

2022



NORGES
BASKETBALL
FORBUND

Offisielle spilleregler for basketball

Vedtatt av FIBA



FIBA

We Are Basketball

Offisielle spilleregler for basketball 2022

Vedtatt av FIBA

Gyldig fra 1. august 2022



Visjon

- Basketball - mer enn en idrett!

Verdigrunnlag

- Basketball er **inkluderende!**
- Basketball er **gøy!**
- Basketball er **mårettet!**



Norges Basketballforbund

NORWEGIAN BASKETBALL FEDERATION

Postadresse: Postboks 5000, 0840 Oslo

Besøksadresse: Sognsveien 73, 0854 Oslo

Telefon: 21 02 90 00

E-post: Administrasjon: basket@basket.no
Dommerkomite: dk@basketballdommer.com

Internett: www.basket.no
www.basketballdommer.com

Bankgiro: 5134 06 05091

Stiftet: 28. januar 1968

Tilsluttet: Norges Idrettsforbund

Medlem av: FIBA (International Basketball Federation)

Versjon: 01-07-2023 (FIBA OBR v1.2)

Alle henvisninger i disse spillereglene til lagledere, spillere, dommere osv. i hankjønnssform gjelder tilsvarende også for hunkjønn. Dette er selvsagt bare en praktisk forenkling.

Innhold

Regel 1 SPILLET

§ 1	Definisjoner	7
-----	--------------------	---

Regel 2 BANE OG UTSTYR

§ 2	Bane	7
§ 3	Utstyr	12

Regel 3 LAGENE

§ 4	Lagene	13
§ 5	Spillere: Skade og assistanse.....	15
§ 6	Kaptein: Oppgaver og rettigheter.....	15
§ 7	Lagleder og første assisterende lagleder: Oppgaver og rettigheter	15

Regel 4 SPILLEBESTEMMELSER

§ 8	Spilletid, uavgjort resultat og forlengningsperioder.....	17
§ 9	Start og slutt på en periode, forlengningsperiode eller kampen.....	17
§ 10	Ballens status.....	18
§ 11	Hvor en spiller eller dommer befinner seg.....	19
§ 12	Hoppball og vekslende ballbesittelse	19
§ 13	Hvordan ballen spilles	21
§ 14	Kontroll over ballen	21
§ 15	Spiller i skuddbevegelse	21
§ 16	Mål - når det gjøres og dets verdi.....	22
§ 17	Innkast	23
§ 18	Time-out.....	24
§ 19	Innbytte	26
§ 20	Tapt kamp som straff.....	27
§ 21	Tapt kamp pga. utfouling eller skade	28

Regel 5 OVERTREDELSE

§ 22	Overtredelser.....	29
§ 23	Spiller eller ball utenfor banen.....	29
§ 24	Dribling	29
§ 25	Skrittfeil	30
§ 26	3 sekunder	31
§ 27	Tett oppdekket spiller	31
§ 28	8 sekunder	32

§ 29	Skuddklokke.....	32
§ 30	Tilbakespill til forsvarsfeltet.....	34
§ 31	Skuddforsøk: Ulovlig ballberøring og ulovlig påvirkning	35

Regel 6 FOULS

§ 32	Fouls.....	37
§ 33	Kontakt: Generelle prinsipper	37
§ 34	Personlig foul.....	42
§ 35	Dobbelfoul	43
§ 36	Teknisk foul.....	43
§ 37	Usportslig foul	45
§ 38	Diskvalifiserende foul og bortvisning.....	46
§ 39	Slagsmål.....	47

Regel 7 GENERELLE BESTEMMELSER

§ 40	5 fouls av en spiller	49
§ 41	Lagfouls: Bestrafningsgrense	49
§ 42	Spesielle situasjoner.....	49
§ 43	Straffekast	50
§ 44	Feiltakelser som kan rettes opp	52

Regel 8 DOMMERE, SEKRETARIAT, KOMMISSÆR: OPPGAVER OG MYNDIGHET

§ 45	Dommere, sekretariat og kommissær	54
§ 46	Førstedommeren: Oppgaver og myndighet.....	54
§ 47	Dommerne: Oppgaver og myndighet	55
§ 48	Sekretær og assisterende sekretær: Oppgaver	56
§ 49	Tidtageren: Oppgaver	57
§ 50	Skuddklokkeoperatøren: Oppgaver	58

OFFISIELLE KAMPPROSEDYRER

A	Dommertegn.....	60
B	Kampskjema.....	68
C	Prosedyrer ved protest	76
D	Rangering av lag	76
E	Media-time-outs	82
F	Avspilling av videoopptak (IRS)	83

REGEL 1 SPILLET

§ 1 Definisjoner

1.1 Basketballkamp

Basketball spilles av 2 lag som hver består av 5 spillere. Hvert lags formål er å kaste ballen i motstandernes kurv (score), og å hindre det andre laget i å score.

Kampen ledes av dommerne, sekretariatet og en kommissær (hvis tilstede).

1.2 Kurv: motstandernes/egen

Kurven som et lag angriper mot, benevnes motstandernes kurv, og kurven som forsvares av et lag, benevnes deres egen kurv.

1.3 Vinner av kampen

Det laget som har scoret flest poeng ved spilletidens slutt er vinner av kampen.

REGEL 2 BANE OG UTSTYR

§ 2 Bane

2.1 Banen

Banen skal ha en plan, hard flate, fri for hindringer (Bilde 1), og skal være 28 m lang og 15 m bred, målt fra innsiden av grenselinjene.

2.2 Gulvet

Gulvet skal bestå av banen omringet av et område på minst 2 m uten hindringer (bilde 2). Gulvet må derfor ha en størrelse på minimum 32 m i lengde og minimum 19 m i bredde.

2.3 Forsvarsfeltet

Et lags forsvarsfelt består av lagets egen kurv, platen (unntatt baksiden) og den del av banen som er avgrenset av endelinjen bak deres egen kurv, sidelinjene og midtlinjen.

2.4 Angrepfeltet

Et lags angrepfelt består av motstanderens kurv, platen (unntatt baksiden) og den delen av banen som er avgrenset av endelinjen bak motstandernes kurv, sidelinjene og innsiden av midtlinjen nærmest motstandernes kurv.

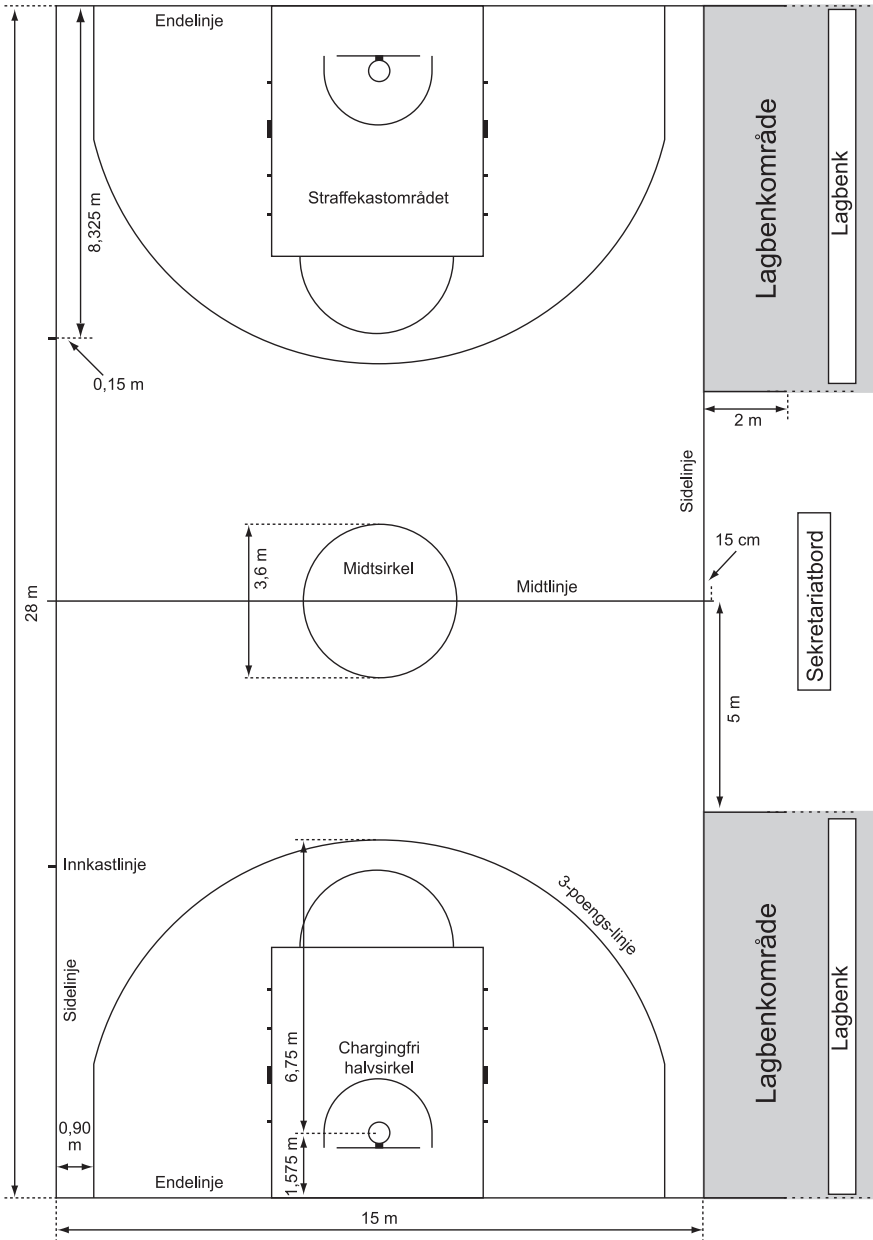
2.5 Linjene

Alle linjer skal være i samme farge og markert med hvit eller en annen farge i kontrast med gulvet, 5 cm brede og klart synlige.

2.5.1 Grenselinje

Banen skal begrenses av en grenselinje, bestående av endelinjene og sidelinjene. Disse linjene er ikke en del av banen.

BANE OG UTSTYR



Bilde 1: Banen

Ethvert hinder, inkludert sittende lagleder, første assisterende lagleder, innbyttere, utviste spillere og lagfunksjonærer som sitter på lagbenkene, skal være minst 2 m fra banen.

2.5.2 Midtlinje, midtsirkel og halvsirkler for straffekast

Midtlinjen skal merkes parallelt med endelinjene, mellom midtpunktene på sidelinjene. Den strekker seg 0,15 m utenfor hver sidelinje. Midtlinjen er en del av forsvarsfeltet.

Midsirkelen skal ha sentrum i banens midtpunkt, og den skal ha en radius på 1,80 m målt til sirkelens ytterkant.

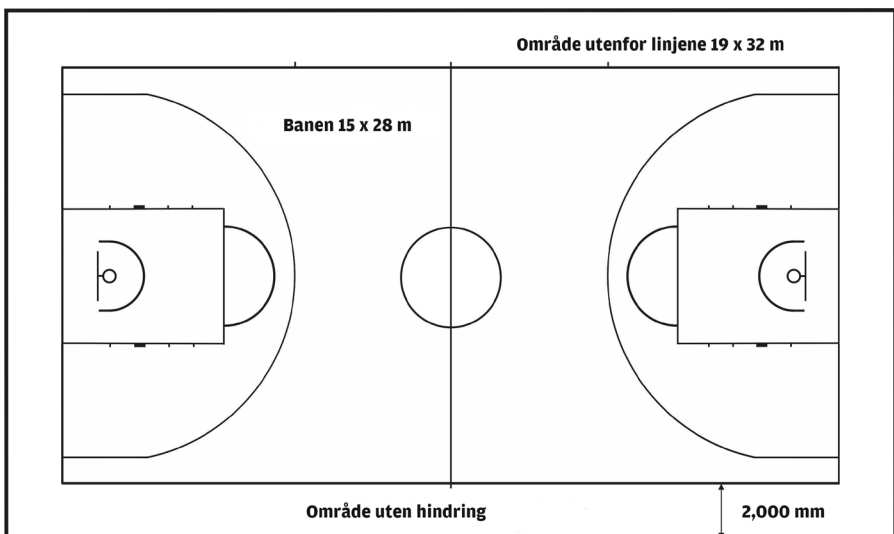
Hver av halvsirklene for straffekast skal markeres på banen med en radius på 1,80 m (målt til sirkelens ytterkant) og ha sitt sentrum i straffekastlinjenes midtpunkt (Bilde 3).

2.5.3 Straffekastlinjer, 3-sekundersområder og oppstillingsplasser for straffekast

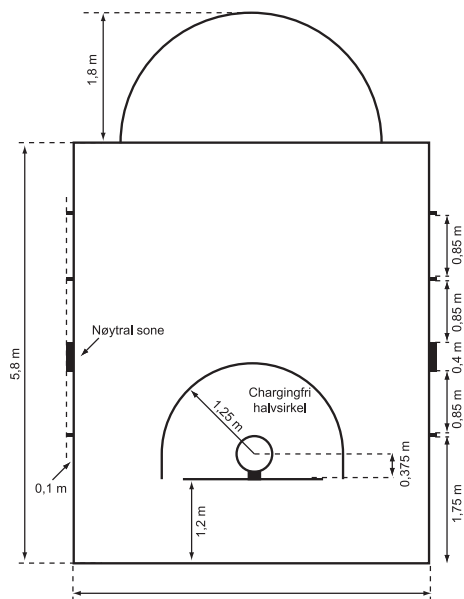
Straffekastlinjen skal være tegnet parallelt med hver endelinje. Linjens ytterkant skal være 5,80 m fra endelinjens innerkant og den skal være 3,60 m lang. Midtpunktet skal ligge på en tenkt linje som forbinder de 2 endelinjenes midtpunkter.

3-sekundersområdene utgjøres av de rektangulære områdene markert på banen som begrenses av endelinjene, de forlengede straffekastlinjene og forbindelseslinjene mellom disse. Forbindelseslinjene skal gå fra, og ha sine ytterkanter i, punkter 2,45 m fra endelinjenes midtpunkter, og de skal gå til straffekastlinjenes endepunkter. Disse linjene, med unntak av endelinjene, er en del av 3-sekundersområdet.

Oppstillingsplassene langs straffekastområdet, som benyttes av spillere under straffekast, skal merkes slik det fremgår av Bilde 3.

