 |
| Grein 11 Staðsetning leikmanns og dómara       | 17 |
| Grein 12 Dómarakast og víxlreglan              | 18 |
| Grein 13 Hvernig knetti er leikið              | 18 |
| Grein 14 Vald á knetti                         | 19 |
| Grein 15 Leikmaður í skottílaun                | 19 |
| Grein 16 Karfa – hvenær skoruð og gildi hennar | 20 |
| Grein 17 Innkast                               | 20 |
| Grein 18 Leikhlé (time-out)                    | 21 |
| Grein 19 Leikmannaskiptingar                   | 23 |
| Grein 20 Leik fyrirgert (lost by forfeit)      | 24 |
| Grein 21 Leik tapað (lost by default)          | 24 |
| <b>Regla 5 – Leikbrot</b>                      | 25 |
| Grein 22 Leikbrot                              | 25 |
| Grein 23 Leikmaður útaf og knöttur útaf        | 25 |
| Grein 24 Knattrak                              | 25 |
| Grein 25 Skref                                 | 26 |
| Grein 26 3 sekúndur                            | 27 |
| Grein 27 Leikmanns vel gætt                    | 27 |
| Grein 28 8 sekúndur                            | 28 |
| Grein 29 24 sekúndur                           | 28 |
| Grein 30 Knetti snúið til varnarvallar         | 29 |
| Grein 31 Knatttruflun                          | 30 |
| <b>Regla 6 – Villur</b>                        | 32 |
| Grein 32 Villur                                | 32 |
| Grein 33 Snerting: Almennar reglur             | 32 |
| Grein 34 Persónuvilla                          | 36 |
| Grein 35 Tvívilla                              | 37 |
| Grein 36 Tæknivilla                            | 37 |
| Grein 37 Ódrengileg villa                      | 38 |
| Grein 38 Brottrekstrarvilla                    | 38 |
| Grein 39 Slagsmál                              | 39 |
| <b>Regla 7 – Almenn ákvæði</b>                 | 42 |
| Grein 40 5 villur leikmanns                    | 42 |

|          |                            |    |
|----------|----------------------------|----|
| Grein 41 | Liðsvillur: Refsing .....  | 42 |
| Grein 42 | Sérstakar aðstæður .....   | 42 |
| Grein 43 | Vítaskot .....             | 43 |
| Grein 44 | Leiðréttanleg mistök ..... | 44 |

|                                                                                            |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Regla átta – Dómarar, starfsmenn ritaraborðs, eftirlitsmenn – skyldur og völd .....</b> | <b>47</b> |
| Grein 45 Dómarar, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmaður .....                           | 47        |
| Grein 46 Aðaldómari: Skyldur og völd .....                                                 | 47        |
| Grein 47 Dómarar: Skyldur og völd .....                                                    | 48        |
| Grein 48 Ritari og aðstoðarritari: Skyldur .....                                           | 49        |
| Grein 49 Tímavörður: Skyldur .....                                                         | 49        |
| Grein 50 Skotklukku vörður: Skyldur .....                                                  | 50        |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>A – Dómaramerki</b> ..... | 51 |
|------------------------------|----|

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| <b>B – Leikskýrslan</b> ..... | 57 |
|-------------------------------|----|

|                            |    |
|----------------------------|----|
| <b>C – Kærufarli</b> ..... | 65 |
|----------------------------|----|

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| <b>D – Lokastaða félaga í mótum</b> ..... | 66 |
|-------------------------------------------|----|

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| <b>E – Fjölmiðlaleikhlé</b> ..... | 69 |
|-----------------------------------|----|

## EFNISYFIRLIT MYNDA

|          |                                      |    |
|----------|--------------------------------------|----|
| Mynd 1   | Leikvöllur í fullri stærð            | 11 |
| Mynd 2   | Takmarkaða svæðið                    | 12 |
| Mynd 3   | 2-/3-stiga svæðin                    | 13 |
| Mynd 4   | Ritaraborð og skiptistólar varamanna | 13 |
| Mynd 5   | Sívalings skilgreiningin             | 36 |
| Mynd 6   | Staðsetning leikmanna í vítaskotum   | 48 |
| Mynd 7   | Dómaramerki                          | 55 |
| Mynd 8   | Leikskýrslan (íslenska)              | 61 |
| Mynd 8.a | Leikskýrslan (FIBA)                  | 62 |
| Mynd 9   | Efri hluti leiksskýrslu              | 63 |
| Mynd 10  | Lið á leiksskýrslu (fyrir leik)      | 64 |
| Mynd 11  | Lið á leiksskýrslu (eftir leik)      | 64 |
| Mynd 12  | Stigaskor í hlaupandi tölum          | 67 |
| Mynd 13  | Stig talin saman                     | 68 |
| Mynd 14  | Neðsti hluti leiksskýrslunnar        | 68 |

# Leikreglur í körfuknattleik

## Fyrir konur og karla

2014

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

Þýtt af Péttri Hrafni Sigurðssyni í janúar 2018 og yfirfarið og sett upp hjá KKÍ.

---

### REGLA EITT - LEIKURINN

---

#### Gr. 1 Skilgreiningar

- 1.1 **Leikurinn**  
Körfuknattleikur er leikinn af 2 liðum, skipuðum 5 leikmönnum. Markmið hvors liðs er að skora körfu hjá mótherjunum og koma í veg fyrir að mótherjar skori körfu. Leiknum er stjórnað af dómurum, starfsmönnum ritarabórs og eftirlitsmanni ef hann er til staðar.
- 1.2 **Karfa: Mótherjanna/eigin**  
Karfan sem lið sækir að, er karfa mótherjanna og karfan sem lið ver er karfa liðsins.
- 1.3 **Sigurvegari leiks**  
Sigurvegari leiks er það lið sem hefur gert fleiri stig er leiktíma lýkur.

---

### REGLA TVÖ - LEIKVÖLLUR OG TÆKI

---

#### Gr. 2 Leikvöllur

- 2.1 **Leikvöllurinn**  
Leikvöllur skal vera rétthyrnt slétt svæði með hörðu yfirborði án nokkurra hindrana (teikning 1). Skal stærð leikvallar vera 28 metrar á lengd og 15 metrar á breidd, mælt frá innri brún útlína.
- 2.2 **Varnarvöllur**  
Samanstendur af eigin körfu liðsins, framhluta körfuspjaldsins og þess hluta leikvallar sem takmarkast af endalínu fyrir aftan þeirra eigin körfu, hliðarlínu og miðlínu.
- 2.3 **Sóknarvöllur**  
Sóknarvöllur liðs samanstendur af körfu mótherja, framhluta körfuspjaldsins og þeim hluta leikvallar sem takmarkast af endalínu fyrir aftan körfu mótherja, hliðarlínu og innri brún miðlínu næst körfu mótherja.
- 2.4 **Línur**  
Allar línur skulu vera í sama lit og málaðar í hvítum eða öðrum áberandi lit, 5 sm. á breidd og vera vel sýnilegar.
- 2.4.1 **Útlínur**

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

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

#### 2.4.2 **Miðlína, miðjuhringur og hálfhringur vítateigs**

Miðlína skal dregin samhliða endalínunum frá miðpunkti hliðarlínanna og skal ná 0,5 metra út fyrir hvora hliðarlínu. Miðlína er hluti varnavallar.

Miðjuhringurinn skal vera á miðju leikvallar og skal radíus hans vera 1.80 metra mælt frá ytri brún línunnar sem myndar hringinn.

Hálfhringar vítateigs skulu vera með radíusinn 1.80 metra mælt frá ytri brún og með miðjuna á miðpunkti vítalínanna (sjá teikningu 2).

#### 2.4.3 **Vítateigslínur, takmörkuðu svæðin og frákastasvæði við vítaskot**

Vítateigslína skal dregin samhliða hvorri endalínu. Ytri brún vítalínu skal vera 5.80 m. frá innri brún endalínu og skal vítalínan vera 3.60 m. á lengd. Miðpunktur vítalínu skal liggja á ímyndaðri línu sem sker miðpunkt beggja endalínanna.

Takmörkuðu svæðin skulu vera ferhyrnt svæði sem merkt eru á leikvöll og takmarkast af endalínunum, framlengdri vítalínu og línunum sem koma frá endalínunum með ytri brún 2.45 m. frá miðpunktum endalína og enda við ytri brún framlengdra vítalína. Þessar línur, að undanskyldum endalínunum eru hluti af takmarkaða svæðinu.

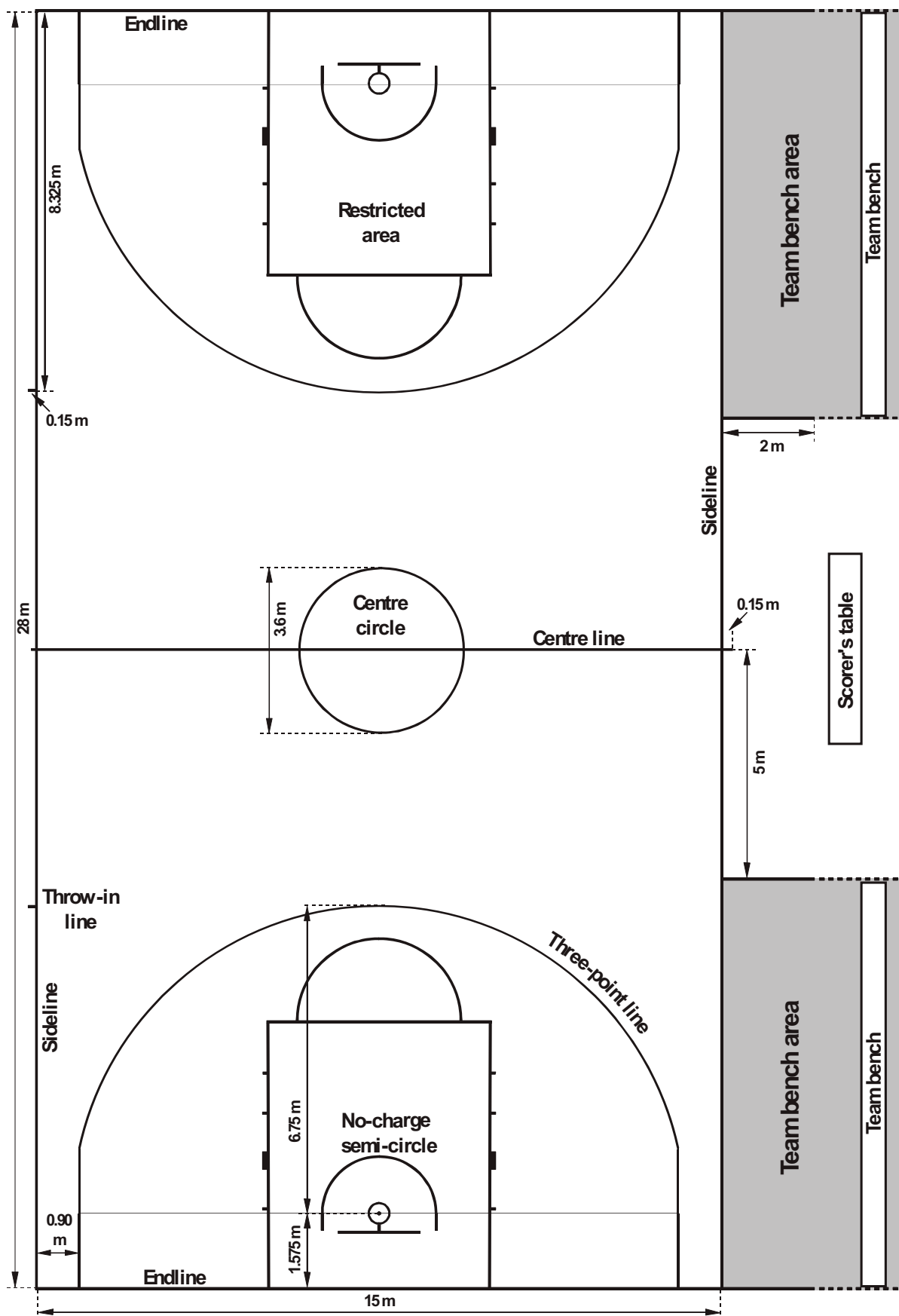
Merkja skal frákastasvæðin sem frátekin eru fyrir leikmenn við vítaskot eins og gert er í teikningu 2.

#### 2.4.4 **3 stiga svæði**

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

- 2 samhliða línur sem ná frá endalínu hornrétt með ytri brún 0,9 metra frá innri brún hliðarlína.
- Hálfhring sem er 6.75 metra mælt frá þeim punkti á gólfinu sem er beint undir miðju körfu andstæðinganna að ytri brún línu hálfhringsins. Þessi punktur skal vera 1.575 metra frá innri brún miðpunkts endalínu. Hálfhringurinn skal tengjast samhliða línunum.

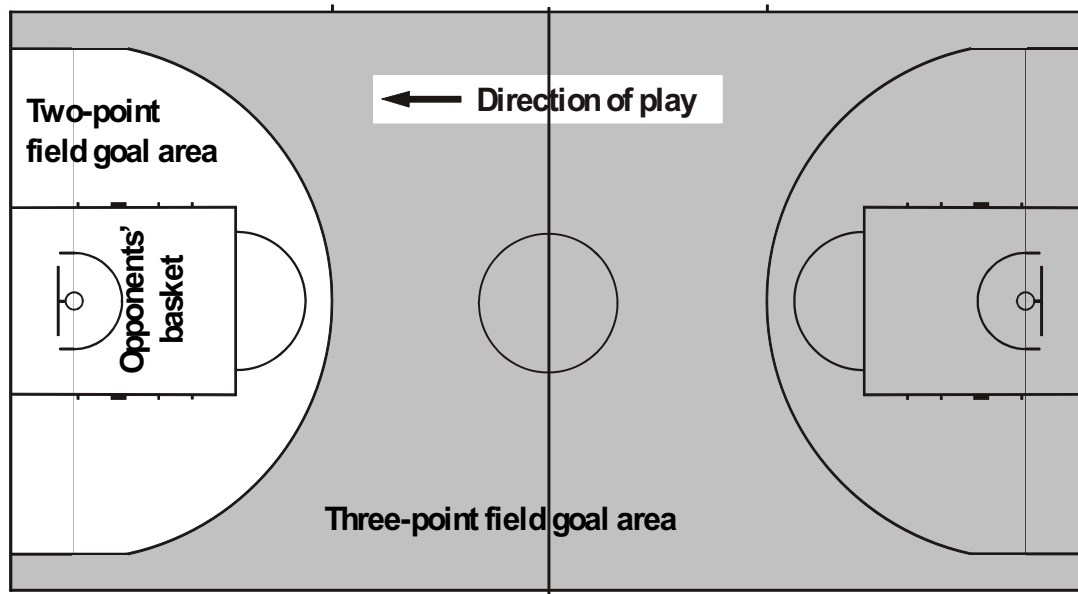
3-stiga línan er ekki hluti af 3-stiga svæðinu.



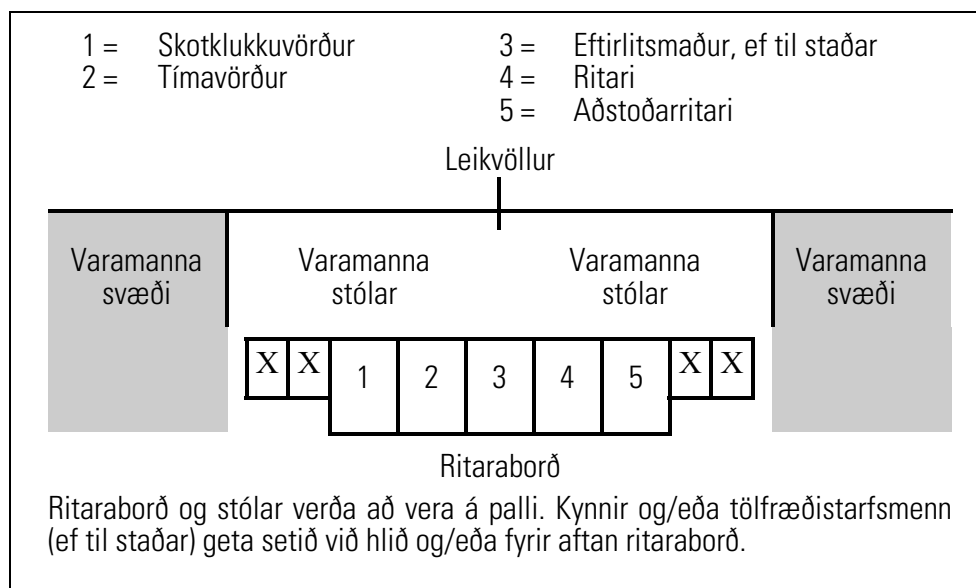
Mynd 1 Leikvöllur í fullri stærð.







Mynd 3 2ja stiga/3ja stiga svæðið



### Gr. 3 **Tæki**

Eftirfarandi tæki eru nauðsynleg:

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

Til að fá nánari lýsingu á búnaði í körfuknattleik, sjá viðauka um körfuboltabúnað.

---

## REGLA ÞRJÚ - LIÐIN

---

### Gr. 4 Liðin

#### 4.1 Skilgreining

4.1.1 Liðsmaður er hlutgengur þegar hann hefur fengið heimild til að leika fyrir lið samkvæmt reglunum, þ.m.t. reglum um aldurstakmörk, sem settar eru af skipuleggendum keppninnar.

4.1.2 Liðsmaður má leika þegar nafn hans hefur verið sett á leikskýrslu áður en leikur hefst og svo framarlega sem hann hefur ekki fengið 5 villur eða verið útilokaður frá leiknum.

- Á meðan á leik stendur er liðsmaður:
- Leikmaður þegar hann er á leikvelli og heimilt að leika.
- Varamaður þegar hann er ekki á leikvelli en heimilt að leika.
- Útilokaður leikmaður þegar hann hefur framið 5 villur og er ekki heimilt að leika.

4.1.4 Í leikhléum (interval of play) eru allir liðsmenn sem hafa heimild til að leika taldir vera leikmenn.

#### 4.2 Regla

4.2.1 Hvert lið skal samanstanda af:

- Ekki fleiri en 12 liðsmönnum sem mega leika. Þar af skal einn vera fyrirliði.
- Þjálfara, og ef lið óskar þess, aðstoðarþjálfara.
- Mesta lagi 7 fylgismönnum sem hafa sérstökum skyldum að gegna s.s. framkvæmdastjóri, læknir, nuddari, umsjónarmaður með tölfræði, túlkur o.s.frv.

4.2.2 5 leikmenn úr hvoru liði skulu vera á leikvelli á meðan leikur er í gangi og er hægt að skipta þeim útaf.

4.2.3 Varamaður verður leikmaður og leikmaður verður varamaður þegar:

- Dómari bendir varamanni á að koma inn á leikvöll.
- Varamaður biður ritara um skiptingu í leikhléum (time out eða interval of play).

#### 4.3 Búningar

4.3.1 Búningur liðsmanna skal samanstanda af:

- Treyjum sem eru í einum ríkjandi lit að framan og aftan. Ef treyjur eru með ermum mega ermar ekki ná niður fyrir olnboga. Langerma treyjur eru ekki heimilar. Allir leikmenn verða að gyrða skyrtur sínar niður í buxurnar á meðan á leik stendur. Samfellur (All-in-ones) eru heimilar.
- Stuttbuxum sem eru í einum ríkjandi lit að framan og aftan eins og treyjan. Stuttuxur mega ekki ná niður að hnjó.
- Sokkar í sama ríkjandi lit fyrir alla leikmenn liðsins. Sokkar skulu vera sýnilegir.

4.3.2 Hver liðsmaður skal bera númer framan og aftan á treyju sinni og skal litur númera skera sig frá lit treyjunnar.

Númerin skulu vera vel sýnileg og:

- Númerin á bakinu skulu vera a.m.k. 20 sm. á hæð.
- Númerin að framan skulu vera a.m.k. 10 sm. á hæð.

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

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

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

#### 4.4 Annar búnaður

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

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

- Eftirfarandi er ekki heimilt:
- Hlífar, gífs eða spelkur um fingur, hönd, úlnlið, olnboga eða framhandlegg sem gerð eru úr leðri, plasti, þjálu plasti, málm eða öðru hörðu efni, jafnvel þó það sé bólstrað með mýkra efni.
- Hlutir sem geta skorið eða valdið rispum (neglur á fingrum skulu vera stuttklipptar).
- Fylgihlutir í hár og skartgripir.
- Eftirfarandi er heimilt:
  - Útbúnaður til að verja öxl, upphandlegg, læri eða legg, svo framarlega sem hann er nægilega bólstraður.
- Handleggs þrýstiermar (sleeve) í sama ríkjandi lit og treyjur, eða svartar eða hvítar, en allir leikmenn liðs verða að nota sama lit.
- Þrýstisokkar í sama ríkjandi lit og stuttbuxur eða svartar eða hvítar, en allir leikmenn liðs verða að nota sama lit.
- Höfuðfat í sama ríkjandi lit og treyjur eða svart eða hvítt en allir leikmenn liðs verða að nota sama lit. Höfuðfat skal ekki ná yfir neinn hluta andlits, hvorki allt né að hluta(augu, nef, varir osfrv.) og skal ekki skapa hættu fyrir leikmann sem ber það eða aðra leikmenn. Höfuðband skal ekki hafa opunar eða lokunarmöguleika við andlit og/eða háls og skal enginn hluti standa út úr yfirborði þess.
- Hnjáspelkur svo framarlega sem þær eru bólstraðar á viðeigandi hátt.
- Vörn fyrir brotið nef, jafnvel þó hún sé gerð úr hörðu efni.
- Ólitaðan góm til varnar tönnum.
- Gleraugu svo framarlega sem þau skapi ekki hættu fyrir aðra leikmenn.
- Úlnliðsbönd sem eru úr efni (textile), ekki breiðari en 10 sentimetrar og er í sama lit og treyjur eða svart eða hvítt og verða allir leikmenn liðs að nota sama lit.
- Límband á örmum, öxlum, leggjum skal vera í sama lit og treyjur eða svart eða hvítt en allir leikmenn liðs verða að vera í sama lit.
- Öklaspelkur í gegnsæjum lit eða svartar eða hvítar en allir leikmenn liðs verða að vera í sama lit.

##### 4.4.3 Skór í hvaða lit sem er, en vinstri og hægri skórinn verða að vera eins. Engin flass ljós, endurskinsefni eða aðrar skreytingar eru heimilar.

##### 4.4.4 Á meðan á leik stendur má leikmaður ekki vera með á líkama sínum eða hári eða annarsstaðar, auglýsingu eða góðgerðarnafn, vörumerki eða annarskonar kynningu.

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

## Gr. 5 **Leikmenn: Meiðsl**

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

## Gr. 6 **Fyrirliði: Skyldur og réttindi**

- 6.1 Fyrirliði er leikmaður sem er tilnefndur af þjálfara sínum til að vera fulltrúi liðs síns á leikvelli. Hann má ávarpa dómara á kurteisan hátt til að fá nauðsynlegar upplýsingar, en aðeins þegar boltinn er úr leik og leikklukkan stöðvuð.
- 6.2 Fyrirliði skal upplýsa aðaldómara eigi síðar en 15 mínútum eftir að leik lýkur ef lið hans mótmælir úrslitum leiksins og skrifa undir leikskýrslu í dálk merktum undirskrift fyrirliða.

## Gr. 7 **Þjálfarar: Skyldur og réttindi**

- 7.1 Þjálfarar eða fulltrúar þeirra, skulu í síðasta lagi 40 mínútum fyrir leik afhenda ritara lista yfir nafn og númer liðsmanna sem heimild hafa til að taka þátt í leiknum, sem og nafn fyrirliða liðsins, þjálfara og aðstoðarþjálfara þess. Allir liðsmenn sem hafa verið settir á skýrslu mega leika, jafnvel þó þeir mæti eftir að leikur er hafinn.
- 7.2 Þjálfari skal í síðasta lagi 10 mínútum fyrir leik staðfesta nöfn og númer leikmanna síns liðs og þjálfara sem skrifaðir hafa verið á skýrsluna með því að undirrita hana. Á sama tíma skal hann merkja við þá fimm leikmenn sem hefja munu leikinn. Þjálfari liðs „A“ skal gefa þessar upplýsingar fyrst.
- 7.3 Liðsmenn á varamannasvæði eru einu einstaklingarnir sem heimilt er sitja á varamannabekk og vera nálægt varamannasvæðum.

- 7.4 Þjálfari eða aðstoðarþjálfari mega fara til ritaraborðs á meðan á leik stendur til að fá tölfraðilegar upplýsingar. Slíkt er aðeins heimilt þegar knöttur er úr leik og leikklukka stöðvuð.
- 7.5 Annað hvort þjálfara eða aðstoðarþjálfara er heimilt að standa á meðan á leik stendur, en aðeins öðrum í einu. Þeir mega kalla til leikmanna á meðan á leik stendur svo framarlega sem þeir halda sig innan varamannasvæðisins. Aðstoðarþjálfari skal ekki ávarpa dómara.
- 7.6 Ef aðstoðarþjálfari er til staðar verður hann að vera skráður á leikskýrsluna áður en leikur hefst (hann þarf ekki að undirrita hana). Hann tekur við skyldum þjálfara ef þjálfari getur ekki lengur, einhverra hluta vegna, sinnt skyldum sínum.
- 7.7 Þegar fyrirliði yfirgefur leikvöll af gildri ástæðu, skal þjálfari upplýsa dómara um númer þess leikmanns sem tekur við fyrirliðastöðunni inni á leikvelli.
- 7.8 Fyrirliði liðs skal koma fram sem spilandi þjálfari, ef það er enginn þjálfari eða þjálfari getur ekki lengur sinnt skyldum sínum og enginn aðstoðarþjálfari er skráður á leikskýrslu (eða aðstoðarþjálfarinn getur ekki sinnt skyldum sínum). Ef fyrirliði verður að víkja af leikvelli getur hann haldið áfram störfum sem þjálfari. Ef hann verður að víkja af velli vegna brottrekstrarvillu, eða ef hann getur ekki sinnt skyldum þjálfara vegna meiðsla má varafyrirliði taka við skyldum hans sem þjálfari.
- 7.9 Þjálfari skal tilnefna leikmann til að taka vítaskot í öllum þeim tilfellum sem leikreglur segja ekki fyrir um vítaskyttuna.

---

## 4. REGLA - REGLUR LEIKSINS

---

### Gr. 8 **Leiktími, jafntefli og framlengingar**

- 8.1 Leikur skal samanstanda af 4 leikhlutum sem hver er 10 mínútur.
- 8.2 Leikhlé (interval of play) skal hefjast 20 mínútum fyrir áætlaðan leiktíma
- 8.3 Það skal vera tveggja mínútna hlé á milli fyrsta og annars leikhauta (fyrri hálfleikur) og milli þriðja og fjórða leikhauta (síðari hálfleikur) og á milli hvernar framlengingar.
- 8.4 Lékhle milli hálfleikja skal vera 15 mínútur.
- 8.5 Leikhlé (interval of play) hefst:
- 20 mínútum áður en áætlað er að leikur hefjist.
  - Þegar leikklukka hljómar við lok hvers leikhauta.
- 8.6 Leikhlé (interval of play) endar:
- Við upphaf fyrsta leikhauta þegar knötturinn yfirgefur hendur aðaldómara við dómarakast.
  - Við upphaf allra annara leikhauta þegar knöttur er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkast.
- 8.7 Ef stig eru jöfn þegar leiktíma lýkur í fjóra leikhauta skal leik framhaldið með eins mörgum framlengingum, sem standa í 5 mínútur hver, og þörf er á til að fá fram úrslit. Ef samanlagt stigaskor beggja leikja í tveggja leikja heima og heiman sérú er jafnt við lok síðari leiksins skal þeim leik framhaldið með eins mörgum framlengingum og nauðsyn krefur til að fá fram úrslit.
- 8.8 Ef villa er framin þegar eða í þann mund sem leikklukka hljómar við lok leikhauta skulu vítaskot sem af henni hljóttast framkvæmd eftir að leikhauta lýkur.
- 8.9 Ef framlenging reynist nauðsynleg vegna þessara vítaskota eða vítaskots, þá skulu allar villur sem framdar eru eftir lok leikhauta taldar framdar í leikhleí (interval of play) og refsað fyrir þær áður en framlenging hefst.

### Gr. 9 **Upphaf og lok leikhauta eða leiks**

- 9.1 Fyrsti leikhauti hefst þegar knöttur yfirgefur hendur aðaldómara í dómarakasti.
- 9.2 Allir aðrir leikhautar hefjast þegar knöttur er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkast.
- 9.3 Leikur getur ekki hafist ef annað liðið er ekki með fimm (5) leikmenn á leikvelli sem tilbúnir eru að leika.

- 9.4 Í öllum leikjum skal liðið sem nefnt er fyrst í leikskrá (heimaliðið) vera á þeim varamannabekk og eigin körfu sem er vinstra megin við ritaraborðið sem snýr að leikvelli.  
Ef hinsvegar bæði lið samþykkja þá geta þau skipst á bekkjum og/eða körfum.
- 9.5 Fyrir fyrsta og þriðja leikhluta hafa liðin rétt á að hita upp á þeim helmingi leikvallarins þar sem karfa mótherja þeirra er.
- 9.6 Lið skulu skipta um körfu í síðari hálfleik
- 9.7 Í öllum framlengingum skulu liðin halda áfram að leika í átt að sömu körfu og í fjórða leikhluta.
- 9.8 Leikhluta, framlengingu eða leik lýkur þegar leikklukka hljómar við lok leiktíma. Þegar körfuspjald er útbúið með ljósum á brúnum, skulu ljósin hafa forgang fram yfir hljóðmerkið.

## Gr. 10 **Staða knattarins**

- 10.1 Knöttur getur annað hvort verið í leik eða úr leik (live or dead).
- 10.2 Knötturinn er í leik (live) þegar:
- Hann yfirgefur hendur aðaldómara við dómarakast.
  - Knöttur er til staðar fyrir leikmann við vítaskot.
  - Knötturinn er til staðar fyrir leikmann til að taka innkast.
- 10.3 Knöttur verður úr leik (dead) þegar:
- Karfa er skoruð eða vítaskot heppnast.
  - Dómari blæs í flautu sína þegar knöttur er í leik.
  - Það er augljóst að knötturinn muni ekki hafna í körfunni í vítaskoti og:
    - Annað eða önnur vítaskot fylgja á eftir.
    - Frekari refsing (vítaskot og/eða innkast) fylgir á eftir.
  - Hljóðmerki leikklukku heyrir sem gefur til kynna lok leikhluta.
  - Skotlukkan hljómar þegar lið hefur vald á knetti.
  - Þegar knöttur sem er í loftinu eftir körfuskot er snertur af leikmanni annars hvors liðsins eftir:
    - Að dómariinn flautar í flautu sína.
    - Leikklukka hljómar til að gefa til kynna lok leikhluta.
    - Skotlukkan hljómar.
- 10.4 Knöttur fer ekki úr leik og skoruð karfa telst gild þegar:
- Knöttur er í loftinu eftir körfuskot og:
    - dómari blæs í flautu sína.
    - leikklukkan hljómar við lok leikhluta.
    - Skotlukkan hljómar.
  - Knöttur er í loftinu eftir vítaskot og dómari blæs í flautu sína vegna leikbrots annara en vítaskyttunnar.
  - Leikmaður brýtur á einhverjum mótherja þegar knöttur er á valdi mótherja í skottílaun og lýkur skottílauninni í samfelldri hreyfingu sem hófst áður en villan átti sér stað.  
Þessi hluti á ekki við og karfan skal ekki gilda ef
    - að algerlega ný skothreyfing á sér stað eftir að dómari hefur flautað.



- samfelld hreyfing leikmanns í skottílaun er hafin og leikklukka hljómar við lok leikhluta eða skotklukkan hljómar.

## Gr. 11 **Staðsetning leikmanns og dómara**

- 11.1 Staðsetning leikmanns ákvarðast af því hvar hann snertir gólfið. Þegar leikmaður er á lofti í stökki, telst hann í snertingu við þann hluta leikvallar sem hann snerti síðast. Þetta á við útlínur, miðlínu, 3ggja stiga línu, vítalínu, línur sem staðsetja takmarkaða svæðið og línur sem staðsetja ruðningsfría hálfhringssvæðið.
- 11.2 Staðsetning dómara er ákvörðuð á sama hátt og staðsetning leikmanns. Þegar knöttur snertir dómara er það eins og hann snerti gólfið þar sem dómari stendur.

## Gr. 12 **Dómarakast og víxlreglan**

- 12.1 Skilgreining á dómarakasti:
- 12.1.1 Dómarakast á sér stað þegar dómari kastar knettinum í miðjuhring milli einhverra 2ggja mótherja við upphaf fyrsta leikhluta.
- 12.1.2 Knetti er haldið þegar einn eða fleiri leikmenn úr sitt hvoru liði hafa það fast tak á knettinum með annari eða báðum höndum að hvorugur leikmanna getur náð valdi á honum nema með því að sýna óþarfa hörku.
- 12.2 Framgangsmáti dómarakasts:
- 12.2.1 Hvor leikmaður skal standa með báða fætur innan þess hálfhrings miðjuhringsins sem er nær hans eigin körfu og með annan fótinn nálægt miðlínu hringsins.
- 12.2.2 Samherjar mega ekki taka sér stöðu hlið við hlið umhverfis hringinn ef mótherji kys að taka sér stöðu á milli þeirra.
- 12.2.3 Dómari skal síðan kasta knettinum upp (lóðrétt) á milli mótherjanna tveggja, hærra en hvor um sig nær með því að hoppa.
- 12.2.4 Að minnsta kosti annar leikmannanna verður að blaka knettinum með hendi (eða höndum) eftir að hann náði hæstu stöðu.
- 12.2.5 Hvorugur leikmannanna má yfirgefa stöðu sína fyrr en knettinum hefur verið blakað á löglegan hátt.
- 12.2.6 Hvorugur leikmannanna má grípa knöttinn eða snerta hann oftar en tvisvar, fyrr en knötturinn hefur snert einhvern leikmann sem ekki tók þátt í dómarakastinu.
- 12.2.7 Ef knetti er ekki blakað af öðrum leikmanninum skal dómarakastið endurtekið.
- 12.2.8 Engir líkamshlutar leikmanna sem ekki taka þátt í dómarakastinu mega vera á eða yfir línunni sem myndar hringinn (sívalningurinn) áður en knetti er blakað. Brot á reglum 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, og 12.2.8 er leikbrot.
- 12.3 Dómarakast  
Dómarakast á sér stað þegar:
- Knetti er haldið.
  - Knöttur fer útaf og dómarar eru í vafa eða ósammála um hver snerti knöttinn síðast.
  - Tvívilla á sér stað við misheppnað síðasta vítaskot eða eina vítaskotið.
  - Knöttur í leik festist milli körfuhrings og spjalds (nema milli vítaskota og eftir síðasta eða eina vítaskotið og innkast fylgir við framlengda vítalínu, gegnt ritaraborði).