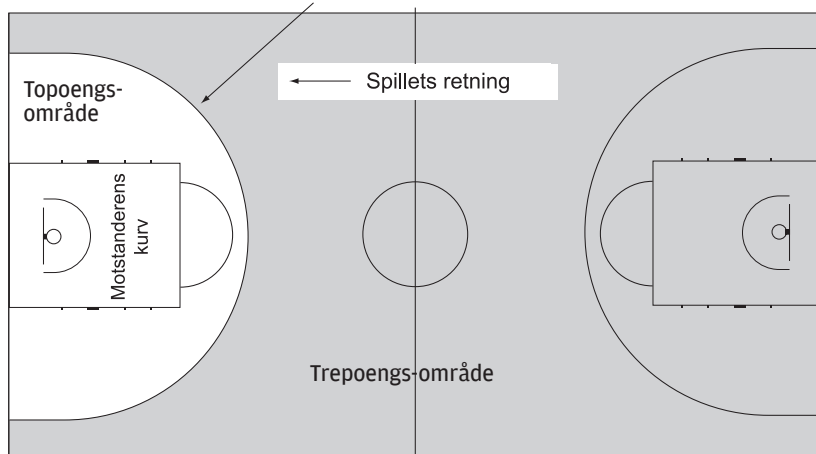


Bilde 2: Bane og gulv



Bilde 3: Straffekastområdet

Trepoengs-linjen er ikke en del av trepoengs-området



Bilde 4: Topoengs-/Trepoengs-området

2.5.4 3-poengsområde

Lagets 3-poengsområde (Bilde 1 og Bilde 4) utgjøres av hele banens areal, med unntak av området nærmest motstandernes kurv, som begrenses av, og inkluderer:

- de 2 parallelle linjene trukket fra endelinjene, med linjenes ytterkant 0,90 m fra innsiden av sidelinjene.
- en halvsirkel med 6,75 m radius, målt fra det punkt på banen som ligger rett under det eksakte sentrum av motstandernes kurv og til sirkelens ytterkant. Avstanden fra dette punktet på banen til midtpunktet på innerkanten av endelinjen er 1,575 m. Buen forbindes med de to parallelle linjene.

3-poengslinjen er ikke en del av 3-poengsområdet.

2.5.5 Lagbenkområder

Lagbenkområder skal markeres utenfor banen avgrenset av 2 linjer som vist i bilde 1.

Det skal være 16 sitteplasser tilgjengelig i hvert lagbenkområde for lagleder, assisterende lagledere, innbyttere, utviste spillere og lagfunksjonærer. Alle andre personer skal være minst 2 m bak lagbenken.

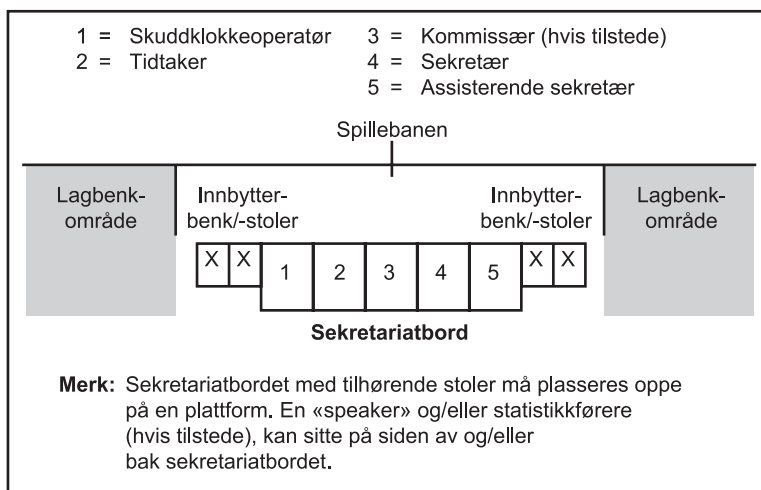
2.5.6 Innkastlinjer

De 2 innkastlinjene skal være 0,15 m lang og markeres på utsiden av banens sidelinjer på motsatt side av sekretariatet slik at ytterkant av linjene nærmest endelinjen er 8,325 m fra innsiden av den nærmeste endelinjen.

2.5.7 Halvsirkler for charging-frie områder

Linjene til de charging-frie områdene skal markeres på banen begrenset til:

- en halvsirkel med radius 1,30 m målt fra det punkt på banen som ligger rett under kurvens eksakte sentrum til utsiden av halvsirkelen.



Bilde 5: Sekretariatbord og innbytterstoler

Halvsirklene fortsetter over i:

- de 2 parallelle linjene vinkelrett på endelinjen, utsiden skal være 1,30 m fra det punkt på banen som ligger rett under kurvens eksakte sentrum, 0,375 m lange og som avsluttes 1,20 m fra innsiden av endelinjen.

Halvsirklene for de charging-frie områdene avsluttes i imaginære linjer mellom de to parallelle linjene direkte under platenes framkant.

Linjene til de charging-frie halvsirklene er en del av de charging-frie områdene.

2.6 Plassering av sekretariatbord og innbytterstoler (Bilde 6)

Norsk kommentar:

Det anbefales at «speaker» og/eller statistikkførere plasseres BAK sekretariatbordet, men uansett må bordet ikke gjøres lengre enn at det er plass til to (2) innbytterstoler mellom bordet og linjen som markerer begynnelsen på lagbenkområdet.

§ 3 Utstyr

Følgende utstyr er påkrevet:

- Kurvstativ bestående av
 - plater
 - kurver med (trykkutløste) ringer og nett
 - kurvstøtte, inkludert polstring
- Basketballer
- Kampklokke
- Skuddklokke
- Stoppeklokke eller egnet (synlig) anordning (ikke kampklokken) for å ta tiden på time-outs
- 2 separate, tydelig ulike og kraftige lydsignaler, et hver til
 - skuddklokkeoperatøren
 - tidtaker
- Kampskjema
- Spillerfoulmarkører
- Lagfoulmarkører
- Pil for vekslende ballbesittelse
- Gulv
- Bane
- Tilstrekkelig belysning

Norsk kommentar:

For en mer detaljert beskrivelse av utstyr henvises til eget dokument, «Official Basketball Rules, Basketball Equipment», som ligger nedlastbart på www.basketballdommer.com og FIBAs nettside: www.fiba.basketball/documents.

REGEL 3 LAGENE

§ 4 Lagene

4.1 Definisjon

4.1.1 Et lagmedlem har spilletillatelse når han/hun har fått godkjenning for å spille for et lag i henhold til turneringsarrangørens regler, inkludert regler om aldersgrenser.

4.1.2 Et lagmedlem er spilleberettiget når han/hun er oppført på kampskjema før kampstart, og så lenge han/hun verken er bortvist eller har begått 5 fouls.

4.1.3 Under spilletiden er et lagmedlem:

- en spiller når han/hun er på banen og er spilleberettiget.
- en innbytter når han/hun ikke er på banen, men er spilleberettiget.
- en utvist spiller når han/hun har begått 5 fouls og ikke lenger er spilleberettiget.

4.1.4 I en spillepause anses alle spilleberettigede lagmedlemmer som spillere.

4.2 Regel

4.2.1 Hvert lag skal bestå av:

- ikke flere enn 12 spilleberettigede lagmedlemmer, inkludert en kaptein.
- en lagleder.
- høyst 8 lagfunksjonærer, inkludert assisterende lagledere som kan sitte på lagbenken. Dersom laget har assisterende lagledere, skal den første assisterende laglederen føres på kampskjemaet.

4.2.2 Under spilletiden skal 5 lagmedlemmer fra hvert lag være på banen og disse kan byttes ut.

4.2.3 En innbytter blir en spiller og en spiller blir en innbytter når:

- dommeren ber innbytteren komme inn på banen.
- en innbytter ber tidtakeren om innbytte under en time-out eller spillepause.

4.3 Spilledrakter

4.3.1 Lagmedlemmenes spilledrakter skal bestå av:

- trøyer med samme dominerende farge på for- og baksiden. Dersom trøyene har ermer må de stoppe over albuen. Skjorter med lange ermer er ikke tillatt. Alle spillere må ha trøyen nedi spillebuksene. Spilledrakter med trøye og bukse i ett plagg er tillatt.
- korte bukser med samme dominerende farge foran og bak som trøyene. Buksene må ende ovenfor kneet.
- strømper i samme dominerende farge for alle lagmedlemmer. Strømpene skal være synlige.

4.3.2 Hver spiller skal ha en trøye som er nummerert foran og bak med tall som har én farge som står i skarp kontrast til trøyens farge.

Tallene skal være klart synlige og

- minst 16 cm høye på ryggsiden.
- minst 8 cm høye på brystet.
- minst 2 cm brede.
- lagene kan kun benytte numrene 0 og 00 og fra 1 til 99.
- spillere på samme lag kan ikke benytte samme nummer.
- enhver logo eller reklame skal være minst 4 cm fra numrene.

- 4.3.3 Et lag må ha minst 2 sett trøyer, og:
- det lag som er nevnt først i kampoppsettet (hjemmelaget), skal bære lyse trøyer (fortrinnsvis hvite).
 - det lag som er nevnt sist i kampoppsettet (bortelaget), skal bære mørke trøyer.
 - Hvis de 2 lagene er enige, kan de imidlertid bytte om på de nevnte draktfargene.
- 4.4 **Annet utstyr**
- 4.4.1 Alt utstyr som brukes av spillere, må være egnet for spillet. Utstyr som er konstruert for å øke en spillers høyde eller rekkevidde, eller på noen annen måte gir en urettmessig fordel, er ikke tillatt.
- 4.4.2 Spillere skal ikke bære utstyr (gjenstander) som kan forårsake skade på andre spillere.
- Følgende er **ikke** tillatt:
 - Enhver finger-, hånd-, håndledds-, albue- eller underarmsstøtte, hjelm og/eller annen beskyttelse, laget av lær, plast, fleksibel (myk) plast, metall eller annet hardt materiale, selv om de er dekket av mykt materiale.
 - Gjenstander som kan kutte/skjære eller forårsake skrubbsår (fingerneglene må være kortklippede).
 - Hodepynt/tilbehør, hårbøyer/-klemmer og smykker.
 - Følgende er tillatt:
 - Beskyttelsesutstyr på skulder, overarm, lår eller legg, hvis det er tilstrekkelig polstret.
 - Kompresjonsplagg for armer og bein, inkludert undertrøyer og korte underbukser.
 - Hodeplagg. Dette skal ikke dekke til noen deler av ansiktet, verken helt eller delvis (øyne, nese, lepper etc.) og skal ikke være farlig for spilleren som bærer det og/eller andre spillere. Hodeplagget skal ikke ha åpne- eller lukkemekanismer rundt ansiktet og/eller nakken og skal ikke ha deler som stikker ut fra overflaten.
 - Knestøtter.
 - Beskytter over en skadet nese, selv om beskytteren er laget av et hardt materiale.
 - Fargeløse, gjennomsiktige tannbeskyttere.
 - Brillor, hvis de ikke innebærer noen fare for andre spillere.
 - Armbånd eller pannebånd i stoff, høyst 10 cm brede.
 - Tape på armer, skuldre og ben etc.
 - Ankelstøtter.
- Alle spillere på samme lag må ha den samme fargen på alle kompresjonsplagg på armer og bein, hodeplagg, armbånd, pannebånd og tape.
- 4.4.3 Sko kan være i alle fargekombinasjoner. Det er ikke tillatt med blinkende lys, reflekterende materiale eller annen utsmykning.
- 4.4.4 Under en kamp er det ikke tillatt for spillere å bære eller vise noen form for reklame (merke, navn, logo eller lignende), verken på kroppen, i håret eller på annen måte (unntatt godkjent reklame på spilledrakten).
- 4.4.5 Alt annet utstyr som ikke er spesifikt angitt i disse reglene, må først godkjennes av FIBAs tekniske komité.

§ 5 Spillere: Skader og assistanse

- 5.1 Dommerne kan stoppe kampen når spillere blir skadet.
- 5.2 Hvis ballen er levende når en skade oppstår, skal dommeren ikke blåse av før det laget som har kontroll over ballen har gjort et skuddforsøk, har mistet kontroll over ballen, eller har holdt ballen tilbake fra spill, eller før ballen er blitt død, hvis ingen av lagene blir påført en ulempe. Hvis det er nødvendig for å beskytte en skadet spiller, kan dommerne imidlertid stoppe spillet umiddelbart.
- 5.3 Hvis en skadet spiller ikke kan fortsette å spille umiddelbart (ca. 15 sekunder), eller får behandling eller hvis en spiller mottar noen form for assistanse fra egen lagleder, assisterende lagledere, innbyttere, utviste spillere og/eller medfølgende lagfunksjonærer, må han/hun byttes ut, unntatt hvis laget blir redusert til færre enn 5 spillere på banen.
- 5.4 Lagleder, assisterende lagledere, innbyttere, utviste spillere og lagfunksjonærer kan gå inn på banen for å se til en skadet spiller før han/hun blir byttet ut, men kun med en dommers tillatelse.
- 5.5 En lege kan gå inn på banen uten dommerens tillatelse hvis en skadet spiller, etter legens oppfatning, trenger medisinsk behandling umiddelbart.
- 5.6 Under kampen må enhver spiller som blør, eller har et åpent sår, byttes ut. Han/hun kan først komme inn på banen igjen når blødningen er stoppet og sårområdet eller det åpne såret er fullstendig og sikkert tildekket.
- 5.7 Hvis en skadet spiller, eller en spiller som blør eller har et åpent sår, blir i stand til å fortsette i løpet av en time-out til et av lagene som tas før tidtakerens signal for innbytte lyder, kan denne spilleren få fortsette å spille.
- 5.8 Spillere som laglederen har utpekt til å starte kampen, eller som mottar behandling mellom straffeekast, kan erstattes dersom de blir skadet. I et slikt tilfelle skal også motstanderne tillates å erstatte samme antall spillere, hvis de ønsker dette.

§ 6 Kaptein: Oppgaver og rettigheter

- 6.1 Kapteinen (K) er en spiller som er utpekt av laglederen til å representere laget sitt på banen. Han/hun kan kommunisere på en høflig og respektfull måte med dommerne under kampen for å få informasjon, men kun når ballen er død og kampklokken er stoppet.
- 6.2 Senest 15 minutter etter kampens slutt skal kapteinen, dersom laget hans/hennes protesterer på kampresultatet, informere førstedommeren og signere på kampskjemaet i feltet «Kapteinens underskrift ved protest».