- Knöttur fer úr leik þegar hvorugt liðið hefur vald á honum né hefur rétt til hans.
- Eftir að refsingum er jafnað út gagnvart báðum liðum og ef það eru engar refsingar eftir og hvorugt liðið hafði vald á knettinum né átti rétt á knettinum fyrir fyrstu villuna eða leikbrotið.
- Allir leikhlutar, utan fyrsta leikhluta, eiga að hefjast.

## 12.4 Víxlreglan

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

12.4.2. Innkast samkvæmt víxlreglu:

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

## 12.5 Framkvæmd Víxlreglunnar

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

12.5.2 Liðið sem ekki nær valdi á knetti eftir dómarakast við upphaf leiks mun fá fyrsta innkastið skv. víxlreglunni.

12.5.3 Lið sem á rétt á knetti samkvæmt víxlreglunni við lok hvers leikhluta skal hefja næsta leikhluta með innkasti við miðlínu, gegnt ritaraborði, nema eftir sé að framkvæma frekari vítaskot eða refsingar.

12.5.4 Gefa skal til kynna með stefnuör það lið sem á rétt á innkastinu samkvæmt víxlreglunni og skal örin vísa á körfu andstæðinganna. Stefnuörinni skal snúið strax og innkasti samkvæmt víxlreglunni lýkur.

12.5.5 Leikbrot liðs við innkast skv. víxlreglunni veldur því að liðið tapar innkastinu samkvæmt víxlreglunni. Örin sem gefur til kynna víxlregluna skal snúið strax og gefa þannig til kynna að mótherjar brotlega liðsins eigi rétt á innkastinu samkvæmt víxlreglunni við næstu aðstæður sem leiða til dómarakasts. Leik skal framhaldið með því að veita mótherjum brotlega liðsins knöttinn til innkasts þar sem upprunalega innkastið átti að fara fram.

12.5.6 Villa annars hvors liðsins:

- Fyrir upphaf leikhluta annars en fyrsta leikhluta eða
- Á meðan innkast skv. víxlreglunni á sér stað veldur því ekki að liðið sem á innkastið tapi réttinum á innkastinu sem það hefur fengið skv. víxlreglunni.

Ef slík villa á sér stað við innkast til að hefja leikhluta, eftir að knöttur hefur verið afhentur leikmanni, en áður en knötturinn hefur snert leikmann á leikvelli, er villan talin hafa átt sér stað í leiktíma og er refsað fyrir hana samkvæmt því.

## Gr. 13 Hvernig knetti er leikið

### 13.1 Skilgreining

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

### 13.2 Regla

Leikmaður skal ekki hlaupa með knöttinn, sparka honum viljandi eða hindra för hans með hvaða hluta fótans sem er eða kyla hann með hnefa. Hinsvegar er það ekki leikbrot að snerta knött með fæti óviljandi.

Brot á grein 13.2 er leikbrot.

## Gr. 14 **Vald á knetti**

### 14.1 **Skilgreining**

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

14.1.2 Vald liðs heldur áfram þegar:

- Leikmaður þess liðs hefur vald á knetti í leik.
- Knöttur er sendur á milli samherja.

15.1.3 Vald liðs lýkur þegar:

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

## Gr. 15 **Leikmaður í skottilaun**

### 15.1 **Skilgreining**

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

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

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

Blak og troðsla eru einnig talin til skottilauna.

15.1.2 Skottilaun:

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

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

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

15.1.3 Samfelld hreyfing í skottilaun:

- Hefst þegar knöttur hvílir í hönd eða höndum leikmanns og skothreyfing, venjulega uppávið, hefst.
- Getur innifalið hreyfingar handleggja eða líkama í skottilauninni.
- Lýkur þegar knöttur hefur yfirgefið hönd eða hendur leikmanns eða ef um algerlega nýja skothreyfingu er að ræða.
- Þegar leikmaður er í skottilaun, og eftir að brotið hefur verið á honum, og síðan sendir hann knöttinn, er hann ekki talinn vera í skottilaun.

## Gr. 16 **Karfa: Hvenær skoruð og gildi hennar**

### 16.1 **Skilgreining**

- 16.1.1 Karfa er skoruð þegar knöttur sem er í leik fer í körfuna ofan frá og stöðvar þar eða fer í gegn að öllu leyti.
- 16.1.2 Knötturinn er talinn vera innan körfunnar þegar einhver minnsti hluti hans er innan körfunar og fyrir neðan efri brún hringsins.

### 16.2 **Regla**

- 16.2.1 Karfa er skráð á það lið sem sækir á körfu mótherjanna sem knötturinn fer ofaní á eftirfarandi hátt:
- Karfa skoruð úr vítaskoti gildir eitt stig.
  - Karfa skoruð af tveggja stiga svæði gildir 2 stig.
  - Karfa skoruð af þriggja stiga svæði gildir 3 stig.
  - Eftir að knöttur hefur snert hringinn við síðasta eða eina vítaskot og er snertur löglega af sóknar eða varnarmanni áður en hann fer í körfuna skal karfan gilda 2 stig.
- 16.2.2 Ef leikmaður skorar í körfu síns liðs fyrir slysi skal karfan gilda 2 stig og skráð eins og fyrirliði mótherjanna á leikvelli hefði skorað hana.
- 16.2.3 Ef leikmaður skorar í körfu síns liðs af ásetningi er það leikbrot og karfan er ekki gild.
- 16.2.4 Ef leikmaður veldur því að knöttur fer í gegn um körfuna neðanfrá þá er það leikbrot.
- 16.2.5 Leikklukka verður að gefa til kynna 0:00:3 (3 tíundu úr sekúndu) eða meira til að leikmaður geti náð valdi á knetti við innkast eða frákast eftir síðasta eða eina vítaskot og reynt körfuskot. Ef leikklukka gefur til kynna 0:00:2 eða 0:00:1 er eini möguleikinn til að gera gilda körfu með því að blaka eða troða knettinum.

## Gr. 17 **Innkast**

### 17.1 **Skilgreining**

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

### 17.2 **Framkvæmd**

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

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

- 17.2.4 Þegar leikklukka sýnir 2.00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og í hverri framlengingu skal það lið sem á rétt á knetti á varnavelli og fær leikhlé, fá knöttinn til innkasts við framlengda vítalínu á sóknarvelli sínum gegnt ritaraborði.
- 17.2.5 Eftir villu leikmanns liðs sem hefur vald á knettinum, eða liðs sem á rétt á knettinum skal innkastið sem fylgir tekið sem næst þeim stað sem brotið átti sér stað.
- 17.2.6 Alltaf þegar knöttur fer í körfuna en karfan eða vítið er ekki gilt skal taka innkastið sem fylgir við hliðarlínu til móts við vítateigslínu.
- 17.2.7 Eftir heppnað körfuskot eða heppnað síðasta eða eina vítaskot:
- Skal einhver mótherji liðs sem skorar setja knöttinn í leik aftan við endalínu þeirrar kórfa sem skorað var í. Þetta á einnig við eftir að dómari réttir leikmanni knöttinn eða hefur knöttinn til staðar fyrir leikmann eftir leikhlé eða eftir að leikur stöðvast eftir skoraða kórfa eða eftir heppnað eina eða síðasta vítaskot.
  - Leikmaður sem tekur innkastið má hreyfa sig til hliðar og/eða afturábak og/eða senda knöttinn til samherja við eða bakvið endalínu, en 5 sekúndurnar byrja að telja þegar knötturinn er til staðar fyrir fyrsta leikmanninn utan vallar.

### 17.3 Regla

- 17.3.1 Leikmaður sem taka á innkastið skal ekki:
- Taka meira en 5 sekúndur til að losa sig við knöttinn.
  - Stíga inn á leikvöll með knöttinn í höndunum.
  - Valda því þegar hann sendir knöttinn í innkasti að hann fari útaf.
  - Snerta knöttinn á leikvelli áður en annar leikmaður hefur snert hann.
  - Valda því að knöttur fari beint í kórfa.
  - Hreyfa sig til hliðar í eina eða báðar áttir frá þeim stað sem innkast skal tekið fyrir aftan útlínu en sem nemur meira en 1 metra áður en hann sendir knöttinn. Honum er hinsvegar heimilt að að færa sig beint afturábak frá línunni eins langt og aðstæður leyfa.
- 17.3.2 Aðrir leikmenn skulu ekki:
- Hafa neinn hluta líkamans yfir útlínu leikvallarins áður en knettinum er kastað inn á völinn.
  - Vera nær leikmanni sem tekur innkastið en 1 metra þegar svæðið utan útlína er í minna en tveggja metra fjarlægð.

Brot á grein 17.3 er leikbrot.

### 17.4 Refsing

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

## Gr. 18 Leikhlé

### 18.1 Skilgreining

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

### 18.2 Regla

- 18.2.1 Hvert leikhlé skal standa í 1 mínútu.
- 18.2.2 Leikhlé má veita þegar tækifæri til að taka leikhlé hefst.
- 18.2.3 Tækifæri til að taka leikhlé hefst þegar:

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

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

18.2.5 Veita má hvoru liði:  
2 leikhlé í fyrri hálfleik,  
3 leikhlé í síðari hálfleik og að hámarki 2 þessara leikhléa síðstu 2 mínútur síðari hálfleiks,  
1 leikhlé í hverri framlengingu.

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

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

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

### 18.3 Framgangsmáti

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

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

18.3.3 Leikhlé:

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

18.3.4 Ritari skal gefa dómurum til kynna lið hafi beðið um leikhlé með því að gefa hljóðmerki um leið og möguleiki er á að veita leikhléið.  
Ef karfa er skoruð gegn liði sem hefur beðið um leikhlé skal tímavörður strax stöðva leikklukku og gefa hljóðmerki.

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

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

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

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

## Gr. 19 **Leikmannaskipti**

### 19.1 **Skilgreining**

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

### 19.2 **Regla**

19.2.1 Lið má skipta leikmanni þegar tækifæri gefst til.

19.2.2 Tækifæri til leikmannaskipta hefst þegar:

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

19.2.3 Tækifæri til leikmannaskipta lýkur þegar knöttur er til reiðu fyrir leikmann í fyrsta eða eina vítaskoti.

19.2.4 Leikmaður sem skipt er útaf og er orðinn varamaður og leikmaður sem orðinn er leikmaður geta ekki komið aftur inná eða farið útaf fyrr en knöttur hefur farið úr leik eftir að leikklukkan hefur gengið, nema:

- Lið hefur færri en fimm leikmenn á leikvelli.
- Leikmaður sem fellur undir leiðréttanleg mistök og á að taka vítaskotin er á bekknum eftir að hafa verið skipt útaf á löglegan hátt.

19.2.5 Leikmannaskipti eru ekki heimil liði sem skorar þegar leikklukkan er stöðvuð eftir heppnað körfuskot og leikklukkan sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og í framlengingu nema dómari hafi stöðvað leikinn.

### 19.3 **Framgangsmáti**

19.3.1 Aðeins varamaður hefur rétt til að biðja um skiptingu. Hann (ekki þjálfarinn eða aðstoðarþjálfarinn) skal fara sjálfur til ritara og biðja á skýran hátt um skiptingu og sýna hefðbundið merki með höndum eða setjast á skiptimannastól. Hann verður að vera tilbúinn til að leika strax.

19.3.2 Aðeins er hægt að hætta við leikmannaskiptingu ef beiðni um slíkt kemur fram áður en ritari gefur hljóðmerki til marks um beiðnina.

19.3.3 Um leið og tækifæri til skiptingar gefst, skal ritari gefa dómurum til kynna að óskað hafi verið eftir skiptingu með hljóðmerki.

19.3.4 Varamaður skal vera utan við leikvöllinn þar til dómari flautar í flautu sína, gefur merki um skiptingu og bendir honum á að koma inn á leikvöllinn.

19.3.5 Leikmaður sem skipt er útaf þarf hvorki að láta dómara né ritara vita. Honum er heimilt að fara beint á varamannabekk liðs síns.

19.3.6 Leikmannaskiptum skal lokið eins hratt og auðið er. Það verður strax að skipta útaf leikmanni sem hefur framið fimmtu villu sína, eða verið vísað af velli. Ef dómari telur að um sé að ræða töl á leiknum skal skrá leikhlé hjá hinu brotlega liði. Ef brotlega liðið á ekki eftir leikhlé er heimilt að dæma tæknivillu (B) á þjálfara liðsins.

19.3.7 Ef leikmannaskipta er óskað á meðan á leikhléi eða hléi stendur (interval of play), annað en hálfleikshléi, verður varamaður að láta ritara vita áður en hann fer inn á leikvöllinn.

19.3.8 Ef nauðsynlegt er að skipta vítaskotmanni útaf vegna þess að hann:

- Er meiddur.
- Hefur framið 5 villu sína.
- Hefur verið vísað af leikvelli.

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

19.3.9 Ef beiðni um leikmannaskipti kemur fram hjá öðru voru liði eftir að knöttur er til staðar fyrir vítaskotmann í fyrsta eða eina vítaskoti skal heimila leikmannaskipti ef: Síðasta eða eina vítaskotið heppnast.

- Á eftir síðasta eða eina vítaskoti fylgi innkast frá miðlínu, gegnt ritaraborði.
- Villa er dæmd milli tveggja vítaskota. Í þessu tilfelli skal ljúka vítaskotunum og skiptingin fer fram áður en næsta refsing kemur til framkvæmda.
- Villa er dæmd áður en knöttur fer í leik eftir síðasta eða eina vítaskot. Í þessu tilviki fer leikmannaskiptingin fram áður en næsta refsing kemur til framkvæmda.
- Leikbrot er dæmt áður en knöttur fer í leik á eftir síðasta eða eina vítaskoti. Í þessu tilfelli skal skiptingin heimiluð áður en innkastið er tekið. Í þeim tilfellum þar sem taka á mörg vítaskot vegna fleiri en einnar refsingar, skal fara með hvert sett sérstaklega.

## Gr. 20 **Leik fyrirgert**

### 20.1 **Regla**

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

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

### 20.2 **Refsing**

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

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

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

## Gr. 21 **Leik tapað – of fáir leikmenn inná (game lost by default)**

### 21.1 **Regla**

Komi það fyrir að lið hafi færri leikmenn en tvo á leikvelli, skal leiknum hætt og hefur það lið þá tapað leiknum.

### 21.2 **Refsing**

21.2.1 Ef það lið sem dæmdur er sigur er hærra að stigum við leikslit, skulu þau úrslit standa óbreytt. Sé það hins vegar lægra að stigum skulu úrslit skráð 2 - 0 því í vil. Liðið sem tapaði leiknum skal fá eitt stig á stöðutöflunni.



- 21.2.2 Þegar lið leika 2 leiki innbyrðis (heima og heiman) og samanlögð stig gilda, tapar það lið seríunni sem hefur of fáa leikmenn inná í fyrri eða síðari leiknum með „Tapað“.

---

## REGLA FIMM - LEIKBROT

---

### Gr. 22 Leikbrot

#### 22.1 Skilgreining

Leikbrot er brot á leikreglunum.

#### 22.2 Refsing

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

### Gr. 23 Leikmaður útaf og knöttur útaf

#### 23.1 Skilgreining

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

- 23.1.2 Knöttur er utan leikvallar þegar hann snertir:

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

#### 23.2 Regla

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

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

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

### Gr. 24 Knattrak

#### 24.1 Skilgreining

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

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

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

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

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

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

24.1.4 Eftirfarandi er ekki knattrak:

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

24.2 **Regla**

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

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

Gr. 25 **Skref**

25.1 **Skilgreining**

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

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

25.2 **Regla**

25.2.1 Festa snúningsfót leikmanns sem grípur knött í leik á leikvelli:

- Leikmaður grípur knött standandi með báða fætur á gólfi:
  - Um leið og öðrum fæti er lyft verður hinn snúningsfótur.
  - Til að hefja knattrak má ekki lyfta snúningsfæti áður en knöttur yfirgefur hönd (hendur)
  - Við sendingu eða körfuskot má leikmaður hoppa af snúningsfæti, en hvorugur fótur má lenda á gólfinu aftur áður en knöttur yfirgefur hönd (hendur).
- Leikmaður sem grípur knött þegar hann rekur knött eða lýkur knattraki, má taka tvö skref til að stöðva, senda knött eða taka körfuskot:
  - Ef leikmaður fær knöttinn skal knötturinn yfirgefa hönd leikmanns þegar hann byrjar knattrak áður en hann tekur annað skrefið.
  - Fyrsta skrefið á sér stað þegar annar eða báðir fætur snerta gólfið eftir að leikmaður hefur náð valdi á knetti.
  - Seinna skrefið á sér stað eftir fyrsta skrefið þegar hinn fóturinn snertir gólfið eða báðir fætur snerta gólfið á sama tíma.
  - Ef leikmaðurinn stöðvar á fyrsta skrefi, er með báða fætur á gólfinu eða þeir snerta gólfið á sama tíma, má hann velja hvorn fótinn hann notar sem snúningsfót. Ef hann svo hoppar af báðum fótum má hvorugur fótur lenda aftur á gólfinu áður en knöttur hefur yfirgefið hönd (hendur) leikmanns.