§ 7 Lagleder og første assisterende lagleder: Oppgaver og rettigheter

- 7.1 Minst 40 minutter før kampen er oppsatt til å starte, skal hver lagleder, eller dennes representant, gi sekretæren en liste med navn og tilhørende nummer på de lagmedlemmer som har spilletillatelse for kampen, samt navnet på lagets kaptein, lagleder og første assisterende lagleder. Alle lagmedlemmer som er ført opp med navn på kampskjema er spilleberettigede, selv om de ankommer etter at kampen har startet.

- 7.2 Minst 10 minutter før kampen er oppsatt til å starte, skal hver lagleder bekrefte navnene og tilhørende nummer på sine lagmedlemmer og navnene på lagleder og første assisterende lagleder ved å signere på kampskjemaet. Samtidig skal laglederen angi de 5 spillere som skal starte kampen. Laglederen for «lag A» skal gi denne informasjonen først.
- 7.3 Lagledere, assisterende lagledere, innbyttere, utviste spillere og lagfunksjonærer er de eneste personer som kan sitte på lagbenken og tillates å oppholde seg i sitt lags lagbenk-område. Under spilletiden skal alle innbyttere, utviste spillere og lagfunksjonærer forbli sittende.
- 7.4 Laglederen eller første assisterende lagleder kan gå til sekretariatet under kampen for å få statistisk informasjon, men kun når ballen blir død og kampklokken er stoppet.
- 7.5 Laglederen kan kommunisere på en høflig og respektfull måte med dommerne under kampen for å få informasjon, men kun når ballen er død og kampklokken er stoppet.
- 7.6 Enten laglederen eller første assisterende lagleder tillates å forbli stående under kampen, men bare en av dem om gangen. De kan henvende seg verbalt til spillerne under kampen, forutsatt at de holder seg innenfor sitt lags lagbenkområde. Første assisterende lagleder skal ikke kommunisere med dommerne.
- 7.7 Hvis laget har en første assisterende lagleder, må navnet hans/hennes føres på kampskjemaet før kampstart (signatur er ikke nødvendig). Han/hun skal overta alle laglederens oppgaver og rettigheter hvis laglederen av noen grunn ikke kan fortsette.
- 7.8 Dersom kapteinen forlater banen, skal laglederen gi en av dommerne beskjed om nummeret på spilleren som overtar som kaptein på banen.
- 7.9 Kapteinen skal fungere som spillende lagleder hvis laget ikke har en egen lagleder, eller hvis laglederen ikke kan fortsette og ingen første assisterende lagleder er påført kampskjema (eller hvis sistnevnte ikke kan fortsette). Hvis kapteinen må forlate banen, kan han/hun fortsatt opptre som lagleder. Hvis han/hun må forlate banen på grunn av diskvalifiserende foul, eller ikke kan fungere som lagleder på grunn av skade, kan den som overtar som kaptein, også overta som lagleder.
- 7.10 Laglederen skal peke ut sitt lags straffekastskytter i alle tilfeller der det ikke er bestemt i spillereglene hvem som skal skyte straffekast.

REGEL 4 SPILLEBESTEMMELSER

§ 8 Spilletid, uavgjort resultat og forlengningsperioder

- 8.1 Kampen skal bestå av 4 perioder av 10 minutters varighet.
- 8.2 Det skal være en spillepause på 20 minutter før kampens oppsatte starttidspunkt.
- 8.3 Det skal være spillepauser på 2 minutter mellom første og andre periode (første halvtidsperiode) og mellom tredje og fjerde periode (andre halvtidsperiode), samt før hver forlengningsperiode.
- 8.4 Halvtidspausen skal være på 15 minutter.
- 8.5 En spillepause starter:
- 20 minutter før kampens oppsatte starttidspunkt.
 - når signalet fra kampklokken lyder ved avslutningen av en periode eller forlengningsperiode.
- 8.6 En spillepause avsluttes når:
- ballen forlater hånden/hendene til førstedommeren som kaster hoppballen som starter første periode.
 - ballen er til disposisjon for spilleren som skal ta innkastet som innleder alle andre perioder eller forlengningsperioder.
- 8.7 Hvis resultatet er uavgjort ved slutten av fjerde periode, skal kampen fortsette med så mange forlengningsperioder på 5 minutter som er nødvendig for å få en avgjørelse.
- Dersom summen av poeng etter begge kamper i en 2-kampers borte- og hjemmeserie er lik for begge lag ved slutten av den andre kampen, skal kampen fortsette med så mange forlengningsperioder på 5 minutter som er nødvendig for å få en avgjørelse.
- 8.8 Hvis en foul blir begått ved slutten av en periode eller forlengningsperiode, skal dommeren bestemme gjestående spilletid. Kampklokken skal vise minimum 0,1 sekunder.
- 8.9 Hvis en teknisk, usportslig eller diskvalifiserende foul blir begått i en spillepause, skal alle eventuelle straffekast administreres før den neste perioden eller forlengningsperioden starter.

§ 9 Start og slutt på en periode, forlengningsperiode eller kampen

- 9.1 Første periode starter når ballen forlater hånden/hendene til førstedommeren som kaster hoppballen i midtsirkelen.
- 9.2 Alle andre perioder eller forlengningsperioder starter når ballen er til disposisjon for spilleren som skal ta innkastet.
- 9.3 Kampen kan ikke starte dersom ett eller begge lag ikke har 5 spillere på banen som er klare til å spille.
- 9.4 I alle kamper skal det laget som er nevnt først i kampoppsettet (hjemmelaget), sett fra sekretariatet mot banen:
- ha sitt lagbenkområdet på venstre side av sekretariatet,
 - foreta sin oppvarming før kampen på banehalvdelene foran sitt lagbenkområde.

Imidlertid kan lagene bytte lagbenker og/eller banehalvdel for oppvarming i første halvdel av kampen dersom det er enighet mellom lagene om dette.

- 9.5 Lagene skal bytte banehalvdel og kurver før andre halvdel av kampen.
- 9.6 I alle forlengningsperioder skal lagene spille mot samme kurver som i fjerde periode.
- 9.7 En periode, forlengningsperiode eller kampen er slutt når kampklokkens signal lyder i slutten av perioden eller forlengningsperioden. Dersom platen er utstyrt med rødt lys rundt ytterkantene, gjelder lyssignalet framfor lydsignalet.

§ 10 Ballens status

- 10.1 Ballen kan enten være levende eller død.
- 10.2 Ballen blir **levende**:
- ved hoppballen når den forlater hånden/hendene til førstedommeren.
 - ved et straffekast når straffekastskytteren har ballen til disposisjon.
 - ved et innkast når spilleren som skal ta innkastet har ballen til disposisjon.
- 10.3 Ballen blir **død** når:
- den går i kurven ved et mål eller et straffekast.
 - en dommer blåser i fløyten mens ballen er levende.
 - det er åpenbart at ballen ikke vil gå ned i kurven under et straffekast som skal etterfølges av:
 - et nytt/nye straffekast.
 - en ytterligere bestrafning (straffekast og/eller innkast).
 - kampklokkens signal lyder når tiden er ute for en periode eller forlengningsperiode.
 - skuddklokkens signal lyder mens et lag har kontroll over ballen.
 - ballen er i luften under et skuddforsøk og berøres av en spiller etter at:
 - en dommer har blåst i fløyten.
 - kampklokkens signal lyder når tiden er ute for en periode eller forlengningsperiode.
 - skuddklokkens signal lyder.
- 10.4 Ballen blir **ikke død**, og en eventuell scoring skal telle, dersom:
- ballen er i luften under et skuddforsøk, og:
 - en dommer har blåst i fløyten.
 - kampklokkens signal lyder når tiden er ute for en periode eller forlengningsperiode.
 - skuddklokkens signal lyder.
 - ballen er i luften under et straffekast og en dommer blåser i fløyten for et hvilket som helst regelbrudd som begås av andre enn straffekastskytteren.
 - en skytter med kontroll over ballen avslutter sitt skudd med en kontinuerlig bevegelse som startet før en foul blir begått av en vikårlig motspiller eller en person som som har rett til å sitte på motstanderens lagbenk.

Dette gjelder ikke, og målet skal ikke godkjennes, dersom det gjøres en helt ny skuddbevegelse etter at en dommer har blåst i fløyten.

§ 11 **Hvor en spiller eller dommer befinner seg**

11.1 Hvor en **spiller** befinner seg, bestemmes av hvor han/hun berører gulvet.

Hvis han/hun befinner seg i luften, anses han å befinne seg der han/hun sist berørte gulvet. Dette inkluderer grenselinjene, midtlinjen, 3-poengslinjen, straffekastlinjen, linjene som avgrenser 3-sekundersområdet og den charging-frie halvsirkelen.

11.2 Hvor en **dommer** befinner seg, avgjøres på samme måte som for en spiller. Hvis ballen berører en dommer, er dette det samme som om ballen berører gulvet der dommeren befinner seg.

§ 12 **Hoppball og vekslende ballbesittelse**

12.1 **Definisjon av hoppball**

12.1.1 En **hoppball** skjer ved at en dommer kaster ballen opp mellom 2 vilkårlige motspillere.

12.1.2 **En holdt ball** innebærer at en eller flere spillere fra motsatte lag har en hånd eller begge hender så fast på ballen at ingen av spillerne klarer å få kontroll over ballen uten bruk av overdreven fysisk kraft.

12.2 **Prosedyre for hoppball**

12.2.1 Hver av de to involverte spillerne skal stå med føttene inne i den del av halvsirkelen som er nærmest sin egen kurv, med én fot nær midtpunktet av sirkelens midtlinje.

12.2.2 Spillere på samme lag kan ikke innta posisjoner ved siden av hverandre rundt sirkelen dersom en motstander ønsker å innta en av disse posisjoner.

12.2.3 Dommeren skal deretter kaste ballen loddrett opp mellom de 2 motstanderne, høyere enn noen av dem kan nå ved å hoppe.

12.2.4 Ballen må berøres med hånden/hendene til minst en av de involverte spillerne **etter** at den har begynt å falle nedover.

12.2.5 Ingen av de involverte spillerne får forlate sin plass før ballen har vært lovlig berørt.

12.2.6 Ingen av de involverte spillerne får fange ballen eller berøre den mer enn 2 ganger før den har berørt en av spillerne som ikke er involvert eller banen.

12.2.7 Hvis ballen ikke berøres av én eller begge involverte spillere, skal hoppballen tas om igjen.

12.2.8 Ingen av de andre spillerne kan ha noen del av kroppen på eller over sirkelen (sylinderen) før ballen er blitt berørt.

Et brudd på paragraf 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 eller 12.2.8 er en overtredelse.

12.3 **Bestrafning**

Ballen blir tildelt motstandernes lag til innkast fra stedet nærmest der regelbruddet skjedde, unntatt rett bak platen.

12.4 Hoppballsituasjoner

En hoppballsituasjon inntreffer når:

- det dømmes holdt ball.
- ballen går utenfor banen og dommerne er i tvil eller uenige om hvilken spiller som sist berørte den.
- spillere fra begge lag overtrer straffekastbestemmelsene ved et siste straffekast som mislykkes.
- en levende ball setter seg fast mellom ringen og platen unntatt:
 - mellom straffekast,
 - etter et siste straffekast som skal etterfølges av innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt.
- ballen blir død når ingen av lagene har kontroll over ballen eller er berettiget til ballen.
- det etter kansellering av identiske bestrafninger mot begge lag ikke finnes flere bestrafninger igjen å administrere og ingen av lagene hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen før den første foulen eller overtredelsen inntraff.
- alle perioder, med unntak av den første perioden, og alle forlengningsperioder skal starte.

12.5 Definisjon av vekslende ballbesittelse

Vekslende ballbesittelse er en metode for å gjøre ballen levende med et innkast i stedet for en hoppball.

12.6 Prosedyre for vekslende ballbesittelse

12.6.1 Ved alle hoppballsituasjoner skal lagene få ballen til innkast annenhver gang fra nærmest det stedet hoppballsituasjonen oppstod, unntatt direkte bak platen.

12.6.2 Det laget som ikke får den første lagkontrollen over en levende ballen etter hoppballen, skal ha rett til det første innkastet etter vekslende ballbesittelse.

12.6.3 Det laget som har rett til den neste ballbesittelsen ved slutten av en periode eller forlengningsperiode skal starte den neste perioden eller forlengnings-perioden med et innkast fra den forlengede midtlinjen, på motsatt side av banen fra sekretariatet, med mindre det skal administreres flere straffekast og et innkast som bestrafning.

12.6.4 En pil for vekslende ballbesittelse skal indikere hvilket lag som har rett til innkast ved at pilen peker mot kurven til motstanderlaget. Pilens retning skal snus straks etter at innkastet for vekslende ballbesittelse er avsluttet.

12.6.5 En overtredelse begått av et lag mens det har ballen til innkast ved en vekslende ballbesittelse, medfører at laget mister denne ballbesittelsen. Pilens retning skal da snus umiddelbart for å indikere at det er motstanderlaget som skal ha retten til ballbesittelse ved neste hoppballsituasjon. Spillet skal gjenopptas ved at motstanderlaget tildeles ballen til innkast fra stedet nærmest det opprinnelige innkastet.

12.6.6 En foul begått av ett av lagene:

- før starten av en periode, unntatt den første perioden, eller en forlengningsperiode, eller
- under innkastet etter regelen om vekslende ballbesittelse medfører ikke at laget som skal ta innkast etter regelen om vekslende ballbesittelse mister denne retten til ballbesittelse (innkast).

§ 13 **Hvordan ballen spilles**

13.1 **Definisjon**

Under kampen spilles ballen med hånden/hendene og kan sentres, kastes, slås, rulles eller dribles i enhver retning, men underlagt begrensningene i spillereglene.

13.2 **Regel**

En spiller skal ikke løpe med ballen, berøre, sparke eller blokkere ballen **med vilje** med noen del av beinet (lår, kne, legg eller fot) eller slå ballen med knyttet hånd.

Det er imidlertid ikke en overtredelse å berøre ballen tilfeldig/ubevisst med beinet.

Et brudd på paragraf 13.2 er en overtredelse.

13.3 **Bestrafning**

Ballen blir tildelt motstandernes lag til innkast fra stedet nærmest der regelbruddet skjedde, unntatt rett bak platen.

§ 14 **Kontroll over ballen**

14.1 **Definisjon**

14.1.1 Et lags kontroll over ballen **starter** når en av lagets spillere har kontroll over en levende ball fordi han/hun holder eller dribler den, eller ved at han/hun har en levende ball til disposisjon.

14.1.2 Lagkontroll over ballen **fortsetter** når:

- en spiller på laget har kontroll over en levende ball.
- ballen sentres mellom spillere på laget.

14.1.3 Lagkontroll over ballen **opphører** når:

- en motspiller får kontroll over ballen.
- ballen blir død.
- ballen har forlatt skytterens hånd/hender ved et skuddforsøk eller et straffekast.

§ 15 **Spiller i skuddbevegelse**

15.1 **Definisjon**

15.1.1 **Et skuddforsøk**, for et mål eller ved straffekast, foretas når ballen holdes i spillerens hånd/hender og deretter kastes gjennom luften mot motstandernes kurv.

Et slag for et mål foretas når ballen styres med hånden/hendene mot motstandernes kurv.

En dunk for et mål foretas når ballen presses ovenfra og ned i motstandernes kurv med en eller begge hender.

En kontinuerlig bevegelse mot kurven eller andre bevegelser for å skyte er en handling der en spiller som mottar ballen mens han/hun er i bevegelse eller når han/hun stopper å dribble, og deretter fortsetter med en skuddbevegelse, vanligvis oppover.

15.1.2 Skuddbevegelsen i et skudd:

- **starter** når en spiller etter en dommers oppfatning begynner å bevege ballen oppover mot motstandernes kurv.

- **avsluttes** når ballen har forlatt spillerens hånd/hender eller hvis en helt ny skuddbevegelse gjøres, og, hvis spilleren er i luften, begge føttene har returnert til gulvet.
- 15.1.3 Skuddbevegelsen i en kontinuerlig bevegelse mot kurven eller andre skudd i bevegelse:
- **starter** når ballen hviler i hånden/hendene på spilleren etter at han/hun har driblet eller mottatt ballen i luften, og har, etter dommerens oppfatning, begynt den bevegelse som normalt går forut for at ballen slippes i et skuddforsøk.
 - **avsluttes** når ballen har forlatt spillerens hånd/hender eller hvis en helt ny skuddbevegelse gjøres, og, hvis spilleren er i luften, har returnert til gulvet med begge føttene.
- 15.1.4 Det er ingen sammenheng mellom skuddbevegelsen og antall lovlige skritt som blir tatt.
- 15.1.5 En spiller i skuddbevegelse kan bli holdt igjen i armen(e) av en motstander slik at han/hun hindres fra å score. I dette tilfellet er det ikke avgjørende at ballen forlater spillerens hånd/hender.
- 15.1.6 Når en spiller i skuddbevegelse sentrer fra seg ballen etter å ha blitt foulet, ansees han/hun ikke lenger å være i en skuddbevegelse.

§ 16 Mål - når det gjøres og dets verdi

16.1 Definisjon

- 16.1.1 Et mål gjøres når en levende ball går ned i kurven ovenfra, og den forblir i eller går helt gjennom kurven.
- 16.1.2 Ballen anses å være i kurven når bare en liten del av den er innenfor og under ringens nivå.

16.2 Regel

- 16.2.1 Et mål teller for det laget som angriper motstandernes kurv der ballen har gått i, og med følgende verdi:
- Et mål ved et straffekast gir 1 poeng.
 - Et mål kastet fra 2-poengs-området gir 2 poeng.
 - Et mål kastet fra 3-poengs-området gir 3 poeng.
 - Når ballen har berørt ringen ved et siste straffekast og blir lovlig berørt av en spiller før den går i kurven, gir målet 2 poeng.
- 16.2.2 Hvis en spiller **ved et uhell** scorer et mål **i eget lags kurv**, skal det tildeles 2 poeng og registreres som et mål scoret av motstanderlagets kaptein på banen.
- 16.2.3 Hvis en spiller **med vilje** scorer et mål **i eget lags kurv**, er det en overtredelse, og målet teller ikke.
- 16.2.4 Hvis en spiller forårsaker at hele ballen går opp gjennom kurven nedenfra, er det en overtredelse.
- 16.2.5 Kampklokken må vise 0.3 (3 tiendedels sekund) eller mer for at en spiller som får kontroll over ballen ved et innkast eller retur etter et siste straffekast skal kunne foreta et skuddforsøk. Dersom kampklokken viser 0.2 eller 0.1 kan mål kun godkjennes dersom ballen slås eller dunkes direkte i kurven, forutsatt at hånden/hendene til spilleren ikke lenger er i berøring med ballen når kampklokken eller skuddklokken viser 0.0.

§ 17 Innkast

17.1 Definisjon

17.1.1 Et innkast foretas når ballen sentres inn på banen av spilleren som foretar innkastet fra utenfor banen.

17.1.2 Et innkast:

- **starter** når ballen er til disposisjon for spilleren som skal ta innkastet.
- **avsluttes** når
 - ballen berører eller blir lovlig berørt av en spiller inne på banen.
 - laget som tar innkastet begår en overtredelse.
 - en levende ball setter seg fast mellom ringen og platen ved innkastet.

17.2 Prosedyre

17.2.1 En dommer må overlevere ballen til, eller stille den til disposisjon for, spilleren som skal ta innkastet. Han/hun kan også kaste eller stusse ballen, forutsatt at

- dommeren ikke er mer enn 4 m fra spilleren som skal ta innkastet.
- spilleren som skal ta innkastet er på det stedet dommeren har anvist som korrekt.

17.2.2 Spilleren skal ta innkastet fra et sted utenfor banen, nærmest der regelbruddet inntraff eller kampen ble stoppet, unntatt rett bak platen.

17.2.3 Ved starten av alle perioder, unntatt den første periode, og alle forlengningsperioder, skal det etterfølgende innkastet administreres fra midtlinjens forlengelse på motsatt side av sekretariatet. Spilleren som tar innkastet ved midtlinjen skal ha én fot på hver side av midtlinjens forlengelse, og han/hun har rett til å spille ballen til en spiller på et hvilket som helst sted på banen.

17.2.4 Når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden og i hver forlengningsperiode, etter en time-out tatt av det laget som har rett til kontroll over ballen fra sitt lags forsvarsfelt, har laglederen til dette laget rett til å avgjøre om kampen skal fortsette med innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt eller i lagets forsvarsfelt fra nærmest stedet der kampen ble stoppet.

17.2.5 Etter en personlig foul som er begått av en spiller på et lag som har kontroll over en levende ball, eller på et lag som har rett til ballen, skal det påfølgende innkastet administreres fra nærmest det stedet foulen ble begått.

17.2.6 Etter en teknisk foul skal kampen fortsette med innkast fra nærmest der ballen var når den tekniske foulen ble begått, hvis ikke annet er angitt i disse reglene.

17.2.7 Etter en usportslig eller diskvalifiserende foul skal kampen fortsette med et innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt, hvis ikke annet er angitt i disse reglene.

17.2.8 Etter et slagsmål skal kampen fortsette som angitt i paragraf 39.

17.2.9 Hvis ballen går i kurven, men målet eller straffekastet ikke godkjennes, skal kampen fortsette med et innkast fra straffekastlinjens forlengelse.

17.2.10 Etter et vellykket mål eller et vellykket siste straffekast:

- En motspiller til det laget som scoret skal ta innkastet fra et valgfritt sted bak lagets endelinje. Dette gjelder også etter at en dommer overleverer ballen til en spiller eller stiller den til hans/hennes disposisjon, etter en time-out eller etter andre stopp i spillet etter et vellykket mål eller et vellykket siste straffekast.

- Spilleren som tar innkastet fra bak endelinjen kan bevege seg sidelengs langs endelinjen og/eller bakover og ballen kan sentres mellom medspillere bak endelinjen, men tellingen av 5 sekunder starter når den første spilleren har ballen til disposisjon utenfor banen.

17.3 Regel

17.3.1 Spilleren som tar innkastet, skal **ikke**:

- benytte mer enn 5 sekunder før ballen slippes.
- trå inn på banen før han/hun har sluppet ballen.
- forårsake at ballen berører området utenfor banen etter at ballen er sluppet ved innkastet.
- berøre ballen inne på banen før den har berørt en annen spiller.
- forårsake at ballen går direkte i kurven.
- bevege seg mer enn totalt 1 m sidelengs, i en eller begge retninger, fra det stedet bak grenselinjen dommeren anviste, før han/hun slipper ballen. Han/hun kan imidlertid tillates å bevege seg rett bakover fra grenselinjen så langt som forholdene tillater.

17.3.2 Under et innkast skal andre spillere **ikke**:

- ha noen kroppsdel over grenselinjen før ballen er blitt kastet inn over grenselinjen.
- befinne seg nærmere enn 1 m fra den spilleren som tar innkastet dersom det på stedet for innkastet er mindre enn 2 m mellom grenselinjen og en hindring utenfor banen.

17.3.3 Når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden og i hver forlengningsperiode, skal dommeren bruke dommertegnet for ulovlig kryssing av sidelinjen ved administrering av innkastet.

Dersom en forsvarsspiller:

- beveger noen del av kroppen over sidelinjen for å forstyrre innkastet, eller
- er nærmere enn 1 m fra spilleren som tar innkastet dersom stedet for innkast gir mindre enn 2 m plass, er det en overtredelse og skal medføre en teknisk foul.

Et brudd på paragraf 17.3 er en overtredelse.

17.4 Bestrafning

Ballen tildeles motstanderlaget for et innkast fra samme sted som det opprinnelige innkastet.

§ 18 Time-out

18.1 Definisjon

En time-out er en pause i spillet som et lags lagleder eller første assisterende lagleder ber om.

18.2 Regel

18.2.1 Hver time-out skal vare 1 minutt.

18.2.2 En time-out kan innvilges under en mulighet for time-out.

18.2.3 En mulighet for time-out **starter**:

- for begge lag når ballen blir død, kampklokken er stoppet og dommeren har avsluttet sin kommunikasjon med sekretariatet.

- for begge lag når ballen blir død etter et vellykket siste straffekast.
 - for det laget som ikke scorer, når et mål scores.
- 18.2.4 Muligheten for time-out **opphører** når en spiller har ballen til disposisjon for et innkast eller et første straffekast.
- 18.2.5 Hvert lag kan innvilges:
- 2 time-outs i første halvdel av kampen.
 - 3 time-outs i andre halvdel av kampen med maksimum 2 av disse time-out'ene når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i fjerde periode.
 - 1 time-out i hver forlengningsperiode.
- 18.2.6 Ubenyttede time-outs kan ikke overføres til neste halvdel eller forlengningsperiode.
- 18.2.7 En time-out skal påføres det laget hvis lagleder eller første assisterende lagleder først ba om dette, med mindre den innvilges etter et mål scoret av motstanderlaget og uten at et regelbrudd er begått.
- 18.2.8 Det skal ikke innvilges time-out til det laget som har scoret mål når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden eller i hver forlengningsperiode, med mindre en dommer har stoppet kampen.
- 18.3 **Prosedyre**
- 18.3.1 Det er kun en lagleder eller første assisterende lagleder som har rett til å be om en time-out. Han/hun skal etablere øyekontakt med sekretariatet, eller gå fram til sekretariatet og tydelig be om «time-out» ved å vise dommertegnet for time-out.
- 18.3.2 Et lags anmodning om en time-out kan bare trekkes tilbake dersom dette gjøres før tidtakerens signal for ønsket om time-out lyder.
- 18.3.3 En time-out periode:
- **starter** når dommeren blåser i fløyten og viser signalet for time-out.
 - **avsluttes** når dommeren blåser i fløyten og ber lagene komme tilbake på banen.
- 18.3.4 Når en mulighet for time-out starter, skal tidtakeren varsle dommerne med lydsignalet sitt om at et lag har bedt om en time-out.
- Hvis det scores et mål mot det laget som har bedt om time-out, skal tidtakeren umiddelbart stoppe kampklokken og gi lydsignal.
- 18.3.5 Under en time-out, og i spillepausene før startet på andre og fjerde periode eller hver forlengningsperiode, kan spillerne forlate banen og sitte på lagbenken, og enhver person med tillatelse til å sitte på lagbenken kan gå inn på banen, forutsatt at de forblir i nærheten av lagbenkområdet.
- 18.3.6 Dersom et av lagene ber om time-out etter at ballen er til disposisjon for straffekast-skytteren for det første straffekastet, skal time-out innvilges hvis:
- det siste straffekastet er vellykket.
 - det siste straffekastet ikke er vellykket og skal etterfølges av et innkast.
 - en foul begås mellom straffekast. I så fall skal sett av straffekastet fullføres og time-out innvilges før den nye foulbestrafningen iverksettes, hvis ikke annet er angitt i disse reglene.
 - en foul begås før ballen blir levende etter siste straffekast. I så fall skal time-out innvilges før den nye foulbestrafningen iverksettes.

- en overtredelse begås før ballen blir levende etter siste straffekast. I så fall skal time-out innvilges før innkastet iverksettes.

Ved påfølgende sett av straffekast og/eller rett til innkast som en konsekvens av mer enn 1 foulbestrafning, skal hvert sett behandles for seg.

§ 19 Innbytte

19.1 Definisjon

Et innbytte er et avbrudd i spillet som bes om av en innbytter for å bli en spiller.

19.2 Regel

19.2.1 Et lag kan bytte én eller flere spillere ved en innbytteliget.

19.2.2 En mulighet for innbytte starter:

- for begge lag når ballen blir død, kampklokken er stoppet og dommeren har avslutt sin kommunikasjon med sekretariatet.
- for begge lag når ballen blir død etter et siste straffekast.
- for det laget som ikke scorer, når et mål scores og kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i fjerde periode og hver forlengningsperiode.

19.2.3 Muligheten for innbytte opphører når en spiller har ballen til disposisjon for et innkast eller et første straffekast.

19.2.4 En spiller som er blitt innbytter, og en innbytter som er blitt spiller, kan ikke komme inn/forlate banen igjen før kampklokken har vært startet og ballen deretter er blitt død igjen, med mindre:

- Laget er redusert til færre enn 5 spillere på banen.
- Spilleren som skal skyte straffekast ved retting av en feiltakelse er på benken etter å ha blitt byttet ut på lovlig måte.