- Ef leikmaður lendir á einum fæti má hann aðeins nota þann fót sem snúningsfót.
- Ef leikmaður stekkur af einum fæti á fyrsta skrefi má hann lenda á báðum fótum á sama tíma í öðru skrefi. Við þessar aðstæður má leikmaður ekki nota snúningsfót. Ef einn eða báðir fætur yfirgefa gólfið þá má hvorugur fótur lenda á gólfinu áður en knöttur hefur yfirgefið hönd (hendur) leikmannsins.
- Ef báðir fætur eru í loftinu og leikmaður lendir samtímis á báðum fótum verður sá fótur snúningsfótur sem ekki er lyft frá gólfi.
- Leikmaður má ekki snerta gólfið með sama fót eða báða fætur hvor á eftir öðrum eftir að hafa lokið knattraki eða náð valdi á knetti.

#### 25.2.2 Leikmaður dettur, liggur eða situr á gólfinu.

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

### Gr. 26 Þrjár sekúndur

#### 26.1 Regla

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

26.1.2 Gefa verður leikmanni möguleika sem:

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

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

### Gr. 27 Leikmanns vel gætt

#### 27.1 Skilgreining

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

#### 27.2 Regla

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

### Gr. 28 Átta sekúndna reglan

#### 28.1 Regla

##### 28.1.1 Alltaf

- Þegar leikmaður á varnarvelli nær valdi á knetti í leik,
- Í innkasti þegar knöttur snertir eða er snertur á löglegan hátt af hvaða leikmanni sem er á varnarvelli og lið þess leikmanns sem tekur innkastið heldur valdi á knettinum á varnarvelli sínum, verður það lið að koma knettinum innan átta (8) sekúndna yfir á sóknarvöll sinn.

28.1.2 Lið hefur komið knetti á sóknarvöll sinn alltaf þegar:

- Knötturinn sem er ekki á valdi neins leikmanns, snertir sóknarvöllinn.

- Knötturinn snertir eða er löglega snertur af sóknarleikmanni sem hefur báða fætur algerlega í snertingu við sóknarvöll.
- Knötturinn snertir eða er löglega snertur af varnarleikmanni sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við varnarvöll sinn.
- Knötturinn snertir dómara sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við sóknarvöll þess liðs sem hefur vald á knettinum.
- Við knattrak frá varnavelli yfir á sóknarvöll, eru knötturinn og báðir fætur leikmanns sem rekur knöttinn algerlega í snertingu við sóknarvöll.

28.1.3 Átta (8) sekúndna tímabilið heldur áfram með þeim tíma sem eftir er þegar liðið sem áður hafði vald á knetti fær innkast á varnavelli sem er afleiðing þess að:

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

## Gr. 29 **24 sekúndur**

### 29.1 **Regla**

#### 29.1.1 Alltaf

- þegar leikmaður nær valdi á knetti í leik á leikvelli
- Í innkasti þegar knöttur snertir eða er snertur á löglegan hátt af hvaða leikmanni á leikvelli og lið þess leikmanns sem tekur innkastið heldur valdi á knettinum á varnavelli sínum, verður það lið að reyna körfuskot innan 24 sekúndna.

Til að teljast hafa tekið körfuskot innan 24 sekúndna.:

- Verður knötturinn að hafa yfirgefið hönd leikmanns við körfuskot áður en hljóðmerki skotklukku hljómar og
- Eftir að knöttur hefur yfirgefið hönd leikmanns við körfuskot, verður knötturinn að snerta hringinn eða fara í körfuna.

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

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

Allar takmarkanir tengdar knatttruflun skulu gilda.

### 29.2 **Framkvæmd**

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

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

- af gildri ástæðu sem tengist hvorugu liðinu.  
Skal knötturinn afhentur sama liði og áður hafði vald á knettinum.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Gr. 30 **Knetti snúið til varnarvallar**

### 30.1 **Skilgreining**

30.1.1 Lið hefur vald á knetti í leik á sóknarvelli ef

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

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

- Sem hefur hluta af líkama sínum í snertingu við varnarvöll eða
- Eftir að knöttur hefur snert varnarvöll þessa liðs.  
Þessar takmarkanir eiga við alla aðstæður á sóknarvelli liðs, þar með talin innköst. Hinsvegar eiga þær ekki við leikmann sem hoppar frá sóknarvelli, nær nýju liðsvaldi meðan hann er í loftinu og lendir svo með knöttinn á varnarvelli síns liðs.

### 30.2 **Regla**

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

### 30.3 **Refsing**

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

## Gr. 31 **Knatttruflun**

### 31.1 **Skilgreining**

#### 31.1 Körfuskot utan af velli eða vítaskot:

- Hefst þegar knöttur yfirgefur hönd leikmanns sem er í skottíraun.
- Lýkur þegar knötturinn:
  - Fer beint ofan í körfuna og stöðvast innan körfunnar eða fer í gegn um körfuna.
  - Hefur ekki lengur möguleika á að fara ofan í körfuna.
  - Snertir hringinn.
  - Snertir gólfið.
  - Fer úr leik.

### 31.2 **Regla**

#### 31.2.1 Skotttruflun (goal tending) á sér stað við körfuskot þegar leikmaður snertir knöttir þegar knötturinn er algerlega fyrir ofan körfuhringinn og:

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

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

#### 31.2.3 Takmarkanir um knatttruflun eiga við þar til:

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

#### 31.2.4 Truflun (interference with the ball) á sér stað þegar:

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

#### 31.2.5 Þegar

- Dómari blæs í flautu sína þegar knöttur er í höndum leikmanns í skottíraun eða kötturinn er í loftinu við körfuskot,
- Leikklukkan hljómar til að gefa til kynna lok leikhluta þegar knöttur er í loftinu við körfuskot, Skal enginn leikmaður snerta knöttinn eftir að hann hefur snert hringinn og á enn möguleika á að fara í körfuna.

Allar takmarkanir tengdar knatttruflun skulu eiga við.

### 31.3 Refsing

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

31.3.2 Ef leikbrotið er framið af varnarleikmanni skulu mótherjarnir fá:

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

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

31.3.3 Ef leikbrotið er framið af varnarleikmanni við síðasta eða eina vítaskot, skulu mótherjar fá eitt stig og skal tæknivilla dæmd á varnarleikmanninn.

---

## REGLA SEX - VILLUR

---

### Gr. 32 Villur

#### 32.1 Skilgreining

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

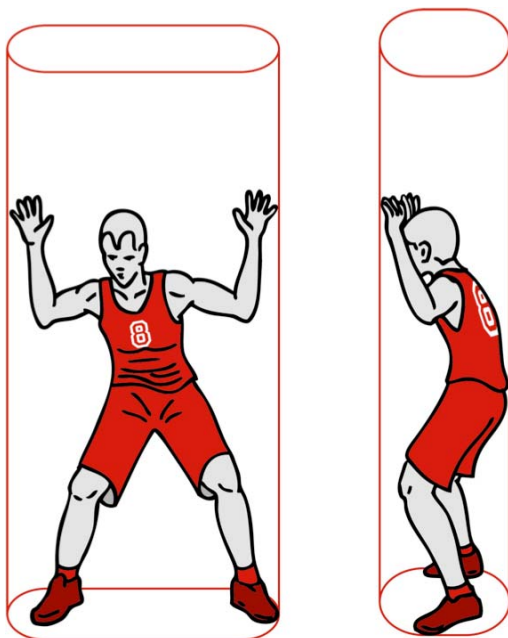
### Gr. 33 Snerting: Almennar reglur

#### 33.1 Reglan um sívalninginn

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

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

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



MYND 5 Sívalings skilgreining

#### 33.2 Réttur til stökkrýmis



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

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

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

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

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

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

### 33.3 Lögleg varnarstaða Varnarleikmaður hefur náð löglegri varnarstöðu þegar:

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

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

### 33.4 Vörn gegn leikmanni sem hefur vald á knetti. Við gæslu á leikmanni sem hefur vald á knettinum (heldur honum eða rekur) skulu ákvæði um tíma og fjarlægð ekki gilda.

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

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

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

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

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

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

### 33.5 Vörn gegn leikmanni sem ekki hefur vald á knettinum

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

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

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

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

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

### 33.6 Leikmaður sem er í loftinu

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

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

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

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

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

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

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

Lögleg hindrun á sér stað þegar leikmaðurinn sem hindrar mótherja:

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

Ólögleg hindrun á sér stað þegar leikmaðurinn sem hindrar mótherja:

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

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

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

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

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

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

### 33.8 **Ruðningur**

Ruðningur er ólögleg persónuleg snerting með eða án knattar sem verður til með því að ýta eða hreyfa sig inní brjóstkaða mótherja.

### 33.9 **Hindrun**

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

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

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

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

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

### 33.10 **Ruðningsfrír hálfhringur**

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

Við allar leikaðstæður þegar keyrt er upp að körfunni inn í ruðningsfría svæðið skal öll snerting sem sóknarleikmaður sem er í loftinu veldur ekki dæmast sem sóknarvilla, nema sóknarleikmaður noti hendur, handleggji, fætur eða líkama á ólöglegan. Þessi regla á við þegar

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

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

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

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

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

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

Það er villa á sóknarleikmann með knöttinn ef hann:

- Húkkar (krækir), eða setur handlegg eða olnboga utan um varnarleikmann til að öðlast hagræði.

- Ýtir frá sér til að hindra varnarleikmann til að ná til knattarins eða reyna að ná til knattarins, eða til að búa til meira pláss á milli sín og varnarleikmanns.
- Notar útréttan handlegg eða hendi þegar hann rekur knöttinn til að hindra mótherja í að ná valdi á knettinum.

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

- Losna úr gæslu til að grípa knöttinn.
- Koma í veg fyrir að varnarmaður leiki eða reyni að leika knettinum.
- Búa til meira pláss fyrir sig.

### 33.12 **Snúningsleikur (Post Play)**

Reglan um sívalninginn á einnig við um snúningsleik.

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

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

### 33.13 **Ólögleg vörn að baki**

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

### 33.14 **Hald**

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

### 33.15 **Hrinding**

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

### 33.16 **Leika villu**

Að leika villu (fake) er þegar leikmaður líki eftir því að brotið hafi verið á honum eða er með leikræn ýkt tilþrif til að skapa þá skoðun að brotið hafi verið á honum og ná þannig hagræði.

## Gr. 34 **Persónuvilla**

### 34.1 **Skilgreining**

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

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

### 34.2 **Refsing**

Persónuvilla skal dæmd á hinn brotlega

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

- Skal leik framhaldið með innkasti af því liði sem ekki braut af sér, frá þeim stað sem næstur er brotinu.
- Ef brotlega liðið fær refsingu vegna liðsvillna, þá skal grein 41 gilda.

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

## Gr. 35 **Tvívilla**

### 35.1 **Skilgreining**

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

### 35.2 **Refsing**

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

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

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

## Gr. 36 **Tæknivilla**

### 36.1 Reglur um framkomu

- 36.1.1 Viðeigandi stjórnun á leik krefst góðrar samvinnu leikmanna og liðsmanna beggja liða við dómara, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmann, sé hann til staðar.
- 36.1.2 Hvort lið skal gera sitt besta til að tryggja sigur, en það verður að vera í anda íþróttamennsku og drengskapar.
- 36.1.3 Öll ásetningsbrot eða endurtekin brot á þeim anda sem fram kemur í þessari reglu skulu talin tæknivilla og refsað samkvæmt því.
- 36.1.4 Dómarar geta komið í veg fyrir tæknivillur með því að veita aðvörun eða jafnvel litið framhjá minniháttar brotum sem eru augljóslega óvart og hafa ekki bein áhrif á leikinn, nema þau séu endurtekin eftir aðvörunina.
- 36.1.5 Ef tæknilegt brot uppgötvast eftir að knöttur er kominn í leik skal stöðva leik og tæknivilla veitt. Refsingin skal framkvæmd eins og villan hafi átt sér stað á þeim tíma sem hún gerðist. Allt sem gerðist milli þess sem hið tæknilega brot átti sér stað og stöðvun leiksins skal talið gilt.

### 36.2 **Ofbeldi**

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

- 36.2.2 Hvenær sem slagsmál brjótast út með þátttöku leikmanna eða liðsmanna á leikvelli eða lögsögu hans, skulu dómara grípa til nauðsynlegra aðgerða til að stöðva þau.
- 36.2.3 Öllum ofangreindum einstaklingum sem gerast sekir um grófa árásarhegðun gagnvart mótherjum eða starfsmönnum og dómurum skal vísað af leikvelli. Aðaldómari verður að tilkynna um slíka atburði til viðeigandi aðila sem ábyrgir eru fyrir mótinu.
- 36.3.4 Löggæslumenn (gæslumenn) mega aðeins koma inn á leikvöllinn fari dómara leiksins fram á það. Ef hins vegar áhorfendur fara inn á leikvöllinn í þeim augljósa tilgangi að beita ofbeldi verða löggæslumenn að grípa strax inn í til að vernda liðin og dómara.
- 36.2.5 Öll önnur svæði, þar með talin inngangar, útgangar, gangar, búningsherbergi o.s.frv. er undir stjórn skipuleggjenda og þess aðila sem er ábyrgur fyrir öryggi og aðstöðu áhorfenda.
- 36.2.6 Dómara mega ekki heimila atferli leikmanna eða liðsmanna sem getur leitt til tjóns á tækjum sem tengjast leiknum.

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

Ef atferlið er endurtekið skal gefa viðkomandi einstakling strax tæknivillu.

### 36.3 Skilgreining

- 36.3.1 Tæknivilla leikmanns er leikmannavilla sem felur ekki í sér snertingu við mótherja. Hún felur í sér, en takmarkast ekki af því að:
- Líta fram hjá aðvörunum dómara.
  - Koma fram af virðingaleysi við dómara, eftirlitsmann, starfsmenn ritaraborðs eða fylgismenn.
  - Ávarpa dómara, eftirlitsdómara, starfsmenn ritaraborðs eða mótherja af virðingarleysi.
  - Viðhafa móðgandi orð eða látbragð sem líklegt er að móðga eða æsa upp áhorfendur.
  - Erta mótherja.
  - Byrgja mótherja sýn með því að veifa höndum nærri augum hans.
  - Sveifla olnbogum af afli.
  - Tefja leik með því að snerta knöttinn eftir að hann hefur farið í gegn um körfuna eða tefja leik með að hindra að innkast sé framkvæmt tafarlaust.
  - Reyna að fiska villu (fake).
  - Grípa um körfuhring þannig að þungi leikmanns hvíli á hringnum, nema leikmaður grípi augnablik í hringinn eftir troðslu eða ef hann, að mati dómars, er að reyna að forða sér eða öðrum leikmönnum frá meiðslum.
  - Knatttruflun (goal tending eða interference) við síðasta eða eina vítaskot hjá varnarmanni. Sóknarliðið skal fá 1 stig og refsing vegna tæknivillu varnarmannsins fylgir á eftir.
- 36.3.2 Tæknivilla á liðsmann er villa fyrir að koma fram af óvirðingu eða snerta af óvirðingu dómara, eftirlitsmann, starfsmenn ritaraborðs eða mótherja í tilvikum sem eru stjórnunarlegs eðlis.
- 36.3.3 Leikmaður skal gerður brottrækur það sem eftir lifir leiks þegar hann fær 2 tæknivillur eða 2 óþróttamannslegar villur eða 1 óþróttamannslega villu og 1 tæknivillu.
- 36.3.4 Þjálfari skal geður brottrækur það sem eftir lifir leiks þegar:
- Hann fær 2 tæknivillur (C) vegna persónulegrar óþróttamannslegrar framkomu hans.
  - Hann fær 3 tæknivillur, annað hvort allar (B) eða ein af þeim (C) vegna óþróttamannslegrar framkomu annara liðsmanna á varamannasvæði.

36.3.5 Ef þjálfara er vísað af leikvelli vegna greinar 36.3.3 eða greinar 36.3.4 skal sú tæknivilla vera eina villan sem refsað er fyrir og ekki skal koma til viðbótarrefsing vegna brottrekstursins.

## 36.4 Refsing

36.4.1 Ef tæknivilla er framin:

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

36.4.2 Mótherjar skulu fá 2 vítaskot og:

- Innkast við framlengda miðlínu gegnt ritaraborði.
- Uppkast í miðjuhring til að hefja fyrsta leikhluta.