19.2.5 Det skal ikke innvilges innbytte til det laget som har scoret når kampklokken stoppes etter vellykket mål når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden eller i hver forlengningsperiode, med mindre en dommer har stoppet kampen.

19.2.6 Hvis en spiller mottar noen form for behandling eller assistanse må han/hun byttes ut, unntatt hvis laget blir redusert til færre enn 5 spillere på banen.

19.3 Prosedyre

19.3.1 Det er kun en innbytter som har rett til å be om innbytte. Han/hun (ikke laglederen eller assisterende lagleder) skal gå til sekretæren og tydelig be om et innbytte ved å vise tegnet for innbytte eller sette seg på innbytterbenken. Han/hun må være klar til å spille umiddelbart.

19.3.2 En anmodning om innbytte kan trekkes tilbake, men dette må skje før tidtakerens signal for innbytte lyder.

19.3.3 Når en innbytteliget starter skal tidtakeren skal varsle dommerne om at det er bedt om innbytte ved å gi lydsignal.

19.3.4 Innbytteren skal holde seg utenfor grenselinjen inntil dommeren blåser i fløyten, viser dommertegnet for innbytte og ber ham/henne komme inn på banen.

19.3.5 En spiller som byttes ut tillates å gå direkte til lagbenken uten å melde seg for verken tidtakeren eller dommeren.

19.3.6 Innbytte skal fullføres så raskt som mulig. En spiller som har begått 5 fouls, eller er blitt diskvalifisert eller bortvist, må byttes ut umiddelbart (innen maksimalt 30 sekunder). Hvis det, etter en dommers oppfatning, oppstår en forsinkelse av kampen, skal en time-out påføres det skyldige laget. Hvis laget ikke har flere time-outs igjen, kan en teknisk foul (notert med «B») bli dømt mot laglederen for å ha forsinket kampen.

19.3.7 Hvis det bes om innbytte under en time-out eller en annen spillepause enn halvtdispausen, skal innbytteren melde seg for tidtakeren før han/hun kan være med i kampen.

19.3.8 Dersom straffekastsskytteren må byttes ut fordi han/hun:

- er skadet, eller
- har begått 5 fouls, eller
- er diskvalifisert eller bortvist,

skal straffekastene tas av innbytteren hans/hennes som kan ikke kan byttes ut igjen før han/hun har spilt neste fase der kampklokken har vært startet.

19.3.9 Dersom det bes om innbytte etter at ballen er til disposisjon for straffekastsskytteren for det første straffekastet, skal begge lag kunne få innvilget time-out hvis:

- det siste straffekastet er vellykket.
- det siste straffekastet ikke er vellykket og skal etterfølges av et innkast.
- en foul blir begått mellom straffekast. I så fall skal straffekastet/ene fullføres og innbytte innvilges før den neste foulbestrafningen blir iverksatt, hvis ikke annet er angitt i disse reglene.
- en foul blir begått før ballen blir levende etter siste eller eneste straffekast. I så fall skal innbytte innvilges før den nye foulbestrafningen blir iverksatt.
- en overtredelse blir begått før ballen blir levende etter siste straffekast. I så fall skal innbytte innvilges før innkastet blir administrert.

Ved påfølgende sett av straffekast som en konsekvens av mer enn 1 foul-bestrafning, skal hvert sett betraktes separat.

§ 20 Tapt kamp som straff

20.1 Regel

Et lag skal tape kampen som straff, hvis

- laget ikke er tilstede, eller ikke kan stille 5 spillere på banen klare til å spille, 15 minutter etter at kampen er oppsatt til å starte.
- lagets handlinger forhindrer kampen fra å kunne spilles.
- laget nekter å spille etter at førstedommeren har beordret det til å spille.

20.2 Bestrafning

20.2.1 Motstanderlaget skal tildeles seieren med resultatet 20 mot 0. Laget som dømmes til å tape gis videre 0 poeng i klassifiseringen.

20.2.2 I et oppgjør over to kamper (hjemme og borte) der sammenlagt poengstilling avgjør, og i et oppgjør over best av 3 kamper, skal det laget som dømmes til å tape første, andre eller tredje kamp, tape det sammenlagte oppgjøret. Denne regelen gjelder ikke i sluttspill over best av 5 eller 7 kamper.

20.2.3 Dersom et lag dømmes til å tape for andre gang i en turnering, skal laget diskvalifiseres fra turneringen og resultatet fra alle kampene til dette laget skal strykes.

§ 21 Tapt kamp pga. utfouling eller skade

21.1 Regel

Et lag skal tape kampen pga. utfouling eller skade hvis laget i løpet av kampen har færre enn 2 spillere på banen klare til å spille.

21.2 Bestrafning

21.2.1 Hvis laget som tildeles seieren, leder i poengstillingen, skal resultatet på det tidspunkt kampen stoppes, være det endelige. Hvis laget som tildeles seieren ikke leder, skal resultatet være 2 mot 0 i dets favør. Laget som taper skal gis 1 poeng i klassifiseringen.

21.2.2 I et oppgjør over 2 kamper (hjemme og borte) der sammenlagt poengstilling avgjør, skal det laget som taper pga. utfouling eller skade i første eller andre kamp, tape det sammenlagte oppgjøret.

REGEL 5 OVERTREDELSE

§ 22 Overtredelser

22.1 Definisjon

En **overtredelse** er et brudd på reglene.

22.2 Bestrafning

Ballen skal tildeles motstanderne for innkast fra utenfor banen, nærmest det stedet der regelbruddet ble begått, unntatt rett bak platen, med mindre annet er angitt i disse reglene.

§ 23 Spiller eller ball utenfor banen

23.1 Definisjon

23.1.1 En **spiller** er utenfor banen når noen del av kroppen hans/hennes berører gulvet eller et hvilket som helst annet objekt, unntatt en spiller, over, på, eller utenfor grenselinjene.

23.1.2 **Ballen** er utenfor banen når den berører:

- en spiller eller noen annen person som er utenfor banen.
- gulvet eller et hvilket som helst annet objekt over, på, eller utenfor grenselinjene.
- kurvstativene/-opphengene, baksiden av platen eller et hvilket som helst annet objekt over banen.

23.2 Regel

23.2.1 Den spilleren som sist berørte, eller ble berørt av, ballen før den kom utenfor banen, forårsaket at ballen gikk ut, også hvis ballen deretter går ut ved at den berører noe annet enn en spiller.

23.2.2 Hvis ballen er utenfor banen fordi den berører eller blir berørt av en spiller som befinner seg på eller utenfor grenselinjen, har denne spilleren forårsaket at ballen gikk ut.

23.2.3 Hvis en spiller beveger seg utenfor banen eller over på egen forsvarshalvdel ved en holdt ball, oppstår en hoppballsituasjon.

§ 24 Dribling

24.1 Definisjon

24.1.1 En dribling er bevegelsen til en levende ball forårsaket av en spiller som med kontroll på ballen kaster, slår, ruller eller spretter den på banen.

24.1.2 **En dribling innledes** når en spiller, etter å ha fått kontroll over en levende ball inne på banen, kaster, slår, ruller eller spretter den på banen før den igjen berører en annen spiller.

Under en dribling kan ikke spilleren plassere noen del av hånden under ballen og bære den fra et punkt til et annet eller "pause" driblingen og deretter fortsette å drible.

Under en dribling kan ballen kastes i luften, forutsatt at den berører gulvet før spilleren berører den igjen med hånden. Det finnes ingen begrensning på antall skritt en spiller kan ta når ballen ikke er i kontakt med hånden hans.

En dribling avsluttes i det øyeblikket spilleren berører ballen samtidig med begge hendene eller lar ballen hvile i én eller begge hender.

24.1.3 En spiller som ved tilfeldig mister og deretter gjenvinner kontroll over en levende ball inne på banen, anses å ha «fomlet» med ballen.

24.1.4 Det følgende er ikke driblet:

- Skuddforsøk (forsøk på mål) som følger direkte etter hverandre.
- Fomling med ballen ved starten eller avslutningen av en dribling.
- Forsøk på å få kontroll over ballen ved å slå den vekk fra andre spillere i nærheten.
- Å slå ballen ut av en annen spillers kontroll.
- Å endre retning på en pasning og deretter få kontroll over ballen.
- Å kaste ballen fra hånd til hånd og la den hvile i en eller begge hender før den berører banen, forutsatt at det ikke begås skrittfel.
- Å kaste ballen mot platen og deretter få kontroll over ballen.

24.2 **Regel**

En spiller kan ikke drible på nytt etter at hans/hennes første dribling er avsluttet, med mindre han/hun, mellom de 2 dribletene, har mistet kontroll over en levende ball inne på banen på grunn av:

- et skuddforsøk (forsøk på mål).
- en ballberøring av en motspiller.
- en pasning eller «fomling» har berørt eller er blitt berørt av en annen spiller.

§ 25 Skrittfel

25.1 **Definisjon**

25.1.1 **Skrittfel** er ulovlig bevegelse av én fot eller begge føtter i en hvilken som helst retning ut over begrensningene i denne paragrafen, mens man holder en levende ball inne på banen.

25.1.2 **Pivoting** er en lovlig bevegelse der en spiller som holder en levende ball inne på banen tar ett eller flere skritt med samme fot i en hvilken som helst retning, mens den andre foten, kalt pivoteringsfoten, holdes i kontakt med banen på samme sted.

25.2 **Regel**

25.2.1 **Etablering av pivoteringsfot av en spiller som fanger en levende ball på banen:**

- En spiller som mottar ballen mens han/hun står med begge føttene på banen:
 - I det øyeblikket den ene foten løftes, blir den andre foten pivoteringsfot.
 - kan ikke løfte pivoteringsfoten for å starte en dribling før ballen har forlatt hånden/hendene.
 - kan hoppe med pivoteringsfoten for å sentre eller skyte, men ingen av føttene kan returnere til banen igjen før ballen har forlatt hånden/hendene.
- En spiller som mottar ballen mens han/hun er i bevegelse eller avslutter dribleten, kan ta to skritt for å stanse, sentre eller skyte med ballen:

- Hvis han/hun mottar ballen må ballen forlate hånden/hendene for å starte en dribling før det andre skrittet.
- Det første skrittet skjer når en eller begge føtter berører banen etter at han/hun har fått kontroll over ballen.
- Det andre skrittet skjer etter det første skrittet når den andre foten berører banen eller begge føtter berører banen samtidig.
- Hvis spilleren som stanser på sitt første skritt har begge føtter på banen eller de berører gulvet samtidig, kan han/hun pivotere med valgfri fot som pivoteringsfot. Hvis han/hun deretter hopper med begge føtter, kan ingen fot berøre banen før ballen har forlatt hånden/hendene.
- Hvis en spiller lander med en fot kan han/hun kun pivotere med denne foten.
- Hvis en spiller hopper med en fot i det første skrittet, kan han/hun lande med begge føtter samtidig i det andre skrittet. I denne situasjonen kan ikke spilleren pivotere med noen av føttene. Dersom en eller begge føtter deretter forlater banen, kan ingen av føttene berøre banen før ballen har forlatt hånden/hendene.
- Hvis begge føttene er i luften og spilleren lander samtidig med begge føtter, blir den ene foten pivoteringsfot i det øyeblikket den andre foten løftes.
- En spiller kan ikke berøre banen gjentatte ganger med samme fot eller begge føtter etter at å ha avsluttet en dribling eller fått kontroll over ballen.

25.2.2 En spiller som faller, ligger eller sitter på gulvet:

- Det er tillatt at en spiller som holder ballen, faller på banen og sklir, eller får kontroll over ballen mens han/hun ligger eller sitter på banen.
- Det er en overtreddelse hvis spilleren deretter ruller eller forsøker å reise seg opp mens han/hun holder ballen.

§ 26 3 sekunder

26.1 Regel

26.1.1 En spiller skal **ikke** forbli i motstanderlagets 3-sekunders-område i mer enn 3 sammenhengende sekunder mens hans lag har kontroll over en levende ball i sitt lags angrepsfelt og kampklokken går.

26.1.2 Det skal likevel gjøres unntak for en spiller som:

- gjør et forsøk på å komme seg ut av 3-sekunders-området.
- er i feltet når han/hun eller en medspiller er i skuddbevegelse, og ballen forlater eller nettopp har forlatt spillerens hånd/hender i et skuddforsøk.
- dribler inne i 3-sekunders-området for å foreta et skuddforsøk etter å ha vært i området i mindre enn 3 sammenhengende sekunder.

26.1.3 For å etablere seg utenfor 3-sekunders-området, må en spiller plassere begge føttene på banen utenfor dette området.

§ 27 Tett oppdekket spiller

27.1 Definisjon

En spiller som holder en levende ball inne på banen, er tett oppdekket når en motstander er i en aktiv lovlig forsvarsposisjon i en avstand av inntil 1 m.

OVERTREDELSE

27.2 Regel

En tett oppdekket spiller må sentre, skyte eller drible ballen innen 5 sekunder.

§ 28 8 sekunder

28.1 Regel

28.1.1 Når:

- en spiller i forsvarsfeltet får kontroll over en levende ball, eller
- ballen ved et innkast berører eller blir lovlig berørt av en spiller i forsvarsfeltet, og laget til spilleren som tok innkastet fortsetter å ha kontroll over ballen i sitt forsvarsfelt, må dette laget bringe ballen inn i sitt angrepsfelt innen 8 sekunder.

28.1.2 Laget har bragt ballen inn i sitt angrepsfelt når:

- ballen berører angrepsfeltet uten at en spiller har kontroll over den.
- ballen berører eller blir lovlig berørt av en angrepsspiller som har begge føtter i full kontakt med sitt angrepsfelt.
- ballen berører eller blir lovlig berørt av en forsvarsspiller som med noen del av kroppen er i kontakt med sitt forsvarsfelt.
- ballen berører en dommer som med noen del av kroppen berører angrepsfeltet til laget som har kontroll over ballen.
- begge føttene til spilleren som dribler og ballen er i full kontakt med angrepsfeltet ved dribling fra forsvarsfeltet til angrepsfeltet.

28.1.3 8-sekunders-perioden skal fortsette med den tid som gjenstår dersom det samme laget som hadde kontroll over ballen tildeles et innkast i forsvarsfeltet sitt som følger av:

- at ballen har kommet utenfor banen.
- at en spiller på dette laget har blitt skadet.
- at en spiller på dette laget har begått en teknisk foul.
- en hoppballsituasjon.
- en dobbelfoul.
- en kansellering av identiske bestrafninger mot begge lag.