## Gr. 37 Óíþróttamannsleg villa

### 37.1 Skilgreining

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

- Ekki lögleg tilraun til að leika knettinum innan anda og ætlunar reglnanna.
- Harkaleg snerting leikmanns sem reynir að leika knettinum eða mótherja.
- Ónauðsynleg snerting sem varnarleikmaður veldur til að stöðva sóknarliðið eftir að það nær valdi á knetti og byrjar hraða sókn(in transition).
- Snerting leikmanns við mótherja aftanfrá eða til hliðar í tillraun til að stöðva hraðaupphlaup og það er enginn mótherji milli sóknarleikmanns og körfu mótherja. Þetta á við þar til sóknarleikmaður hefur skotttilraun.
- Snerting varnarleikmanns við mótherja á leikvelli síðustu 2 mínútur fjórða leikhluta og hverrar framlengingar þegar knöttur er utan vallar við innkast og er enn í höndum dómarans eða er til staðar fyrir leikmann sem tekur innkastið.

37.1.2 Dómarar verða að túlka óíþróttamannslega villu á sama hátt allan leikinn og dæma aðeins verknaðinn.

### 37.2 Refsing

37.2.1 Óíþróttamannsleg villa skal skráð á hinn brotlega.

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

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

Fjöldi vítaskota skal vera eftirfarandi:

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

37.2.3 Leikmaður skal útilokaður til loka leiks þegar hann fær 2 óíþróttamannslegar villur eða 2 tæknivillur eða eina tæknivillu og 1 óíþróttamannslega villu.

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

## Gr. 38 **Brottrekstrarvilla**

### 38.1 **Skilgreining**

- 38.1.1 Öll gróf óíþróttamannsleg hegðun leikmanns eða liðsmána á varamannabekk er brottrekstrarvilla.
- 38.1.2 Aðstoðarþjálfari skal taka við störfum þjálfara sem fær brottrekstrarvillu eins og hann er skráður á leikskýrslu. Sé aðstoðarþjálfari ekki skráður á leikskýrslu skal fyrirliði taka við störfum hans (fl).

### 38.2 **Refsing**

- 38.2.1 Brottrekstrarvilla skal skráð gegn hinum brotlega.
- 38.2.2 Ávalt þegar brotlegur fær brottrekstrarvillu samkvæmt þessum reglum skal hann fara til búningsherbergja liðs síns og halda sig þar á meðan á leik stendur eða, ef hann svo kys, yfirgefa íþróttahúsið.
- 38.2.3 Vítaskot skulu veitt:
- Hvaða mótherja sem er sem þjálfari velur hafi ekki verið um villu að ræða vegna snertingar.
  - Leikmanni sem brotið var á hafi verið um villu að ræða sem fól snertingu í sér
- Fylgt eftir með:
- Innkasti við miðlínu gegnt ritaraborði.
  - Dómarakasti í miðjuhring til að byrja 1. leikhlutu.
- 38.2.4 Fjöldi vítaskota skal vera eftirfarandi:
- Ef villan er framin en engin snerting á sér stað: 2 vítaskot.
  - Ef villan er framin gegn leikmanni ekki í skottílaun: 2 vítaskot.
  - Ef villan er framin gegn leikmanni í skottílaun skal karfan gilda ef hún er skoruð og til viðbótar veita 1 vítaskot.
  - Ef villan er framin gegn leikmanni í skottílaun og skotið heppnast ekki: 2 eða 3 vítaskot.

## Gr. 39 **Slagsmál**

### 39.1 **Skilgreining**

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

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

### 39.2 **Regla**

- 39.2.1 Varamönnum, útilokuðum leikmönnum eða fylgismönnum sem yfirgefa svæði varamanna við slagsmál eða við aðstæður sem gætu leitt til slagsmála skal vísað af leikvelli.
- 39.2.2 Aðeins þjálfara og/eða aðstoðarþjálfara er heimilt yfirgefa svæði varamanna á meðan á slagsmálum stendur eða við aðstæður sem gætu leitt til slagsmála, til að aðstoða dómara við að viðhalda eða koma á reglu á ný. Í þeim tilvikum skulu þeir ekki gerðir brottrækir.
- 39.2.3 Ef þjálfari og/eða aðstoðarþjálfari yfirgefur svæði varamanna og aðstoðar ekki, eða reynir ekki að aðstoða dómara við að viðhalda eða koma á reglu á ný, skulu þeir gerðir brottrækir.

### 39.3 **Refsing**



- 39.3.1 Ein tæknivilla (B) skal veitt þjálfara, óháð fjölda liðsmanna sem fá brottrekstrarvillu fyrir að yfirgefa svæði varamanna.
- 39.3.2 Í þeim tilvikum þar sem liðsmönnum í báðum liðum er vísað af leikvelli vegna þessarar greinar, og ekki á eftir að framkvæma aðrar refsingar vegna villu, skal leik framhaldið á eftirfarandi hátt:
- Ef á nánast sama tíma og leikur var stöðvaður vegna slagsmála
- Gild karfa er skoruð á nánast sama tíma skal knötturinn afhentur því liði sem skoraði ekki til innkasts á hvaða stað sem er við endalínu.
  - Lið hafði vald á knettinum eða átti rétt á knettinum skal það fá knöttinn til innkasts við miðlínu gegnt ritaraborði.
  - Hvorugt lið hafði vald á knettinum eða rétt á honum skulu reglur um dómarakast gilda.
- 39.3.3 Allar brottrekstrarvillur skal skrá eins og lýst er í B.8.3 og skulu þær ekki telja sem ein af liðsvillunum.
- 39.3.4 Taka skal á öllum villum gagnvart leikmönnum á velli sem taka þátt í slagsmálum eða hverjum þeim aðstæðum sem geta leitt til slagsmála samkvæmt grein 42 (sérstök tilvik).

---

## REGLA SJÖ - ALMENN ÁKVÆÐI

---

### Gr. 40 **Fimm villur leikmanns**

40.1 Leikmaður sem framið hefur 5 villur skal upplýstur um það af dómara og verður að yfirgefa leikvöll án tafar. Honum verður að skipta útaf innan 30 sekúndna.

40.2 Villa á leikmann sem áður hefur fengið fimmtu villu sína er talin villa á útilokaðan leikmann og er dæmd og skráð á þjálfarann (B).

### Gr. 41 **Liðsvillur: Refsing**

#### 41.1 **Skilgreining**

41.1.1 Liðsvilla er persónuleg, tækni-, óíþróttamannsleg eða brottrekstrarvilla framin af leikmanni. Liði er refsað fyrir liðsvillur þegar það hefur framið 4 liðsvillur í leikhluta.

41.1.2 Allar liðsvillur sem gerast í hléum (interval of play) eru taldar með þeim leikhluta eða þeirri framlengingu sem fylgir á eftir hléinu.

41.1.3 Allar liðsvillur sem dæmdar eru í framlengingu skulu taldar sem hluti af fjórða leikhluta.

#### 41.2 **Regla**

41.2.1 Þegar lið hefur framið 4 liðsvillur skal refsa fyrir allar persónuvillur gegn leikmanni sem ekki er að skjóta á körfuna með 2 vítaskotum í stað þess að liðið fái knöttinn til innkasts. Leikmaðurinn sem brotið er á skal taka vítaskot/in.

41.2.2 Ef persónuvillan er framin af leikmanni þess liðs sem hefur knött í leik á valdi sínu eða á rétt á knettinum, skal refsa fyrir slíka villu með því að mótherjar fá innkast.

### Gr. 42 **Sérstök tilvik**

#### 42.1 **Skilgreining**

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

#### 42.2 **Framgangsmáti**

42.2.1 Allar villur skal skrá og hver refsing tiltekin.

42.2.2 Ákvarða skal í hvaða röð villurnar gerðust.

42.2.3 Jafnar refsingar gegn báðum liðum og refsingar fyrir tvívilur skulu jafnast út í þeirri röð sem þær voru dæmdar. Eftir að þær hafa verið skráðar og jafnaðar út skal líta svo á að þær hafi ekki átt sér stað.

42.2.4 Réttinum til knattarins sem hluti af síðustu refsingu sem á eftir að framkvæma, skal fyrirgera öllum fyrri rétti til knattarins.

42.2.5 Eftir að knöttur er í leik eftir fyrsta eða eina vítaskot eða við innkast, er ekki hægt að nota þá refsingu lengur til að jafna út aðrar refsingar.

42.2.6 Allar refsingar sem eftir eru skal refsa fyrir í þeirri röð sem þær voru dæmdar.

42.2.7 Ef, eftir að hafa jafnað út öllum refsingum gegn báðum liðum, engar refsingar eru eftir, skal hefja leik á eftirfarandi hátt:

Ef á nánast sama tíma og fyrsta brotið á sér stað:

- Er gild karfa skoruð skal knöttur veittur því liði sem skoraði ekki, til innkasts frá hvaða stað sem er við endalínu.
- Hafði lið vald á knetti eða átti rétt á knetti, skal knöttur afhentur því liði til innkasts frá þeim stað sem næstur er fyrsta brotinu.
- Hvorugt liðið hafði vald á knettinum, né hafði rétt til hans, koma upp aðstæður sem leiða til dómarakasts.

## Gr. 43 Vítaskot

### 43.1 Skilgreining

43.1.1 Vítaskot er tækifæri sem veitt er leikmanni til að skora eitt stig með því að kasta knettinum án hindrunar, frá stað aftan við vítalínu og innan hálfhringsins.

43.1.2 Vítaskot eru skilgreind sem öll vítaskot og/eða réttur á knetti sem eru afleiðing einnar refsingar fyrir villu.

### 43.2 Regla

43.2.1 Þegar persónuvilla, óíþróttamannsleg eða brottrekstrarvilla vegna snertingar skal veita vítaskot á eftirfarandi hátt:

- Skal leikmaðurinn sem brotið var á taka vítaskot(in).
- Ef farið er fram á skiptingu á þeim leikmanni sem brotið var á, skal hann taka vítaskotin áður en hann fer af leikvelli.
- Ef leikmaður sem taka á vítaskot(in) slasast þannig að hann verður að fara af leikvelli, eða fremur fimmtu villu sína eða fær brottrekstrarvillu, skal varamaður hans taka vítaskotin. Ef enginn varamaður er til staðar skal þjálfari tilnefna liðsmann liðsmann til að taka vítaskotin.

43.2.2 Þegar tæknivilla eða brottrekstrarvilla án snertingar er dæmd skal hvaða leikmaður sem er tilnefndur af þjálfara framkvæma vítaskotin.

43.2.3 Vítaskyttan skal:

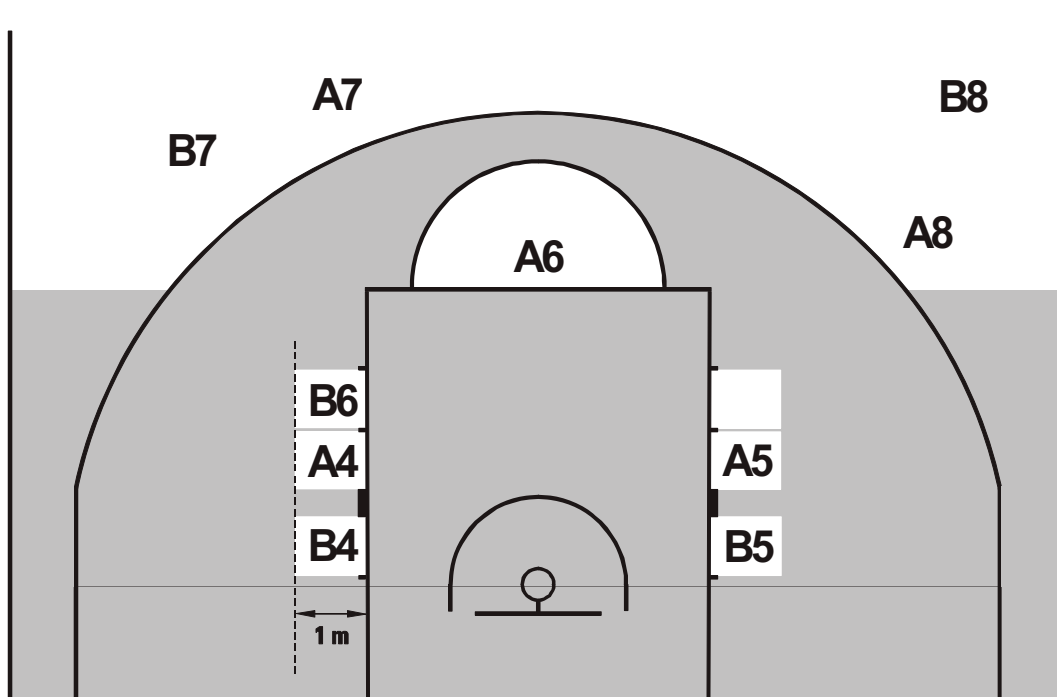
- Skal taka sér stöðu fyrir aftan vítalínu og inn í hálfhringnum.
- Má nota hvaða aðferð sem honum hentar til að skjóta að körfunni, þannig að knötturinn, fari í körfuna ofanfrá eða snertir hringinn.
- Skal hafa lokið vítaskotinu innan fimm (5) sekúndna frá þeim tíma sem dómari réttir honum knöttinn.
- Skal ekki snerta vítalínu eða leikvöllinn fyrir framan vítalínu fyrr en knötturinn hefur farði í körfuna eða snert hringinn.
- Skal ekki þykjast taka vítaskotið og hætta svo við (fake).

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

Við vítaskot skulu þessir leikmenn ekki:

- Vera á frákastsvæðum sem þeim er ekki heimilt að vera á.
- Fara inn í vítateiginn, hlutlausa svæðið eða yfirgefa vítateigssvæðið fyrr en knötturinn hefur yfirgefið hönd skotmanns.

- Trufla vítaskotmann með athöfnum sínum.



Mynd 6 Staðsetning leikmanna í vítaskotum

- 43.2.5 Allir leikmenn sem ekki eru í vítateigssvæðum skulu vera fyrir aftan framlengda vítalínu og fyrir aftan þriggja stiga línu þar til að knötturinn snertir hringinn eða að vítaskoti lýkur.
- 43.2.6 Við vítaskot sem tekin eru á undan annari röð vítaskota eða innkasti skulu allir leikmenn vera fyrir aftan vítalínu og fyrir aftan þriggja stiga línuna. Brot á greinum 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, eða 43.2.6 er leikbrot.

### 43.3 Refsing

- 43.3.1 Ef vítaskotið er heppnað og leikbrotið er framið af vítaskyttu skal stigið ekki telja.

Líta skal framhjá leikbroti annara leikmanna sem eiga sér stað við heppnað vítaskot eða eftir leikbrot vítaskyttu.

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

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

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

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

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

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

## Gr. 44 **Mistök sem hægt er að leiðrétta**

### 44.1 Skilgreining

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

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

### 44.2 **Framgangsmáti**

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

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

44.2.3 Allar villur, stig skoruð, leiktími sem líður og annað sem gerist eftir að mistökin hafa átt sér og áður en þau uppgötvast, skal gilda.

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

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

- leikmaður sem tengist mistökunum er á varamannabekk eftir að hafa verið skipt útaf á löglegan hátt verður hann að koma aftur á leikvöll til að taka þátt í leiðréttingunni á þá verður hann leikmaður.  
Þegar mistök hafa verið leiðrétt má hann halda áfram í leiknum nema lögleg beiðni um skiptingu hafi komið fram aftur. Þá má leikmaður yfirgefa leikvöll.
- leikmanni var skipt útaf vegna meiðsla eða hann hafi framið fimm villur eða hafði fengið brottrekstrarvillu, verður varamaður hans að taka þátt í leiðréttingu á mistökunum.

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

44.2.7 Dómarar geta hvenær sem er, áður en aðaldómari undirritar leikskýrsluna, leiðrétt öll mistök ritara eða tímavarðar eða skotklukkuvarðar við skráningu stiga, fjölda villa, fjölda leikhléa, tíma á leikklukku og skotklukku sem liðinn er eða vantar uppá.

## 43.3 **Sérstök tilvik**

44.3.1 Veita óréttmæt vítaskot.

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

- Ef leikklukka hefur ekki gengið skal afhenda knöttinn til innkasts því liði sem vítaskotin voru felld niður hjá við framlengda vítalínu.
- Ef leikklukka hefur gengið eftir og:
  - Lið sem hefur vald á knetti eða hefur réttinn til knattarins á þeim tíma sem mistök uppgötvast, er sama liðið og hafði vald á knettinum á þeim tíma sem mistökin áttu sér stað, eða
  - Hvorugt liðið hefur vald á knettinum þegar mistök uppgötvast, þá skal það lið fá knöttinn sem hafði rétt á honum þegar mistök áttu sér stað.