§ 29 Skuddklokke

29.1 Regel

29.1.1 Når:

- en spiller får kontroll over en **levende** ball inne på **banen**,
- ballen ved et innkast berører eller blir lovlig berørt av en spiller på banen, og laget til spilleren som tok innkastet fortsetter å ha kontroll over ballen, må laget hans/hennes gjøre et skuddforsøk (forsøk på mål) innen 24 sekunder.

For at et skuddforsøk skal anses som utført innen 24 sekunder:

- må ballen forlate spillerens hånd/hender før skuddklokkens signal lyder, og
- etter at ballen har forlatt spillerens hånd/hender, må ballen treffe ringen eller gå i kurven.

29.1.2 Når et **skuddforsøk foretas nær utløpet av 24-sekunders-perioden**, og skuddklokkens signal lyder mens ballen er i luften:

- Hvis ballen går i kurven, har det ikke inntruffet noen overtredelse, signalet skal overses og målet skal telle.
- Hvis ballen treffer ringen uten å gå i kurven, har det ikke inntruffet noen overtredelse, signalet skal overses og spillet skal fortsette.
- Hvis ballen ikke treffer ringen, er det begått en overtredelse. Imidlertid skal signalet overses og spillet fortsette dersom motstanderlaget umiddelbart og tydelig har fått kontroll over ballen.

Dersom platen er utstyrt med gule lys langs den øvre kanten skal lyset avgjøre fremfor skuddklokkens lydsignal.

Alle restriksjoner mht. ulovlig ballberøring og ulovlig påvirkning av et skuddforsøk **skal gjelde.**

29.2 Prosedyre

29.2.1 Skuddklokken skal startes med 24 sekunder når en spiller får kontroll over en levende ball på banen, uavhengig om det er i forsvarsfeltet eller angrepsfeltet, etter en hoppball eller innkast fra midtlinjen ved starten av en periode, unntatt første periode eller forlengningsperiode.

29.2.2 Skuddklokken skal tilbakestilles når en dommer stopper spillet:

- for en foul eller overtredelse (ikke for å forårsake at ballen kom utenfor banen) begått av laget som ikke har kontroll over ballen,
- av en hvilken som helst gyldig årsak som skyldes det laget som ikke har kontroll over ballen,
- av en hvilken som helst gyldig årsak som ikke skyldes noen av lagene.

I disse situasjonene tildeles ballen til det laget som hadde kontroll over ballen. Dersom innkastet administreres i lagets:

- Forsvarsfeltet, skal skuddklokken stilles tilbake til 24 sekunder.
- Angrepsfeltet, skal skuddklokken stilles tilbake slik:
 - Hvis det står 14 eller flere sekunder på skuddklokken på det tidspunkt kampen stoppes, skal skuddklokken ikke stilles tilbake, men fortsette fra det tidspunkt den ble stanset.
 - Hvis det står 13 eller færre sekunder på skuddklokken på det tidspunkt kampen stoppes, skal skuddklokken stilles tilbake til 14 sekunder.

Men hvis en dommer stopper kampen av en gyldig årsak som ikke kan tilskrives noen av lagene, og dette etter en dommers oppfatning vil påføre motstanderlaget en ulempe, skal skuddklokken fortsette fra det tidspunkt den ble stanset.

29.2.3 Skuddklokken skal tilbakestilles hver gang motstanderlaget får ballen til innkast etter at en dommer har stoppet kampen for en foul eller overtredelse (inkludert at ballen har kommet utenfor sidelinjene) **begått av laget med kontroll over ballen.**

Skuddklokken skal også tilbakestilles dersom nytt lag i angrep er tildelt et innkast etter prosedyren for vekslende ballbesittelse.

Dersom innkastet administreres i lagets:

- Forsvarsfeltet, skal skuddklokken stilles tilbake til nye 24 sekunder.
- Angrepsfeltet, skal skuddklokken stilles tilbake til 14 sekunder.

29.2.4 Når kampen blir stoppet at en dommer for en teknisk foul begått av laget med kontroll over ballen, skal kampen fortsette med et innkast fra stedet nærmest der kampen ble

stoppet. Skuddklokken skal ikke tilbakestilles, men fortsette fra det tidspunktet den ble stoppet.

- 29.2.5 Når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden og i hver forlengingsperiode, etter en time-out tatt av det laget som har rett til kontroll over ballen i sitt forsvarsfelt, har laglederen til dette laget rett til å avgjøre om kampen skal fortsette med et innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt eller i lagets forsvarsfelt nærmest det stedet der ballen var da kampen ble stoppet.

Etter time-outen skal innkastet administreres på følgende måte:

- Hvis ballen har gått ut over sidelinjene og ballen skal spilles inn fra lagets:
 - forsvarsfelt, skal skuddklokken fortsette fra tidspunktet den ble stoppet.
 - angrepsfeltet: hvis skuddklokken viser 13 sekunder eller mindre, skal skuddklokken ikke stilles tilbake, men fortsette fra tidspunktet den ble stoppet. Hvis skuddklokken viser 14 sekunder eller mer, skal skuddklokken stilles tilbake til 14 sekunder
- Hvis det er dømt en foul eller overtredelse (unntatt at ballen har gått utenfor sidelinjene), og ballen skal spilles inn fra lagets:
 - forsvarsfelt, skal skuddklokken stilles tilbake til 24 sekunder.
 - angrepsfelt, skal skuddklokken stilles tilbake til 14 sekunder.
- Hvis time-outen tas av laget som får ny lagkontroll, og ballen skal spilles inn fra lagets:
 - forsvarsfelt, skal skuddklokken stilles tilbake til 24 sekunder.
 - angrepsfelt, skal skuddklokken stilles tilbake til 14 sekunder.

- 29.2.6 Når laget er tildelt et innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt som en del av en bestrafning for usportslig eller diskvalifiserende foul, skal skuddklokken stilles tilbake til 14 sekunder.

- 29.2.7 Etter at ballen har berørt ringen på motstandernes kurv, skal skuddklokken stilles til:
- 24 sekunder dersom motstanderne får kontroll over ballen.
 - 14 sekunder dersom det laget som får kontroll over ballen er det samme laget som hadde kontroll over ballen før den berørte ringen.

- 29.2.8 Hvis skuddklokken **lyder ved en feiltakelse** mens ett lag eller ingen av lagene har kontroll over ballen, skal signalet ignoreres og spillet fortsette.

Men hvis dette, etter en dommers oppfatning, har påført laget med kontroll over ballen en uberettiget ulempe, skal spillet stoppes, skuddklokken korrigeres og ballbesittelse tildeles det laget.

§ 30 Tilbakespill til forsvarsfeltet

30.1 Definisjon

- 30.1.1 Et lag har kontroll over en levende ball i sitt angrepsfelt når:

- en spiller på dette laget berører sitt angrepsfelt med begge føtter mens han/hun holder, mottar eller dribler ballen i angrepsfeltet, eller
- ballen blir sentret mellom spillerne på dette laget i deres angrepsfelt.

- 30.1.2 Et lag med kontroll over en levende ball i angrepsfeltet har spilt ballen ulovlig tilbake til forsvarsfeltet sitt når en spiller på dette laget er den siste som berører ballen i angrepsfeltet sitt, og ballen deretter blir berørt av en spiller på dette laget:

- som har noen del av kroppen i kontakt med forsvarsfeltet, eller
- etter at ballen har berørt forsvarsfeltet til dette laget.

Denne bestemmelsen gjelder i alle situasjoner i et lags angrepsfelt, inkludert innkast. Imidlertid gjelder den ikke når en spiller hopper fra angrepsfeltet, etablerer ny lagkontroll mens han/hun fortsatt er i luften og deretter lander med ballen i sitt lags forsvarsfelt.

30.2 Regel

Laget som har kontroll over en levende ball i sitt angrepsfelt må ikke forårsake at ballen spilles ulovlig tilbake til forsvarsfeltet sitt.

30.3 Bestrafning

Ballen blir tildelt motstandernes lag til innkast i deres angrepsfelt fra stedet nærmest der regelbruddet skjedde, unntatt rett bak platen.

§ 31 Skuddforsøk: Ulovlig ballberøring og ulovlig påvirkning

31.1 Definisjon

31.1.1 Et skuddforsøk ved forsøk på mål eller ved straffekast:

- **startes** når ballen forlater hånden/hendene til en spiller som er i skuddbevegelse.
- **avsluttes** når ballen
 - går direkte i kurven ovenfra og forblir i kurven eller går gjennom kurven.
 - ikke lenger har mulighet for å gå i kurven.
 - berører ringen.
 - berører gulvet.
 - blir dødt.

31.2 Regel

31.2.1 **Ulovlig ballberøring («goaltending»)** under et **skuddforsøk** inntreffer når en spiller berører ballen mens den befinner seg fullstendig over ringens nivå, og

- den er på vei nedover mot kurven, eller
- etter at den har berørt platen.

31.2.2 **Ulovlig ballberøring («goaltending»)** under et **straffekastforsøk** inntreffer når en spiller berører ballen mens den er på vei mot kurven og før den treffer ringen.

31.2.3 Reglene om ulovlig ballberøring gjelder bare inntil:

- ballen ikke lenger har en mulighet til å gå i kurven.
- ballen har berørt ringen.

31.2.4 **Ulovlig påvirkning** inntreffer når:

- en spiller berører kurven eller platen mens ballen er i kontakt med ringen etter et skuddforsøk, eller etter et siste straffekast.
- en spiller berører ballen, kurven eller platen mens ballen fortsatt har mulighet til å gå i kurven etter et straffekast som skal følges av et eller flere straffekast.
- en spiller fører hånden gjennom kurven nedenfra og berører ballen.
- en forsvarsspiller berører ballen eller kurven mens ballen er i kurven og dermed forhindrer at ballen passerer gjennom kurven.
- en spiller forårsaker at kurven settes i bevegelse eller griper tak i kurven slik at

ballen, etter en dommers oppfatning, forhindres fra å gå i kurven eller at dette har forårsaket at ballen går i kurven.

- en spiller griper tak i kurven og spiller ballen.

31.2.5 Når:

- en dommer blåser i fløyten mens:
 - ballen er i hendene til en spiller som er i skuddbevegelsen, eller
 - ballen er i luften i et skuddforsøk eller et siste straffekast, eller
- signalet fra kampklokken lyder for utløpet av en periode eller forlengningsperiode, skal ingen spiller berøre ballen etter at den har berørt ringen og fortsatt har en mulighet til å gå i kurven.

Alle restriksjoner mht. ulovlig ballberøring og ulovlig påvirkning av et skuddforsøk **skal gjelde.**

31.3 Bestrafning

31.3.1 Hvis overtredelsen begås av en **angrepsspiller**, kan poeng ikke tildeles. Ballen skal tildeles motstanderlaget for innkast fra straffekastlinjens forlengelse, hvis ikke annet er angitt i disse reglene.

31.3.2 Hvis overtredelsen begås av en **forsvarsspiller**, skal det angripende laget tildeles:

- 1 poeng hvis det var et straffekast.
- 2 poeng hvis ballen ble sluppet fra topoengs-området.
- 3 poeng hvis ballen ble sluppet fra trepoengs-området.

Tildeling av poeng skjer som om ballen hadde gått i kurven.

31.3.3 Hvis overtredelsen blir begått av en forsvarsspiller under et siste straffekast, skal 1 poeng tildeles det angripende laget etterfulgt av en teknisk foul på forsvarsspilleren.

REGEL 6 FOULS

§ 32 Fouls

32.1 Definisjon

En foul er et brudd på spillereglene som innebærer ulovlig personlig kontakt med en motstander og/eller usportslig opptreden.

32.1.2 Et ubegrenset antall fouls kan idømmes et lag. Uavhengig av bestrafningen skal hver foul noteres på kampskjemaet på den skyldige og bestraffes tilsvarende etter disse reglene.

32.1.3 Hvis det begås en foul etter at ballen er død når:

- kampklokken lyder for å signalisere slutten av en periode eller forleningsperiode,
- det blir begått en overtredelse.

skal den ignoreres, unntatt hvis det er en teknisk, usportslig eller diskvalifiserende foul.

§ 33 Kontakt: Generelle prinsipper

33.1 Sylinderprinsippet

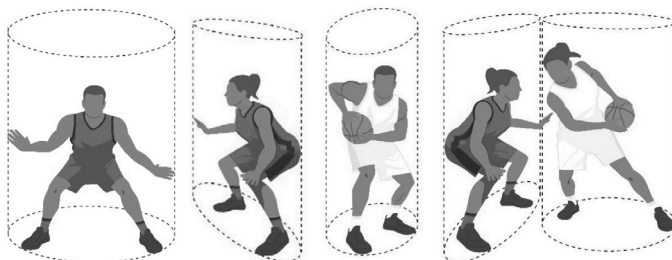
Sylinderprinsippet defineres som rommet en spiller opptar på banen inne i en tenkt sylinder. Disse dimensjonene og avstanden mellom føttene hans vil variere avhengig av høyden og størrelsen på spilleren. Det inkluderer rommet over spilleren og er avgrenset til ytterkantene av sylinderen til forsvarsspilleren eller angrepsspilleren uten ball, som er:

- håndflatene foran,
- setepartiet bak og
- ytterkanten av armer og bein på sidene.

Hender og armer kan strekkes ut foran kroppen med armene bøyet ved albue slik at underarmene og hendene er hevet, men ikke lenger fram enn til føttene og knærnes posisjon, med armene bøyd ved albue slik at underarmene og hendene er løftet i en lovlig forsvarsposisjon.

Forsvarsspilleren kan ikke gå inn i sylinderen til en angrepsspiller med ballen og forårsake ulovlig kontakt når angrepsspilleren forsøker vanlig basketballspill innenfor sin sylinder. Ytterkantene av sylinderen til angrepsspilleren med ballen er:

- føttene, bøyde knær og armer, og med ballen holdt over hoftene, foran,
- setepartiet bak og
- ytterkanten av albuer og bein på sidene.



Bilde 6: Sylinderprinsippet

Angrepsspilleren med ball må tillates nok rom til vanlig basketballspill innenfor sin sylinder. Vanlig basketballspill inkluderer å starte en dribling, pivotering, skudd og sentring.

Angrepsspilleren kan ikke strekke bein eller armer utenfor sin sylinder og forårsake ulovlig kontakt med forsvarsspilleren for å oppnå større rom.