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

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

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

44.3.3 Heimila röngum leikmanni að taka vítaskot.

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

---

## REGLA ÁTTA - DÓMARAR, RITARABORÐ, EFTIRLITSMANNAÐUR: SKYLDUR OG VÖLD

---

### Gr. 45 **Dómarar, starfsmenn ritaraborðs og eftirlitsmaður**

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

### Gr. 46 **Aðaldómari: Skyldur og völd**

Aðaldómari skal:

- 46.1 Skoða og samþykkja öll tæki sem nota á í leiknum.
- 46.2 Útnefna hina opinberu leikklukku, skotklukku, skeiðklukku og viðurkenna starfsmenn á ritaraborði.
- 46.3 Velja knöttinn sem leikið verður með af a.m.k. 2 notuðum knöttum sem heimaliðið útvegar. Sé hvorugur knötturinn nothæfur sem leikknöttur getur hann valdið besta knöttinn sem er til staðar.
- 46.4 Ekki heimila leikmönnum að bera hluti sem gætu valdið öðrum leikmönnum meiðslum.
- 46.5 Framkvæma uppkast í miðjuhring til að hefja fyrsta leikhluta og innkast samkvæmt leikstefnuörinni til að hefja alla aðra leikhluta.
- 46.6 Hafa vald til að stöðva leik þegar aðstæður krefjast þess.
- 46.7 Hafa vald til að úrskurða að lið hafi fyrirgert leik.
- 46.8 Yfirfara leikskýrsluna vandlega við lok leiktíma eða hvenær sem hann telur það nauðsynlegt.
- 46.9 Samþykkja og skrifa undir leikskýrslu við lok leiktíma og þannig lýkur stjórn og tengslum dómara við leikinn. Vald dómara skal hefjast þegar þeir koma á leikvöll 20 mínútum fyrir upphaf leiks og lýkur þegar hljóðmerki leikklukku hljómar við lok leiksins sem er samþykkt af dómurunum.
- 46.10 Skrá á baksíðu leikskýrslunnar í búningsherbergi áður en hann undirritar leikskýrsluna.
- Brottretstrarvillu eða villu sem fyrirgerir leik.
  - Óþróttamannslega hegðun leikmanna eða liðsmanna sem á sér stað áður en 20 mínútur eru í leik eða gerist eftir að leik er lokið og áður en leikskýrslan er samþykkt og undirrituð.

Í slíkum tilvikum verður aðaldómarinn (eða eftirlitsmaður ef hann er til staðar) að senda nákvæma skýrslu til mótshaldara.

- 46.11 Taka lokaákvörðun hvenær sem nauðsyn krefur eða þegar dómarar eru ósammála. Til að taka lokaákvörðun getur hann ráðfært sig við meðdómarann, eftirlitsmann ef hann er til staðar og/eða starfsmenn ritaraborðsins.
- 46.12 Hefur heimild til að samþykkja fyrir leik og nota tæknibúnað (instant reply system IRS) ef hann er til staðar til að ákvarða, áður en hann undirritar leikskýrsluna
- Við lok leikhluta eða framlengingar
    - Hvort heppnað körfuskot var tekið áður en leikklukkan hljómaði við lok leikhluta.
    - Hvort og hversu mikinn tíma skal sýna á leikklukku ef:
      - Skotmaður fremur leikbrot með því að stíga út af leikvelli.
      - Leikbrot vegna skotklukku á sér stað.
      - Leikbrot vegna 8 sekúndna reglu á sér stað.
      - Villa var framin áður en leikhluta eða framlengingu lauk.
  - Þegar leikklukka sýnir 2:00 mínútur eða minna í fjórða leikhluta og í hverri framlengingu,
    - Hvort heppnað körfuskot var tekið áður en skotklukkan hljómaði.
    - hvort körfuskot var tekið áður en villa var framin.
    - Til að ákvarða leikmann sem olli því að knöttur fer út af leikvelli.
  - Hvenær sem er í leiknum
    - Hvort heppnað körfuskot skuli gilda 2 eða 3 stig.
    - Eftir að brotið var á leikmanni í heppnaðri skottíraun tili að ákvarða hvort tvö eða þrjú stig skulu veitt.
    - Ákvarða hversu mikill tími skal vera leiðréttur eftir að leikklukka eða skotklukka bilar.
    - Til að ákvarða réttan vítaskotmann.
    - Til að ákvarða um þátttöku leikmanna og liðsmanna í slagsmálum.

- 46.13 Hafa vald til að úrskurða varðandi atriði sem ekki eru sérstaklega tiltekin í þessum reglum.

#### Gr. 47 **Dómarar: Skyldur og völd**

- 47.1 Dómarar hafa vald til að úrskurða varðandi brot á leikreglum sem eiga sér stað annað hvort innan vallar eða utan þar með talið ritaraborð, varamannabekki og svæðið sem er næst fyrir aftan útlínur vallarins.
- 47.2 Dómarar blása í flautu sína þegar leikbrot á sér stað, leikhluta lýkur eða dómari telur nauðsynlegt að stöðva leikinn. Dómari skal ekki blása í flautu sína þegar karfa er skoruð, heppnað vítaskot eða þegar knöttur fer í leik.
- 47.3 Þegar dómari ákvarðar snertingu eða leikbrot skal hann í hvert skipti vega og meta eftirfarandi grundvallaratriði:
- Anda og ætlun reglnanna og þörfina á að halda leiknum heiðarlegum.
  - Samræmi við notkun á hugtakinu "hagræði/óhagræði". Dómarar skulu ekki trufla flæði leiksins á ónauðsynlegan hátt til að refsa fyrir snertingu sem er óvart og veitir leikmanninum ekki hagræði, né mótherjanum óhagræði.
  - Nota almenna skynsemi í hverjum leik og hafa í huga hæfileika og getu leikmanna og viðhorf þeirra og hegðun á meðan á leik stendur.
  - Samræmi í að viðhalda jafnvægi milli leikstjórnunar og leikflæðis með því að hafa "tilfinningu" fyrir hvað þáttakendur eru að reyna að gera og dæma það sem er rétt fyrir leikinn.



- 47.4 Ef annað liðið leggur fram kærú skal aðaldómari (eftirlitsmaðurinn ef hann er til staðar) við viðtöku kærúástæðu gefa skriflega skýrslu um atvikið til mótshaldara.
- 47.5 Ef dómari meiðist eða getur af einhverjum ástæðum ekki sinnt skyldum sínum innan 5 mínútna frá atburðinum skal halda leik áfram. Skal hinn dómari dæma leikinn einn til loka leiksins, nema það sé möguleiki að fá annan dómara með réttindi í stað þess slasaða. Eftir að hafa ráðfært sig við eftirlitsmann skal dómari sem eftir er ákveða hvort annar dómari taki við störfum þess slasaða.
- 47.6 Ef samræður eru nauðsynlegar í alþjóðlegum leikjum til að skýra út úrskurði skal nota ensku til þess.
- 47.7 Hvor dómari um sig hefur vald til að taka ákvarðanir innan þeirra takmarkana sem skyldur hans setja honum, en hefur ekki vald til að líta framhjá eða véfengja úrskurði sem hinn dómari tekur.
- 47.8 Framkvæmd og túlkun dómara á leikreglum eru endanlegar og verður hvorki andmælt né litið framhjá þeim, burtséð hvort skýr ákvörðun var tekin eða ekki, nema í þeim tilvikum þar sem heimilt er að koma fram með kærú. (sjá viðbót C).

#### Gr. 48 **Ritari og aðstoðarritari: Skyldur**

- 48.1 Ritari skal fá leikskýrslu og skal halda skrá yfir:
- Liðin, með því að færa inn nöfn og númer leikmanna sem hefja leikinn og alla varamenn sem þátt taka í leiknum. Þegar brot á leikreglum uppgötvast varðandi tilkynningu um fimm manna byrjunarlið, leikmannaskipti eða fjölda leikmanna, ber ritara að tilkynna það þeim dómara sem næst er hverju sinni eins fljótt og unnt er.
  - Halda samfellda skrá yfir skoruð stig með því að skrá skoruð stig og heppnuð vítaskot.
  - Villur sem dæmdar eru á hvern leikmann. Ritari verður að tilkynna dómara tafarlaust þegar leikmaður fær dæmda á sig fimmtu villu sína. Hann skal skrá villur sem eru dæmdar á hvorn þjálfara og skal tilkynna dómara tafarlaust þegar þjálfari verður að yfirgefa leikvöll. Á sama hátt verður hann að láta dómara vita stax þegar leikmaður hefur framið 2 tæknivillur eða 2 óíþróttamannslegar villur eða 1 tæknivillu og eina óíþróttamannslega villu og hann verði að yfirgefa leikvöll.
  - Leikhlé. Gefa dómurum til kynna við fyrsta tækifæri þegar lið biður um leikhlé, skrá leikhléin og tilkynna þjálfara, með milligöngu dómara þegar þjálfari á ekki eftir fleiri leikhlé í hálfleiknum eða framlengingu.
  - Víxlregluna með því að stjórna víxlörinni. Ritari skal breyta stefnu víxlörvar strax eftir að fyrri hálfleik lýkur því lið skipta um körfur í síðari hálfleik.
- 48.2 Ritari skal einnig:
- Gefa til kynna fjölda villna sem hver leikmaður hefur framið með því að lyfta villuspjaldi sem gefur til kynna hversu margar villur viðkomandi leikmaður hefur, á þann hátt að báðir þjálfarar hafi möguleika á að sjá það.
  - Setja upp iðsvillumerki á ritaraborðið nálægt varamannabekk þess liðs sem framdi fjórðu villuna, um leið og knötturinn fer í leik eftir fjórðu villuna í leikhlutanum.
  - Stjórna leikmannaskiptingum.
  - Hann skal gæta þess að hljóðmerki heyrst aðeins þegar knötturinn er úr leik og áður en knöttur verður aftur í leik. Hljóðmerki ritara stöðvar ekki leikkluðuna eða leikinn, né veldur það því að knöttur verður úr leik.
- 48.3 Aðstoðarritari skal stjórna leikkluðunni og aðstoða ritara. Ef fram kemur ósamræmi á milli leikkluðunnar og leikskýrslunnar sem ekki er hægt að leysa þá skal leikskýrslan gilda og leikkluðunni breytt samkvæmt henni.
- 48.4 Ef mistök við skráningu stiga uppgötvast í leikskýrslunni:

- Á meðan á leik stendur, verður ritari að bíða eftir að knöttur fari úr leik áður en hann gefur hljóðmerki.
- Eftir að leikklukkan hefur gefið merki um að leik sé lokið og áður en leikskýrslan er undirrituð af aðaldómara, verður að leiðrétta mistökin, jafnvel þó slík leiðrétting hafi áhrif á lokastöðuna í leiknum.
- Eftir að aðaldómari hefur undirritað leikskýrsluna getur hann ekki lengur leiðrétt mistökin. Aðaldómari eða eftirlitsmaður ef hann er til staðar, skal senda ýtarlega skýrslu til mótshaldara.

#### Gr. 49 **Skilydur tímavarðar**

49.1 Tímaverði skal úthlutað leikklukku og stoppúri og skal hann:

- Halda skrá yfir leiktíma og leikhlé.
- Gefa til kynna með mjög háværu hljóðmerki þegar leikhlutu lýkur.
- Ef hljóðmerki tímavarðar virkar ekki eða heyrir ekki skal hann gera allt sem í hans valdi stendur til að láta dómara leiksins vita strax.

49.2 Tímavörður skal mæla leiktíma á eftirfarandi hátt:

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

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

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

49.4 Ritari skal mæla leikhlé milli leikhluta (interval of play) á eftirfarandi hátt:

- Hefja tímatöku um leið þegar leikhluta á undan lýkur.
- Láta dómara vita fyrir fyrsta og þriðja leikhluta þegar 3 mínútur og þegar 1.5 mínúta eru þar til leikhlutinn á að hefjast.
- 1. Gefa hljóðmerki fyrir annan, fjórða og hverja framlengingu þegar 30 sekúndur eru þar til leikhlutinn á að hefjast.
- 2. Gefa hljóðmerki og á sama tíma stöðva leikklukku strax og leikhléi lýkur.

#### Gr. 50 **Skotklukku vörður: Skilydur**

Skotklukkuvörður skal útveguð skotklukku sem skal vera:

50.1 Sett af stað eða endursett þegar:

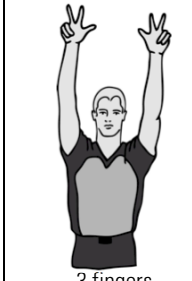
- Lið nær valdi á knetti í leik á leikvelli. Eftir það dugar ekki lítil snerting mótherja til að endursetja skotklukkuna ef sama lið hefur áfram vald á knettinum.
- Í innkasti knötturinn snertir leikmann eða er löglega snertur af einhverjum leikmanni á leikvelli.

- 50.2 Stöðvuð en ekki endursett, með tímann sem eftir er sýnilegan, þegar sama lið sem áður var með vald á knettinum fær innkast vegna þess að:
- Knöttur fer útaf.
  - Leikmaður sama liðs meiðist.
  - Aðstæður skapast fyrir dómarakast.
  - Tvívillu.
  - Villum jafnað út vegna jafngilda refsinga gegn báðum liðum.
- 50.3 Stöðvuð og endursett á 24 sekúndur og þá skal hún ekki sýna neitt þegar:
- Knöttur fer á löglegan hátt í körfuna.
  - Knöttur snertir hringinn á körfu mótherja, (nema ef hann festist á körfufestingunum) og liðið nær valdi á honum sem ekki hafði vald á honum áður en hann snerti hringinn.
  - Lið fær innkast á varnarvelli.
    - Vegna villu eða leikbrots.
    - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast ekki liðinu sem hefur vald á knettinum.
    - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast hvorugu liðinu, nema mótherjinn verði fyrir óhagræði.
  - Lið fær vítaskot.
  - Brot á reglunum er framið af liðinu sem hefur vald á knettinum.
- 50.4 Stöðvuð en ekki endursett á 24 sekúndur með tímann sem eftir er sýnilegan þegar sama lið sem áður hafði vald á knettinum fær innkast á sóknarvelli og 14 sekúndur eða meira er á skotklukkunni.
- Vegna villu eða leikbrots.
  - Leikur er stöðvaður vegna atburða sem tengjast ekki liðinu sem hefur vald á knettinum.
  - Leikur er stöðvaður vegna atburða sem tengjast hvorugu liði, nema mótherjar verði fyrir óhagræði.
- 50.5 Stöðvuð og endursett á 14 sekúndur með 14 sekúndurnar sýnilegar þegar:
- Sama lið sem áður hafði vald á knettinum fær innkast á sóknarvelli og 13 sekúndur eða minna er á skotklukkunni.
    - Vegna villu eða leikbrots.
    - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast ekki liðinu sem hefur vald á knettinum.
    - Leikur er stöðvaður vegna atriða sem tengjast hvorugu liðinu, nema mótherjinn verði fyrir óhagræði.
  - Sama lið og hafði vald á knettinum áður en hann snerti körfuhringinn nær aftur vald á knettinum eftir að knöttur hefur snert hringinn við misheppnað körfuskot, síðasta eða eina vítaskot eða við sendingu.
- 50.6 Slökkt eftir að knöttur fer úr leik og leikklukka hefur stöðvast þegar annað hvort liðið fær nýtt vald á knetti og það eru færri en 14 sekúndur eftir á leikklukku
- Skotklukkan stöðvar hvorki leikklukkuna né leikinn, né veldur því að knöttur fer úr leik nema að liðið hafi vald á knetti.

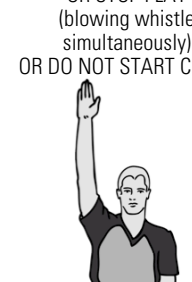
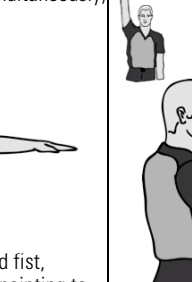
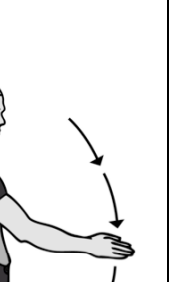
## A – MERKI DÓMARA

- A.1 Handamerkin sem lýst er í þessum leikreglum eru einu gildu opinberu dómaramerkin
- A.2 Þegar dómara sýna ritaraborði merki er sterklega mælt með því að styðja við bakið á merkjunum með því að koma þeim líka á framfæri munnlega. (nota skal ensku í alþjóðlegum leikjum).
- A.3 Það er mikilvægt að starfsmenn ritaraborðs þekki þessi merki.

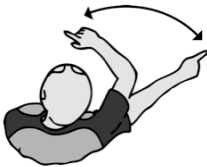
### I - Stigaskor

|                                                                                                                                        |                                                                                                                                          |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br>Eitt stig<br><br>1 finger,<br>'flag' from wrist | 2<br>TWO POINTS<br><br>2 fingers,<br>'flag' from wrist | 3<br>THREE-POINTS<br>ATTEMPT<br><br>3 fingers<br>extended | 4<br>THREE-POINTS<br>SUCCESSFUL SHOT<br><br>3 fingers<br>extended on both<br>hands | 5<br>CANCEL SCORE<br>OR<br>CANCEL PLAY<br><br>Scissor-like action<br>with arms, once<br>across chest |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

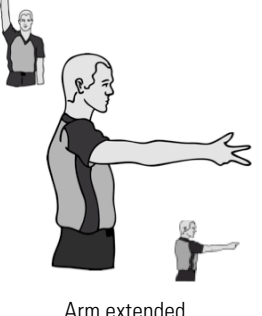
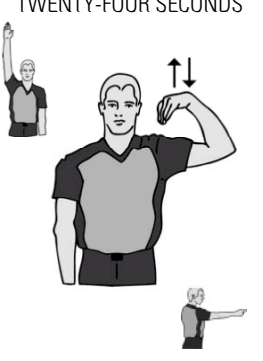
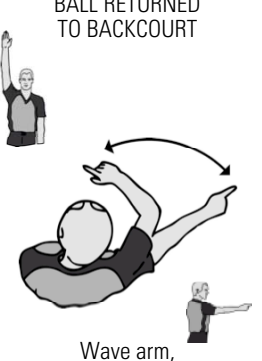
### II - Tengd leikklukku

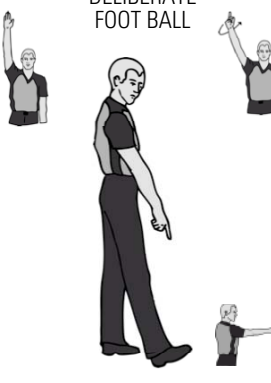
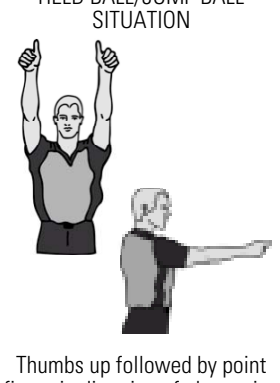
|                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6<br>STOP CLOCK FOR VIOLATION<br>OR STOP PLAY<br>(blowing whistle<br>simultaneously)<br>OR DO NOT START CLOCK<br><br>Open palm | 7<br>STOP CLOCK FOR FOUL<br>(blowing whistle simultaneously)<br><br>One clenched fist,<br>other palm down pointing to<br>offender's waist | 8<br>TIME IN<br><br>Chop with hand | 9<br>TWENTY-FOUR OR<br>FOURTEEN<br>SECOND RESET<br><br>Rotate hand,<br>index finger extended |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### III - Stjórn

|                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>10</p> <p>SUBSTITUTION<br/>(blowing whistle simultaneously)</p>  <p>Cross forearms</p> | <p>11</p> <p>BECKONING-IN</p>  <p>Open palm, wave towards the body</p> | <p>12</p> <p>CHARGED TIME-OUT<br/>(blowing whistle simultaneously)</p>  <p>Form T, index finger showing</p> | <p>13</p> <p>COMMUNICATION BETWEEN OFFICIALS AND TABLE OFFICIALS</p>  <p>Thumb up</p> | <p>14</p> <p>VISIBLE COUNT<br/>(Five and eight seconds)</p>  <p>Fingers showing counting</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### IV - Leikbrot

|                                                                                                                                         |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>15</p> <p>TRAVELLING</p>  <p>Rotate fists</p>      | <p>16</p> <p>ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING</p>  <p>Patting motion</p> | <p>17</p> <p>ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL</p>  <p>Half rotation, forward direction</p> | <p>18</p> <p>THREE SECONDS</p>  <p>Arm extended, show 3 fingers</p>                  |
| <p>19</p> <p>FIVE SECONDS</p>  <p>Show 5 fingers</p> | <p>20</p> <p>EIGHT SECONDS</p>  <p>Show 8 fingers</p>                    | <p>21</p> <p>TWENTY-FOUR SECONDS</p>  <p>Fingers touch shoulder</p>                         | <p>22</p> <p>BALL RETURNED TO BACKCOURT</p>  <p>Wave arm, index finger pointing</p> |

|                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>23</p> <p>DELIBERATE FOOT BALL</p>  <p>Point finger to the foot</p> | <p>24</p> <p>OUT-OF-BOUNDS AND/OR DIRECTION OF PLAY</p>  <p>Point finger parallel to sidelines</p> | <p>25</p> <p>HELD BALL/JUMP BALL SITUATION</p>  <p>Thumbs up followed by point finger in direction of alternating possession arrow</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

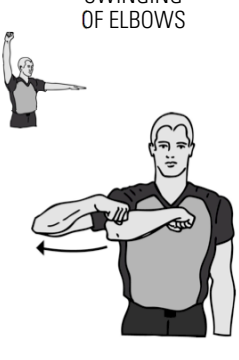
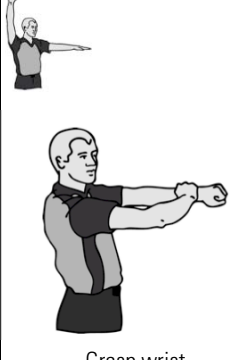
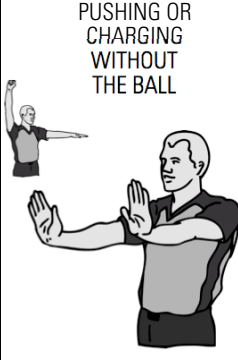
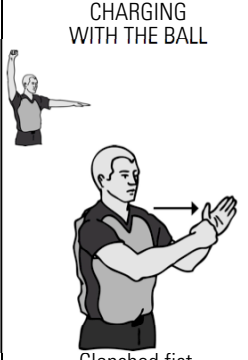
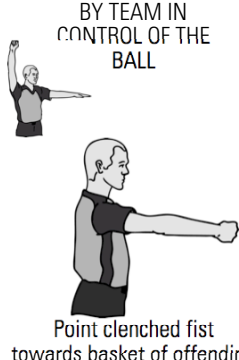
V - Skýra ritaraborði frá villu (3 skref)

### Skref 1 - Númer leikmanns

|                                                                                                            |                                                                                                            |                                                                                                             |                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>26</p> <p>No. 4</p>  | <p>27</p> <p>No. 5</p>  | <p>28</p> <p>No. 6</p>   | <p>29</p> <p>No. 7</p>   |
| <p>30</p> <p>No. 8</p>  | <p>31</p> <p>No. 9</p>  | <p>32</p> <p>No. 10</p>  | <p>33</p> <p>No. 11</p>  |

|                                                                                                   |                                                                                                   |                                                                                                   |                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 34<br>No. 12<br> | 35<br>No. 13<br> | 36<br>No. 14<br> | 37<br>No. 15<br> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Skref 2 - Hvers konar villa

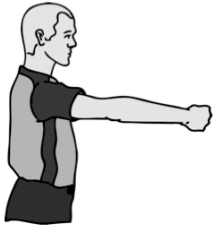
|                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 38<br>ILLEGAL USE<br>OF HANDS<br><br>Strike wrist                        | 39<br>BLOCKING<br>(offence or defence)<br><br>Both hands on hips           | 40<br>EXCESSIVE<br>SWINGING<br>OF ELBOWS<br><br>Swing elbow backwards                                         | 41<br>HOLDING<br><br>Grasp wrist<br>downward              |
| 42<br>PUSHING OR<br>CHARGING<br>WITHOUT<br>THE BALL<br><br>Imitate push | 43<br>CHARGING<br>WITH THE BALL<br><br>Clenched fist,<br>strike open palm | 44<br>BY TEAM IN<br>CONTROL OF THE<br>BALL<br><br>Point clenched fist<br>towards basket of offending<br>team | 45<br>DOUBLE<br><br>Wave clenched fists on both<br>hands |

|                                                                                                                                          |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>46</p> <p>TECHNICAL</p>  <p>Form T, palm showing</p> | <p>47</p> <p>UNSPORTSMANLIKE</p>  <p>Grasp wrist upward</p> | <p>48</p> <p>DISQUALIFYING</p>  <p>Clenched fists on both hands</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Skref 3 - Fjöldi vítaskota veittur

|                                                                                                                                            |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>49</p> <p>ONE FREE THROW</p>  <p>Hold up 1 finger</p> | <p>50</p> <p>TWO FREE THROWS</p>  <p>Hold up 2 fingers</p> | <p>51</p> <p>THREE FREE THROWS</p>  <p>Hold up 3 fingers</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

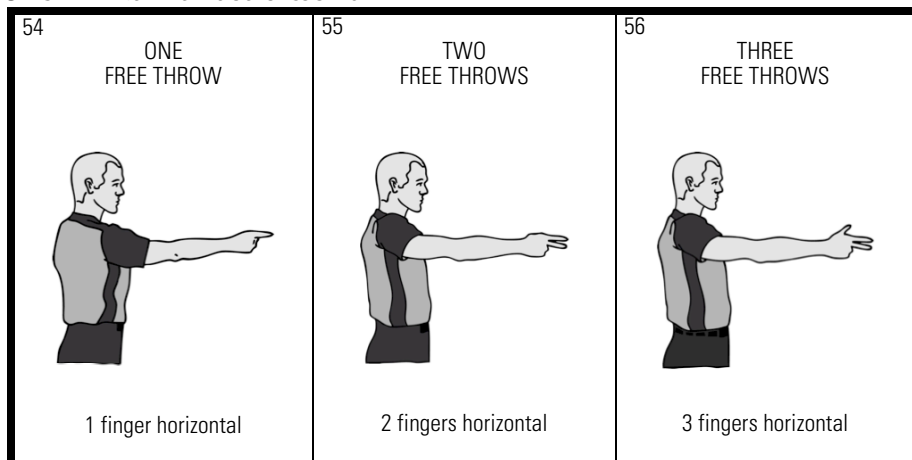
### EDA - Stefna leiksins

|                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>52</p> <p>AFTER FOUL WITHOUT FREE THROW(S)</p>  <p>Point finger, arm parallel to sidelines</p> | <p>53</p> <p>AFTER FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL</p>  <p>Clenched fist, arm parallel to sidelines</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

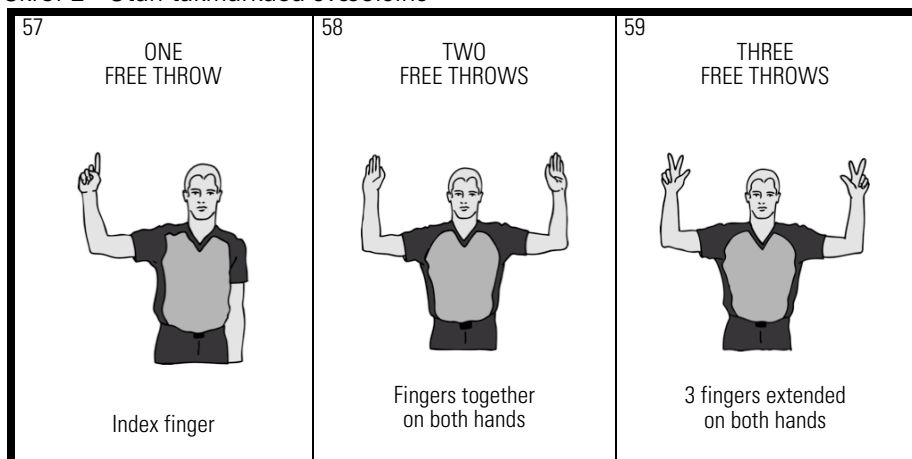


## VI - Stjórnun vítaskota (2 skref)

### Skref 1 - Í takmarkaða svæðinu



### Skref 2 - Utan takmarkaða svæðisins



### Mynd 7 - Dómaramerki





# FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A \_\_\_\_\_

Team B \_\_\_\_\_

Competition \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Time \_\_\_\_\_ Referee \_\_\_\_\_  
Game No. \_\_\_\_\_ Place \_\_\_\_\_ Umpire 1 \_\_\_\_\_ Umpire 2 \_\_\_\_\_

**Team A**  
Time-outs \_\_\_\_\_  
Team fouls \_\_\_\_\_  
Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4  
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4  
Extra periods \_\_\_\_\_

| Licence no. | Players | No. | Player in | Fouls | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------|---------|-----|-----------|-------|---|---|---|---|---|
|             |         | 4   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 5   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 6   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 7   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 8   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 9   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 10  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 11  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 12  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 13  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 14  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 15  |           |       |   |   |   |   |   |

Coach \_\_\_\_\_  
Assistant Coach \_\_\_\_\_

**Team B**  
Time-outs \_\_\_\_\_  
Team fouls \_\_\_\_\_  
Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4  
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4  
Extra periods \_\_\_\_\_

| Licence no. | Players | No. | Player in | Fouls | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------|---------|-----|-----------|-------|---|---|---|---|---|
|             |         | 4   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 5   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 6   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 7   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 8   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 9   |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 10  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 11  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 12  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 13  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 14  |           |       |   |   |   |   |   |
|             |         | 15  |           |       |   |   |   |   |   |

Coach \_\_\_\_\_  
Assistant Coach \_\_\_\_\_

Scorer \_\_\_\_\_  
Assistant scorer \_\_\_\_\_  
Timer \_\_\_\_\_  
24" operator \_\_\_\_\_

Referee \_\_\_\_\_  
Umpire 1 \_\_\_\_\_ Umpire 2 \_\_\_\_\_

Captain's signature in case of protest \_\_\_\_\_

## RUNNING SCORE

| A  | B  | A  | B  | A   | B   | A   | B   |
|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 1  | 1  | 41 | 41 | 81  | 81  | 121 | 121 |
| 2  | 2  | 42 | 42 | 82  | 82  | 122 | 122 |
| 3  | 3  | 43 | 43 | 83  | 83  | 123 | 123 |
| 4  | 4  | 44 | 44 | 84  | 84  | 124 | 124 |
| 5  | 5  | 45 | 45 | 85  | 85  | 125 | 125 |
| 6  | 6  | 46 | 46 | 86  | 86  | 126 | 126 |
| 7  | 7  | 47 | 47 | 87  | 87  | 127 | 127 |
| 8  | 8  | 48 | 48 | 88  | 88  | 128 | 128 |
| 9  | 9  | 49 | 49 | 89  | 89  | 129 | 129 |
| 10 | 10 | 50 | 50 | 90  | 90  | 130 | 130 |
| 11 | 11 | 51 | 51 | 91  | 91  | 131 | 131 |
| 12 | 12 | 52 | 52 | 92  | 92  | 132 | 132 |
| 13 | 13 | 53 | 53 | 93  | 93  | 133 | 133 |
| 14 | 14 | 54 | 54 | 94  | 94  | 134 | 134 |
| 15 | 15 | 55 | 55 | 95  | 95  | 135 | 135 |
| 16 | 16 | 56 | 56 | 96  | 96  | 136 | 136 |
| 17 | 17 | 57 | 57 | 97  | 97  | 137 | 137 |
| 18 | 18 | 58 | 58 | 98  | 98  | 138 | 138 |
| 19 | 19 | 59 | 59 | 99  | 99  | 139 | 139 |
| 20 | 20 | 60 | 60 | 100 | 100 | 140 | 140 |
| 21 | 21 | 61 | 61 | 101 | 101 | 141 | 141 |
| 22 | 22 | 62 | 62 | 102 | 102 | 142 | 142 |
| 23 | 23 | 63 | 63 | 103 | 103 | 143 | 143 |
| 24 | 24 | 64 | 64 | 104 | 104 | 144 | 144 |
| 25 | 25 | 65 | 65 | 105 | 105 | 145 | 145 |
| 26 | 26 | 66 | 66 | 106 | 106 | 146 | 146 |
| 27 | 27 | 67 | 67 | 107 | 107 | 147 | 147 |
| 28 | 28 | 68 | 68 | 108 | 108 | 148 | 148 |
| 29 | 29 | 69 | 69 | 109 | 109 | 149 | 149 |
| 30 | 30 | 70 | 70 | 110 | 110 | 150 | 150 |
| 31 | 31 | 71 | 71 | 111 | 111 | 151 | 151 |
| 32 | 32 | 72 | 72 | 112 | 112 | 152 | 152 |
| 33 | 33 | 73 | 73 | 113 | 113 | 153 | 153 |
| 34 | 34 | 74 | 74 | 114 | 114 | 154 | 154 |
| 35 | 35 | 75 | 75 | 115 | 115 | 155 | 155 |
| 36 | 36 | 76 | 76 | 116 | 116 | 156 | 156 |
| 37 | 37 | 77 | 77 | 117 | 117 | 157 | 157 |
| 38 | 38 | 78 | 78 | 118 | 118 | 158 | 158 |
| 39 | 39 | 79 | 79 | 119 | 119 | 159 | 159 |
| 40 | 40 | 80 | 80 | 120 | 120 | 160 | 160 |

Scores Period ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Period ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Period ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Period ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Extra periods A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Final Score Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_