33.2 Vertikalitetsprinsippet

På basketballbanen har hver spiller rett til å innta en hvilken som helst posisjon (sylinder) på banen som ikke allerede er inntatt av en motspiller.

Dette prinsippet beskytter spillerens plass på banen, samt rommet over ham/henne når han/hun hopper opp vertikalt innenfor dette rommet.

Når spilleren forlater sin vertikale posisjon (sylindere) og kroppskontakt oppstår med en motstander som allerede hadde etablert sin egen vertikale posisjon (sylinder), er spilleren som forlot sin vertikale posisjon (sylinder), ansvarlig for kontakten.

Forsvarsspilleren må ikke bli bestraffet for å ha hoppet vertikalt opp fra banen (innenfor sin sylinder), eller for å ha hender og armer utstrakt over seg og innenfor sin egen sylinder.

Angrepsspilleren, enten han/hun er på banen eller i luften, må ikke forårsake kontakt med forsvarsspilleren som er i en lovlig forsvarsposisjon ved å:

- bruke armene for å skape ekstra rom for seg selv (sknye unna).
- spre ut bein eller armer og forårsake kontakt under eller umiddelbart etter et skuddforsøk.

33.3 Lovlig forsvarsposisjon

En forsvarsspiller har etablert en første lovlig forsvarsposisjon når:

- han/hun er vendt mot motspilleren, og
- han/hun har begge føttene på banen.

Den lovlige forsvarsposisjon gjelder videre vertikalt (i sylindere) fra banen til taket. Han/hun kan løfte armer og hender over hodet, men de må fortsatt holdes i en vertikal stilling innenfor den tenkte sylindere.

33.4 Oppdekking av en spiller som har kontroll over ballen

Ved oppdekking av en spiller som har kontroll over (holder eller dribler) ballen, har **faktorene tid og avstand ingen betydning**.

Spilleren med ballen må regne med å bli dekket opp, og han/hun må være forberedt på å stoppe eller forandre retning straks en motspiller inntar en lovlig første forsvarsposisjon foran ham, selv om dette gjøres innenfor brøkdelen av et sekund.

Den som dekker ham/henne opp (forsvarsspilleren) må etablere en første lovlig forsvarsposisjon uten å forårsake kontakt før posisjonen er inntatt.

Når forsvarsspilleren har inntatt en første lovlig forsvarsposisjon, kan han/hun bevege seg for å dekke motspilleren, men han/hun kan ikke strekke ut armene eller stikke ut skuldre, hofter eller bein for å forhindre at dribleren passerer ham/henne.

I bedømmelsen av en blokkering-/charging-situasjon som involverer en spiller med ballen, skal dommeren benytte følgende prinsipper:

- Forsvarsspilleren må etablere en første lovlig forsvarsposisjon, vendt mot spilleren med ballen, og med begge føttene på banen.

- Forsvarsspilleren kan forbli i ro på stedet, hoppe rett opp eller bevege seg sidelengs eller bakover for å opprettholde den første lovlige forsvarsposisjonen.
- Mens han/hun beveger seg for å opprettholde den første lovlige forsvarsposisjonen kan én fot eller begge føttene være løftet opp fra banen i korte øyeblikk, så lenge bevegelsen skjer sidelengs eller bakover, men **ikke mot** spilleren med ballen.
- Dersom kontakten skjer mot kroppen (torsoen) på forsvarsspilleren, anses forsvarsspilleren å ha vært først på det stedet der kontakten oppstod.
- Etter å ha etablert en lovlig forsvarsposisjon, kan forsvarsspilleren snu seg **innenfor** sylindere sin for å unngå skade.

I alle situasjonene ovenfor, skal foulene anses å være forårsaket av spilleren med ballen.

33.5 **Oppdekking av en spiller som ikke har kontroll over ballen**

En spiller som ikke har kontroll over ballen, har rett til å bevege seg fritt på banen og innta en hvilken som helst posisjon som ikke allerede er opptatt av en annen spiller.

Når man dekker opp en spiller som ikke har kontroll over ballen, **skal faktorene tid og avstand tas hensyn til**. En forsvarsspiller kan ikke innta en posisjon så nær, og/eller så raskt i banen til en motspiller i bevegelse at denne ikke har tilstrekkelig tid og avstand til å stoppe eller forandre retning.

Denne avstanden er direkte proporsjonal med motspillerens hastighet; men aldri mindre enn 1 normalt skritt.

Hvis en forsvarsspiller ikke respekterer faktorene tid og avstand når han/hun inntar en første lovlig forsvarsposisjon, og kontakt med en motspiller inntreffer, er han/hun ansvarlig for kontakten.

Straks en forsvarsspiller har inntatt en første lovlig forsvarsposisjon, kan han/hun bevege seg for å dekke sin motspiller. Han/hun kan ikke hindre motspilleren fra å passere ham/henne ved å strekke ut armene eller sette ut skuldre, hofter eller bein i motspillerens bane. Han/hun kan snu seg innenfor sylindere sin for å unngå skade.

33.6 **En spiller som er i luften**

En spiller som har hoppet opp i luften fra et sted på banen, har rett til å lande igjen på samme sted.

Han/hun har rett til å lande et annet sted på banen, forutsatt at landingsstedet og den direkte veien mellom satsstedet og landingsstedet, ikke allerede var inntatt av en motspiller/motspillere i satsøyeblikket.

Hvis en spiller har hoppet og landet igjen, men slik at hans/hennes fortsatte bevegelse medfører at det oppstår kontakt med en forsvarsspiller som har inntatt en lovlig forsvarsposisjon nær landingsstedet, er den som hopper ansvarlig for kontakten.

En motspiller får ikke bevege seg inn i bevegelsesretningen til en spiller etter at denne har hoppet opp i luften.

Å bevege seg inn under en spiller som er i luften slik at kontakt oppstår, er vanligvis en usportslig foul, og kan under visse omstendigheter være en diskvalifiserende foul.

33.7 **Screening (skjerming): Lovlig og ulovlig**

Screening er et forsøk på å forsinke eller forhindre en motspiller som ikke har ballen fra å nå en ønsket posisjon på banen.

Lovlig screening skjer når spilleren som setter en screen mot en motspiller:

- **stod i ro** (innenfor sylindere sin) da kontakt oppstod, og
- hadde begge føttene på banen da kontakt oppstod.

Ulovlig screening skjer hvis spilleren som setter en screen:

- **beveget seg** da kontakt oppstod.
- ikke holdt tilstrekkelig avstand da screenen ble satt utenfor synsfeltet til en **stillestående** motspiller og det oppstod kontakt.
- ikke respekterte faktorene tid og avstand overfor en motspiller **i bevegelse** da det oppstod kontakt.

Hvis en screen settes **innenfor synsfeltet** til en stillestående motspiller (foran eller på siden), kan en spiller sette screenen så nær motstanderen som han ønsker, forutsatt at det ikke oppstår kontakt.

Hvis en screen settes **utenfor synsfeltet** til en stillestående motspiller, må den som setter screenen gi rom for at motstanderen kan ta 1 normalt skritt mot screenen uten at det oppstår kontakt.

Hvis motspilleren er **i bevegelse**, skal det tas hensyn til faktorene tid og avstand. Den som setter screenen, må holde en avstand som gjør at motstanderen er i stand til å unngå screenen ved å stoppe eller å forandre retning.

Avstanden som kreves er aldri mindre enn 1 og aldri mer enn 2 normale skritt.

En spiller som blir lovlig screenet er ansvarlig for all kontakt med spilleren som har satt screenen.

33.8 **Charging**

Charging («påløping»), med eller uten ball, er ulovlig personlig kontakt, som oppstår når en spiller dytter, eller beveger seg inn i kroppen (torsoen) på en motspiller.

33.9 **Blokkering**

Blokkering er ulovlig personlig kontakt som hindrer en motspillers bevegelse med eller uten ball.

En spiller som forsøker å screene, begår en blokkeringsfoul hvis kontakt oppstår når han/hun beveger seg og motspilleren står stille eller beveger seg vekk fra ham/henne.

Hvis en spiller overser ballen, vender seg mot en motspiller og forandrer posisjon etter som motspilleren gjør det, er først og fremst denne spilleren ansvarlig for enhver kontakt som oppstår, med mindre andre faktorer gjør seg gjeldende. Uttrykket «med mindre andre faktorer gjør seg gjeldende» refererer seg til forsettlig dytting, påløping eller holding begått av spilleren som blir screenet.

Det er tillatt for en spiller å strekke arm(er) eller albu(er) utenfor sylindere sin når han/hun inntar en posisjon på banen, men disse må trekkes innenfor sylindere når en motspiller forsøker å passere. Hvis armen(e) eller albu(e) er utenfor sylindere og det oppstår kontakt, er dette blokkering eller holding.

33.10 **Halvsirkler for charging-frie områder**

Halvsirklene for de charging-frie områdene er markert på banen for å peke ut spesifikke områder for tolkning av charging-/blokkeringssituasjoner under kurven.

I alle situasjoner med bevegelse mot kurven, der en angrepsspiller i luften forårsaker kontakt med en forsvarsspiller innenfor den chargingfrie halvsirkelen, skal det ikke idømmes offensiv foul (lagkontroll) med mindre angrepsspilleren bruker hendene, armene, beina eller kroppen ulovlig. Denne regelen gjelder når:

- angrepsspilleren har kontroll over ballen mens han er i luften, og
- han/hun forsøker å skyte mål eller sentrer ballen, og
- forsvarsspilleren har **en eller begge føtter som berører** det charging-frie området (halvsirkelen og området innenfor).

33.11 **Berøring av en motspiller med hender og/eller armer**

Å berøre en motspiller med hånden eller hendene er ikke nødvendigvis et regelbrudd i seg selv.

Dommerne må avgjøre om spilleren som forårsaket kontakten har oppnådd en fordel. Hvis kontakten på noen måte begrenser en motspillers bevegelsesfrihet, er slik kontakt en foul.

Ulovlig bruk av hånd/hender eller utstrakt(e) arm(er) inntreffer når en forsvarsspiller i forsvarsposisjon plasserer dem på og lar dem forbli i kontakt med en motspiller **med** eller **uten** ballen for å hindre hans bevegelse.

Det er en foul hvis en spiller stadig vekk berører eller støter til en motspiller, ettersom dette kan føre til hardt spill.

Det er en foul av en **angrepsspiller som har ballen** hvis han:

- legger armen eller albuen rundt en forsvarer («hooker») for å oppnå en fordel.
- dytter en forsvarsspiller unna («push off») for å hindre ham/henne fra å spille på eller forsøke å spille på ballen, eller for å skape seg mer rom.
- bruker en utstrakt underarm mens han/hun dribler, for å hindre en motspiller fra å ta kontroll over ballen.

Det er en foul hvis **en angrepsspiller som ikke har ballen** dytter en motspiller for å:

- komme seg fri for å kunne ta ballen.
- hindre forsvarsspilleren fra å spille på eller forsøke å spille på ballen.
- skape seg mer rom.

33.12 **Spill i senterposisjon**

Vertikalitetsprinsippet (sylinderprinsippet) gjelder også ved spill i senterposisjon.

En angrepsspiller i senterposisjon og den som dekker ham/henne opp må respektere hverandres rett til vertikale posisjoner (sylindrer).

Det er en foul når en angrepsspiller eller forsvarsspiller i senterposisjon bringer motstanderen ut av posisjon ved å dytte med skuldre eller hofter, eller hindrer motspillere sine bevegelsesfrihet ved bruk av utstrakte armer, skuldre, hofter, bein eller andre deler av kroppen.

33.13 **Ulovlig oppdekning bakfra**

Ulovlig kontakt bakfra er personlig kontakt av en forsvarsspiller, bakfra, med en motspiller. At forsvarsspilleren forsøker å spille på ballen, rettferdiggjør ikke at han/hun forårsaker kontakt bakfra med en motspiller.

33.14 **Holding**

Holding er ulovlig personlig kontakt med en motspiller som påvirker dennes bevegelsesfrihet. Slik kontakt (holding) kan foregå med en hvilken som helst del av kroppen.

33.15 **Dytting**

Dytting er ulovlig personlig kontakt, med en hvilken som helst kroppsdel, når en spiller ved bruk av kraft flytter eller forsøker å flytte en motspiller med eller uten kontroll over ballen.

33.16 **Skuespill (late som man blir foulet)**

Skuespill er enhver handling fra en spiller for å late som han/hun blir foulet, eller teatraliske, overdrevne bevegelser for å skape inntrykk av å ha blitt foulet og dermed skaffe seg en urettmessig fordel.

§ 34 **Personlig foul**

34.1 **Definisjon**

34.1.1 En personlig foul er en spillers ulovlige kontakt (foul) med en motspiller, enten ballen er levende eller død.

En spiller får ikke holde, blokkere, dytte, løpe på («charge»), spenne ben for en motspiller, eller hindre en motspillers bevegelse ved å strekke ut eller stikke fram en hånd, arm, albue, skulder, hofte, bein, kne eller fot, eller bøye seg i en «unormal» kroppsstilling (utenfor sylinderen sin). Han skal heller ikke benytte seg av noen form for hardt eller voldsomt spill.

34.1.2 En innkastfoul er en personlig foul som begås av en forsvarsspiller mot en motstander på banen mens ballen er utenfor banen for et innkast og fortsatt i hendene på dommeren eller til disposisjon for spilleren som skal ta innkastet, og kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden eller i hver forlengningsperiode.

34.2 **Bestrafning**

En personlig foul skal idømmes og noteres på den skyldige spilleren.

34.2.1 Hvis foulen blir begått mot en spiller som ikke er i skuddbevegelse:

- Spillet skal gjenopptas med innkast av det laget som ikke begikk overtredelsen, nærmest det sted regelbruddet ble begått.
- Hvis den skyldiges lag har nådd bestrafningsgrensen for antall lagfouls, skal paragraf 41 (Lagfouls - Bestrafningsgrense) gjelde.

34.2.2 Hvis foulen blir begått mot en skytter, skal den spilleren tildeles et antall straffekast som følger:

- Hvis mål scores, skal poengene telle, og i tillegg 1 straffekast.
- Hvis et skuddforsøk kastet fra 2-poengs-området ikke lykkes, 2 straffekast.
- Hvis et skuddforsøk kastet fra 3-poengs-området ikke lykkes, 3 straffekast.