Name of winning team \_\_\_\_\_



- B.1 Leikskýrslan sem sýnd er á mynd 8.a er sú sem Alþjóða tækninefnd FIBA hefur samþykkt.
- B.2 Hún samanstendur af einu frumriti og tveim afritum, mismunandi á litinn. Frumritið er hvítt og er ætlað KKÍ, fyrra afritið sem er gult er ætlað sigurvegara og seinna afritið er grænt og er ætlað tapliði.
- Athugasemd: 1. Ritari skal nota tvo penna með ólíkum lit, **RAUDAN** fyrir fyrsta og þriðja leikhluta og **BLÁAN** eða **SVARTAN** fyrir annan og fjórða leikhluta. Fyrir allar framlengingar skal nota **BLÁAN** eða **SVARTAN** penna (sama lit og fyrir annan og fjórða leikhluta)  
2. Heimilt er að undirbúa og ljúka leikskýrslunni á rafrænan hátt.
- B.3 **Að minnsta kosti 40 mínútum fyrir upphaf leiks** skal ritari undirbúa leikskýrsluna á eftirfarandi hátt:
- B.3.1 Rita nöfn beggja liða í línuna efst á leikskýrslunni. Lið „A“ skal ávalt vera heimaliðið eða ef um er að ræða fjölíðamót, eða leiki á hlutlausum velli það lið sem fyrir er nefnt í leikskrá. Hitt liðið skal vera lið „B“.
- B.3.2 Hann skal svo rita:
- Nafn mótsins.
  - Númer leiksins.
  - Dagsetningu, tímasetningu og staðsetningu leiks.
  - Nöfn aðaldómara og meðdómara.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

|                       |     |       |              |                        |           |          |            |
|-----------------------|-----|-------|--------------|------------------------|-----------|----------|------------|
| Team A <b>HOOPERS</b> |     |       |              | Team B <b>POINTERS</b> |           |          |            |
| Competition           | WCM | Date  | 20. 11. 2004 | Time                   | 20:00     | Referee  | WALTON, M. |
| Game No.              | 5   | Place | GENEVA       | Umpire 1               | CHANG, Y. | Umpire 2 | BARTOK, K. |

Mynd 9 - Efsti hluti leikskýrslu

- B.3.3 Ritari skal skrá nöfn og kennitölu leikmanna beggja liða og nota til þess leikmannalista sem hann fær frá þjálfara eða fulltrúa hans. **Lið „A“** skal skráð á efri hluta leikskýrslunnar og **lið „B“** á neðri hluta hennar.
- B.3.3.1 Í fyrsta dálkinn skal rita kennitölu leikmanns. Í fjölíðamótum er nægilegt að rita kennitöluna í fyrsta leik viðkomandi leikmanns.
- B.3.3.2 Í næsta dálk skal ritari rita nöfn leikmanna sem þátt taka í leiknum með prentstöfum. Nafn leikmanns skal fara í þann dálk sem hefur sama númer og leikmaðurinn ber í leiknum. Fyrirliða skal merkja með „FL“ á eftir nafni hans.
- B.3.3.3 Ef lið hefur færri leikmenn en 12 skal ritari draga línu gegn um auðu dálkana sem nær frá kennitölu, yfir nafn, númer o.s.frv. í línuna fyrir neðan leikmanninn sem síðast er skráður. Ef færri en 11 leikmenn eru skráðir skal lárétt lína dregin þar til hún nær villudálkinum og dregin áfram á ská niður að enda villudálksins.
- B.3.4 Neðan við reit hvors liðs skal ritari skrá (með HÁSTÖFUM) nafn þjálfara og aðstoðarþjálfara liðanna.

#### B.4 Í síðasta lagi 10 mínútum fyrir leik skal hvor þjálfari:

- B.4.1 Staðfesta samþykki sitt á nöfnum og númerum leikmanna sinna.
- B.4.2 Staðfesta nöfn þjálfara og aðstoðarþjálfara. Ef enginn þjálfari er til staðar skal fyrirliði starfa sem þjálfari og bæta fl. fyrir aftan nafn hans.
- B.4.3 Tilgreina þá fimm leikmenn sem hefja leikinn með því að gera lítið „x“ í dálkinn við hlið treyjunúmeranna á leikskýrslunni.
- B.4.4 Undirrita leikskýrsluna. Þjálfari liðs „A“ skal vera fyrri til að veita þessar upplýsingar.
- B.5 Við upphaf leiks skal ritari draga hring utan um „x“ þeirra fimm leikmanna sem hefja leikinn.
- B.6 Meðan á leik stendur skal ritari gera lítið „x“ (án hring) við hlið treyjunúmers leikmanns á leikskýrslu þegar hann kemur inná í fyrsta skipti.

| Time-outs                               |                | Team fouls                                                                    |                                                                    |                                                                               |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
|-----------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---|
| <div>7</div>                            | Period ①       | <div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div> | ②                                                                  | <div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div> |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
| <div>8</div> <div>4</div> <div>10</div> | Period ③       | <div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div> | ④                                                                  | <div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div> |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
| <div></div> <div></div> <div></div>     | Extra periods  |                                                                               |                                                                    |                                                                               |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
| Licence no.                             | Players        | No.                                                                           | Player in                                                          | Fouls                                                                         |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
|                                         |                |                                                                               |                                                                    | 1                                                                             | 2                                                                  | 3                                                                  | 4                                                                  | 5 |
| 001                                     | MAYER, F.      | 4                                                                             | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
| 002                                     | JONES, M.      | 5                                                                             | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |   |
| 003                                     | SMITH, E.      | 6                                                                             | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |   |
| 004                                     | FRANK, Y.      | 7                                                                             | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |                                                                    |   |
| 010                                     | NANCE, L.      | 8                                                                             | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |   |
| 012                                     | KING, H. (CAP) | 9                                                                             | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |                                                                    |   |
| 014                                     | WONG, P.       | 10                                                                            |                                                                    |                                                                               |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
| 015                                     | RUSH, S.       | 11                                                                            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |                                                                    |   |
|                                         |                | 12                                                                            |                                                                    |                                                                               |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |
| 021                                     | MARTINEZ, M.   | 13                                                                            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |   |
| 022                                     | SANCHEZ, N.    | 14                                                                            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |   |
| 024                                     | MANOS, K.      | 15                                                                            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>            | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |                                                                    |   |
| Coach                                   |                | LOOR, A.                                                                      |                                                                    |                                                                               | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                                                                    |   |
| Assistant Coach                         |                | MONTA, B.                                                                     |                                                                    |                                                                               |                                                                    |                                                                    |                                                                    |   |

Mynd 11 - Lið á leikskýrslu (eftir leik).

#### B.7 Leikhlé

- B.7.1 Veitt leikhlé í hverjum hálfleik og hverri framlengingu skal skrá á leikskýrslu með því að rita leikmínútuna í leikhlutanum eða framlengingar inn í viðeigandi dálk fyrir neðan nafn liðsins.
- B.7.2 Við lok hvers hálfleiks eða framlengingar skal rita tvær láréttar línur í ónotaða(n) dálk(a).

## B.8 Villur

- B.8.1 Leikmannavillur geta verið persónu-, tækni-, óíþróttamannslegar eða brottrekstrarvillur og skulu skráðar á leikmann.
- B.8.2 Villur framdar af liðsmönnum á varamannasvæði geta verið tæknivillur eða brottrekstrarvillur og skulu skráðar á þjálfarann.
- B.8.3 Allar villur skulu skráðar á eftirfarandi hátt:
- B.8.3.1 Persónuvilla skal skráð með því að rita „P”.
- B.8.3.2 Tæknivilla leikmanns skal skráð með því að rita „T”.
- B.8.3.3 Tæknivilla á þjálfara fyrir óíþróttamannslega hegðun hans skal skráð með því að rita „C”. Önnur svipuð tæknivilla skal einnig skráð sem „C” og til viðbótar skrá „D”.
- B.8.3.4 Tæknivilla sem þjálfari fær vegna annara orsaka skal skráð með því að rita „B”.
- B.8.3.5 Óíþróttamannsleg villa skal skráð með því að rita „U”. Síðari óíþróttamannslegu villuna skal skrá sem „U” og til viðbótar skrá „D” í þau pláss sem eftir eru.
- B.8.3.6 Tæknivilla á leikmann sem áður hefur fengið óíþróttamannslega villu eða óíþróttamannsleg villa á leikmann sem hefur fengið tæknivillu skal einnig gefin til kynna með því að rita U eða T og svo GD í næsta mögulega dálk.
- B.8.3.7 Brottrekstrarvilla skal skráð með því að rita „D”.
- B.8.3.8 Allar villur sem refsað er fyrir með vítaskoti eða vítaskotum skulu skráðar með því að bæta viðeigandi fjölda vítaskota (1, 2 eða 3) við hlið „P”, „T”, „C”, „B”, „U” eða „D”.
- B.8.3.9 Allar villur gegn báðum liðum sem fela í sér sömu refsingu og jafnast út samkvæmt grein 42 (sérstakar aðstæður) skulu skráðar með því að rita lítið „c” við hlið „P”, „T”, „C”, „B”, „U” eða „D”.
- B.8.3.10 Við lok annars leikhauta og við lok leiksins, skal ritari draga þykka línu á milli þeirra dálka sem hafa verið notaðir og þeirra sem ekki hafa verið notaðir.

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

### B.8.3.11 Dæmi um brottrekstrarvillur á fylgismenn:

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

Brottekstrarvilla á varamann skal skrá svona:

|     |           |   |                                     |   |  |  |  |  |
|-----|-----------|---|-------------------------------------|---|--|--|--|--|
| 001 | MAYER, F. | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | D |  |  |  |  |
|-----|-----------|---|-------------------------------------|---|--|--|--|--|

Og

|                 |           |                |  |  |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach           | LOOR, A.  | B <sub>2</sub> |  |  |
| Assistant Coach | MONTA, B. | D              |  |  |

Brottekstrarvillu á aðstoðarþjálfara skal skrá svona:

|                 |           |                |  |  |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach           | LOOR, A.  | B <sub>2</sub> |  |  |
| Assistant Coach | MONTA, B. | D              |  |  |

Brottrekstrarvilla á leikmann eftir að hann fær fimmtu villuna skal skrá svona:

|     |          |    |   |                |                |                |                |                |   |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 015 | RUSH, S. | 11 | X | T <sub>2</sub> | P <sub>3</sub> | P <sub>2</sub> | P <sub>1</sub> | P <sub>2</sub> | D |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|

og

|                 |           |                |  |  |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach           | LOOR, A.  | B <sub>2</sub> |  |  |
| Assistant Coach | MONTA, B. |                |  |  |

#### B.8.3.12 Dæmi um brottrekstrarvillur (slagsmál)

Brottrekstrarvillur gegn fylgismönnum fyrir að yfirgefa svæði varamanna (grein 39) skal skrá eins og sýnt er hér að neðan. Setja skal F í alla dálka sem eftir eru við hinn brottrekna.

Ef aðeins þjálfari fær brottrekstrarvillu

|                 |           |                |   |   |
|-----------------|-----------|----------------|---|---|
| Coach           | LOOR, A.  | D <sub>2</sub> | F | F |
| Assistant Coach | MONTA, B. |                |   |   |

Ef aðeins aðstoðarþjálfari fær brottrekstrarvillu

|                 |           |                |   |   |
|-----------------|-----------|----------------|---|---|
| Coach           | LOOR, A.  | B <sub>2</sub> |   |   |
| Assistant Coach | MONTA, B. | F              | F | F |

Ef bæði þjálfarinn og aðstoðarþjálfarinn eru reknir út af:

|                 |           |                |   |   |
|-----------------|-----------|----------------|---|---|
| Coach           | LOOR, A.  | D <sub>2</sub> | F | F |
| Assistant Coach | MONTA, B. | F              | F | F |

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

|     |          |   |   |                |                |   |   |   |
|-----|----------|---|---|----------------|----------------|---|---|---|
| 003 | SMITH, E | 6 | X | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> | F | F | F |
|-----|----------|---|---|----------------|----------------|---|---|---|

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

|     |           |   |   |                |                |                |                |   |
|-----|-----------|---|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 002 | JONES, M. | 5 | X | T <sub>2</sub> | P <sub>3</sub> | P <sub>1</sub> | P <sub>2</sub> | F |
|-----|-----------|---|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|

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

|     |          |    |   |                |                |                |                |                |   |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 015 | RUSH, S. | 11 | X | T <sub>2</sub> | P <sub>3</sub> | P <sub>2</sub> | P <sub>1</sub> | P <sub>2</sub> | F |
|-----|----------|----|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|

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

|                 |           |                |  |  |
|-----------------|-----------|----------------|--|--|
| Coach           | LOOR, A.  | B <sub>2</sub> |  |  |
| Assistant Coach | MONTA, B. |                |  |  |

Athugið: Tæknivilla eða brottrekstrarvilla samkvæmt grein 39 skal ekki telja til liðsvillna.

### B.9 Liðsvillur

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

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

## B.10 Stigaskor í hlaupandi tölum

B.10.1 Ritari skal skrá í tímaröð, hlaupandi samantekt yfir stig sem bæði lið skora.

B.10.2 Það eru fjórir dálkar fyrir hlaupandi skráningu á leikskýrslunni.

B.10.3 Hverjum dálki er skipt aftur í fjóra dálka: Dálkarnir tveir til vinstri eru fyrir lið „A“ og dálkarnir tveir til hægri eru fyrir lið „B“. Í miðdálkunum er hlaupandi stigaskor (160 stig) fyrir hvort lið.

Ritari skal:

Fyrst rita skástrik / fyrir heppnað körfuskot og dökkan punkt • fyrir hvert heppnað vítaskot yfir nýjan heildarfjölda stiga eftir því sem þau safnast upp hjá því liði sem skoraði.

Síðan, í auða dálkinn við hlið heildarfjölda stiga (við hlið nýju / eða táknanna) skal ritari skrá númer leikmanns sem skoraði körfuna eða skoraði úr vítaskotinu.

B.11 Stigaskor í hlaupandi tölum: Viðbótarfyrirmæli

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

B.11.2 Skori lið óviljandi í eigin körfu skal skrá stigin á fyrirliða mótherja á leikvelli.

B.11.3 Þegar stig eru skoruð án þess að knötturinn fari í körfuna (Grein 31 - Knatttrúflun í vörn eða sókn) skulu þau skráð á þann leikmann sem tók skotið.

B.11.4 Við lok hvers leikhluta skal ritari draga skýrt „O“ utan um síðustu stig sem hvort lið skoraði og þykka lárétta línu undir þessi sömu stig og undir númer leikmannsins sem skoraði þessi síðustu stig.

B.11.5 Í byrjun hvers leikhluta skal ritari halda áfram að halda hlaupandi stigaskor yfir skoruð stig frá þeim stað sem fyrri leikhluta lauk.

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

B.11.7 Dómurum er heimilt að leiðrétta öll mistök við ritun skýrslu er varða stigaskor, villufjölda, fjölda leikhléa samkvæmt leikreglunum. Aðaldómari skal skrifa undir leiðréttingar. Verulegar breytingar skulu skráðar á bakhlið leikskýrslu.

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

Mynd 12 -  
Stigaskor í  
hlaupandi tölum



## B.12 Stigaskor í hlaupandi tölum: Stigin talin saman

- B.12.1 Í lok hvers leikhluta skal ritari skrá stigaskor liðanna í þar til gerðan reit neðarlega á leikskýrslunni.
- B.12.2 Strax við lok leiks skal ritari færa inn klukkan hvað leik lauk í dálkinn leik lauk kl. (hh.mm).
- B.12.3 Við lok leiks skal ritari draga tvær þýkkar láréttar línur undir lokatölur hvors liðs og númer leikmannsins sem gerði síðustu stigin. Enn fremur skal hann draga skástrik til að fylla upp í ónotað stigaskor á leikskýrslunni.
- B.12.4 Að leik loknum skal hann skrá lokatölur og nafn sigurvegara leiksins.
- B.12.5 Ritari skal þá rita nafn sitt með prentstöfum á leikskýrslu eftir að aðstoðarstigavörður, tímavörður og 24 sekúndna tímavörður hafa skráð sín nöfn. Síðan skulu starfsmenn ritaraborðs kvitta næst við sín nöfn.
- B.12.6 Eftir að meðdómari/meðdómararar hefur undirritað skýrsluna skal aðaldómari undirrita hana síðastur. Með því lýkur stjórnun og tengslum dómara við leikinn.

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

Mynd 13 - Stigin talin saman

Athugasemd: Ef fyrirliði ritar undir skýrsluna við mótmæli (í dálkinn merktur „til undirskriftar fyrirliða ef kært er“) skulu starfsmenn ritaraborðs og meðdómarar vera til staðar fyrir aðaldómara á leikstað þar til hann gefur þeim leyfi til að fara.

|                                        |                   |                      |                |           |           |           |           |
|----------------------------------------|-------------------|----------------------|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Scorer                                 | <u>N. MAIER</u>   | Scores               | Period ①       | A         | <u>15</u> | B         | <u>18</u> |
| Assistant scorer                       | <u>O. SABAY</u>   |                      | Period ②       | A         | <u>19</u> | B         | <u>10</u> |
| Timer                                  | <u>R. LEBLANC</u> |                      | Period ③       | A         | <u>26</u> | B         | <u>19</u> |
| 24" operator                           | <u>K. AUSTIN</u>  |                      | Period ④       | A         | <u>16</u> | B         | <u>25</u> |
|                                        |                   |                      | Extra periods  | A         | <u>/</u>  | B         | <u>/</u>  |
| Referee                                | <u>M. Walton</u>  | Final Score          | Team A         | <u>76</u> | Team B    | <u>72</u> |           |
| Umpire 1                               | <u>F. Witz</u>    | Name of winning team | <u>HOOPERS</u> |           |           |           |           |
| Umpire 2                               | <u>K. Barth</u>   |                      |                |           |           |           |           |
| Captain's signature in case of protest |                   |                      |                |           |           |           |           |

Breyta þessari mynd og setja inn nýja

Mynd 14 - Neðsti hluti leikskýrslunnar

## Lok leikreglna