34.2.3 Hvis foulen blir begått som innkastfoul:

- Spilleren som ble foulet tildeles kun 1 straffekast uavhengig av om laget som foulet har lagfouls. Kampen fortsetter med innkast til laget som ble foulet fra stedet nærmest regelbruddet.

§ 35 Dobbelfoul

35.1 Definisjon

35.1.1 En **dobbelfoul** er en situasjon hvor 2 motspillere begår en personlig eller usportslig/diskvalifiserende foul mot hverandre omtrent samtidig.

35.1.2 For at 2 fouls skal bli betraktet som en dobbelfoul må følgende vilkår gjelde:

- Begge fouls er spillerfouls.
- Begge fouls medfører fysisk kontakt.
- Begge fouls er på de samme 2 motspillere som fouler hverandre.
- Begge fouls er enten 2 personlige eller vilkårlig kombinasjon av usportslig eller diskvalifiserende fouls.

35.2 Bestrafning

En personlig eller usportslig/diskvalifiserende foul noteres på hver av de skyldige spillerne. **Ingen** straffekast tildeles og kampen fortsetter som følger:

Dersom følgende skjer omtrent samtidig som dobbelfoulen:

- det scores et godkjent mål eller scores på et siste straffekast omtrent samtidig, skal det laget som ikke scoret tildeles ballen til innkast fra hvor som helst langs lagets endelinje.
- et lag hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen, skal ballen tildeles dette laget til innkast fra nærmest det stedet hendelsen inntraff.
- ingen av lagene hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen, oppstår en hoppballsituasjon.

§ 36 Teknisk foul

36.1 Regler for opptreden

36.1.1 En skikkelig kampledelse krever totalt og lojalt samarbeid fra begge lags spillere og lagbenkpersonell med dommerne, sekretariatet og kommissæren (hvis tilstede).

36.1.2 Hvert lag skal gjøre sitt beste for å vinne, men dette skal skje i en sportslig og rettfærdig atmosfære («fair play»).

36.1.3 Enhver forsettlig eller gjentatt mangel på samarbeid eller etterlevelse av denne regelens grunntanke og hensikt, skal anses som en teknisk foul.

36.1.4 Dommerne kan forebygge tekniske fouls ved å gi advarsler, eller til og med overse mindre tekniske regelbrudd som er åpenbart utilsiktete og ikke har noen direkte innvirkning på kampen, med mindre samme regelbrudd gjentas etter en advarsel.

36.1.5 Hvis et teknisk regelbrudd oppdages etter at ballen er blitt levende, skal spillet stoppes og en teknisk foul idømmes. Bestrafningen skal utføres som om den tekniske foulen var begått på det tidspunktet den ble idømt. Alt som måtte ha skjedd i tidsrommet fra regelbruddet ble begått til spillet ble stoppet, skal gjelde.

36.2 Definisjon

36.2.1 **En teknisk foul er en spillerfoul** uten kontakt som er relatert til oppførsel, og som inkluderer, men ikke er begrenset til:

- å overse advarsler fra dommerne.

- å oppføre seg, og/eller kommunisere med dommerne, kommissæren (hvis tilstede), sekretariatet eller motstanderne på en respektløs måte.
 - å bruke språk eller gester som vil kunne krenke eller opphisse tilskuerne.
 - å lure eller spotte en motspiller.
 - å hindre en motspillers syn ved å vifte med/holde hendene nær øynene hans/hennes.
 - overdreven svinging med albue.
 - å forsinke spillet ved å berøre ballen med vilje etter at den har passert gjennom kurven, eller ved å forhindre et innkast fra å bli utført umiddelbart, eller komme for sent på banen til at kampen eller andre halvdel av kampen kan starte.
 - å late som man blir foulet (skuespill).
 - å henge i ringen på en slik måte at ringen bærer spillerens vekt, med mindre en spiller ved en dunk griper tilfeldig rundt ringen et kort øyeblikk, eller, etter en dommers vurdering, forsøker å forhindre en skade på seg selv eller en annen spiller.
 - at en forsvarsspiller berører ballen ulovlig eller påvirker skuddforsøket på en ulovlig måte under et siste eller eneste straffekast. Angrepslaget tildeles 1 poeng, etterfulgt av en teknisk foul på forsvarsspilleren.
- 36.2.2 En teknisk foul av enhver person med tillatelse til å sitte på lagbenken er en foul for respektløs kommunikasjon med eller berøring av dommerne, kommissæren (hvis tilstede), sekretariatet eller motstanderne, eller for et regelbrudd av prosedyremessig eller administrativ karakter.
- 36.2.3 En spiller skal bortvises for resten av kampen (diskvalifisert fra kampen) når han/hun har begått 2 tekniske fouls, 2 usportslige fouls eller 1 teknisk foul og 1 usportslig foul.
- 36.2.4 En lagleder skal diskvalifiseres for resten av kampen når:
- han/hun er idømt to 2 tekniske fouls («L») som følge av egen usportslig opptreden.
 - han/hun er idømt 3 tekniske foul, enten alle sammen («B») eller en av dem («L»), som følge av usportslig opptreden av andre personer med tillatelse til å sitte på lagbenken.

Norsk kommentar:

En lagleder som bortvises pga. 2, evt. 3, tekniske fouls, skal ikke automatisk sone karantene etter «Reglement om bestrafning av diskvalifiserende fouls og usportslig opptreden». Det samme gjelder for en spiller som bortvises pga. 2 usportslige fouls eller 1 usportslig foul og 1 teknisk foul.

- 36.2.5 Hvis en spiller eller lagleder bortvises etter paragrafene 36.2.3 eller 36.2.4, er den tekniske foulen den eneste foulen som skal bestraffes, og bortvisningen medfører ingen ytterligere bestrafning.

36.3 Bestrafning

- 36.3.1 Hvis en teknisk foul begås:

- av en spiller, skal en teknisk foul noteres på ham/henne som en spillerfoul og skal telle som en av lagets lagfouls.
- av en person med tillatelse til å sitte på lagbenken, skal den noteres på laglederen, og den skal ikke telle med som en lagfoul.

- 36.3.2 Motstanderne skal tildeles 1 straffekast. Kampen fortsetter som følger:

- Straffekastet skal administreres umiddelbart. Etter straffekastet skal innkastet administreres av laget som hadde kontroll over ballen eller hadde rett til ballkontroll da den tekniske foulen ble idømt. Innkastet skal tas fra stedet nærmest der ballen var når kampen ble stoppet.

- Straffekastet skal også administreres umiddelbart, uavhengig av om rekkefølgen på eventuelle andre bestrafninger for andre foul har blitt fastslått eller om administrering av bestrafningene har begynt. Etter straffekastet for en teknisk foul skal kampen gjenopptas av laget som hadde kontroll over ballen eller hadde rett til ballkontroll da den tekniske foulen ble begått, fra stedet nærmest der kampen ble avbrutt av bestrafningen for den tekniske foulen.
- Dersom det scores et gyldig mål eller siste straffekast, skal ballen tildeles laget som ikke scoret for et innkast fra hvor som helst bak lagets endelinje.
- Dersom ingen av lagene hadde kontroll over ballen inntreffer en hoppballsituasjon.
- En hoppball i midtsirkelen ved starten av første periode.

§ 37 Usportslig foul

37.1 Definisjon

- 37.1.1 En usportslig foul er en foul pga. spillerkontakt som etter en dommers oppfatning er:
- kontakt med en motstander og ikke et legitimt forsøk på å spille på ballen innenfor reglernes grunntanke og intensjon.
 - overdreven hard kontakt forårsaket av en spiller (hard foul) i et forsøk på å spille på ballen eller en motspiller.
 - unødvendig kontakt forårsaket av en forsvarsspiller for å stanse angrepslagets progresjon i overgangen til nytt angrep. Dette gjelder fram til angrepsspilleren starter en skuddbevegelse.
 - en ulovlig kontakt forårsaket av en spiller, bakfra eller fra siden, med en motspiller som er i bevegelse mot motstandernes kurv og uten noen motstandere mellom angrepsspilleren, ballen og kurven, og
 - angrepsspilleren har kontroll over ballen, eller
 - angrepsspilleren forsøker å få på kontroll over ballen, eller
 - ballen er sluppet i en pasning til angrepsspilleren.
 Dette gjelder fram til angrepsspilleren starter en skuddbevegelse.

- 37.1.2 Dommeren må tolke usportslige fouls på samme måte gjennom hele kampen og utelukkende bedømme handlingen.

37.2 Bestrafning

- 37.2.1 En usportslig foul skal idømmes og noteres på den skyldige spilleren.

- 37.2.2 Spilleren som ble foulet skal tildeles ett eller flere straffekast, etterfulgt av:

- et innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt.
- en hoppball i midtsirkelen ved starten av første periode.

Antall straffekast skal tildeles som følger:

- Hvis foulen begås mot en spiller som ikke er i skuddbevegelse: 2 straffekast.
- Hvis foulen begås mot en spiller som er i skuddbevegelse: en eventuell scoring skal telle og i tillegg 1 straffekast.
- Hvis foulen begås mot en spiller i skuddbevegelse som ikke scorer: 2 eller 3 straffekast.

- 37.2.3 En spiller som begår 2 usportslige fouls eller 2 tekniske foul, eller 1 usportslig foul og 1 teknisk foul, skal bortvises for resten av kampen (diskvalifisert fra kampen).

- 37.2.4 Dersom en spiller bortvises etter paragraf 37.2.3 er det kun den usportslige foulen som bestraffes, det administreres ingen ytterligere bestrafning for å ha blitt bortvist.

§ 38 Diskvalifiserende foul og bortvisning

38.1 Definisjon

- 38.1.1 En diskvalifiserende foul er enhver grovt usportslig handling av spillere, innbyttere, lagledere, assisterende lagledere, utviste spillere eller medfølgende lagfunksjonærer.
- 38.1.2 En lagleder som er idømt en diskvalifiserende foul, skal erstattes av den assisterende laglederen som er oppført i kampskjemaet. Dersom det ikke er oppført en assisterende lagleder på skjemaet skal han erstattes av lagets kaptein.

38.2 Voldshandlinger

- 38.2.1 Voldshandlinger vil kunne forekomme under kampen, i strid med reglernes grunntanke om sportslighet og rettferdighet. Slike handlinger bør stoppes umiddelbart av dommerne og, om nødvendig, av de som er ansvarlig for å opprettholde alminnelig ro og orden i hallen.
- 38.2.2 Hvis det forekommer voldelige handlinger som involverer spillere eller lagbenkpersonell på eller i nærheten av banen, må dommerne gjøre det som er nødvendig for å stoppe dem.
- 38.2.3 Enhver av de ovennevnte som er skyldig i åpenbart aggressive handlinger mot motstandere eller dommere, skal straks idømmes en diskvalifiserende foul og bortvises fra kampen. Førstedommeren må rapportere hendelsen til ansvarlig myndighet for turneringen.
- 38.2.4 De som har ansvaret for alminnelig ro og orden i hallen kan bare komme inn på banen hvis dommerne ber dem om det. Skulle imidlertid tilskuere komme inn på banen med tydelig intensjon om å begå voldsomme handlinger, må de som har ansvaret for alminnelig ro og orden øyeblikkelig gripe inn for å beskytte lagene og dommerne.
- 38.2.5 Alle områder utenfor banen og dens nærhet, inkludert inn- og utganger, korridorer, garderober etc., er underlagt myndigheten til arrangøren og de som har ansvaret for alminnelig ro og orden i hallen.
- 38.2.6 Dommerne må ikke tillate at spillere eller personer med tillatelse til å sitte på lagbenken begår fysiske handlinger som kan føre til skade på kamputstyret.
- Hvis noe slikt observeres av dommerne, skal laglederen for det skyldige laget gis en advarsel. Hvis forseelsen gjentar seg, skal det umiddelbart dømmes en teknisk foul eller til og med en diskvalifiserende foul på de(n) involverte.
- #### 38.3 Bestrafning
- 38.3.1 En diskvalifiserende foul skal idømmes og noteres på den skyldige.
- 38.3.2 Når den skyldige er bortvist i henhold til de respektive paragrafene i reglene skal han/hun bortvises og gå til sitt lags garderobe, der han/hun skal forbli til kampen er slutt, eller han/hun kan velge å forlate bygningen.
- 38.3.3 Ett eller flere straffekast skal tildeles
- en hvilken som helst motstander, utpekt av sin lagleder, dersom foulen ikke skyldtes personlig kontakt.

- spilleren som ble foulet, dersom foulen skyldtes personlig kontakt. Etterfulgt av
- et innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt.
- en hoppball i midtsirkelen ved starten av første periode.

38.3.4 Antall straffekast tildeles som følger:

- Hvis foulen er en foul uten kontakt: 2 straffekast.
- Hvis foulen begås mot en spiller som ikke er i skuddbevegelse: 2 straffekast.
- Hvis foulen begås mot en spiller som er i skuddbevegelse: en eventuell scoring skal telle og i tillegg 1 straffekast.
- Hvis foulen begås mot en spiller i skuddbevegelse som ikke scorer: 2 eller 3 straffekast.
- Hvis foulen medfører bortvisning av en lagleder: 2 straffekast
- Hvis foulen medfører bortvisning av en første assisterende lagleder, innbytter, utvist spiller eller medfølgende lagfunksjonær, skal foulen idømmes laglederen som en teknisk foul: 2 straffekast.
- Dersom en første assisterende lagleder, innbytter, utvist spiller eller en medfølgende lagfunksjonær blir bortvist etter å ha forlatt benken og deltatt aktiv i et slagsmål:
 - For hver enkelt diskvalifiserende foul på en første assisterende lagleder, innbytter eller utvist spiller: 2 straffekast. Alle diskvalifiserende foul skal idømmes den enkelte.
 - For hver enkelt diskvalifiserende foul på enhver medfølgende lagfunksjonær: 2 straffekast. Alle diskvalifiserende foul skal idømmes laglederen.

Alle straffekastbestrafninger skal utføres dersom det ikke er identiske bestrafninger på motstanderlaget som kan kanselleres.

§ 39 Slagsmål

39.1 Definisjon

Slagsmål er en fysisk interaksjon mellom 2 eller flere motstandere og enhver person med tillatelse til å sitte på lagbenkene.

Denne paragrafen gjelder kun innbyttere, lagledere, første assisterende lagledere, utviste spillere og medfølgende lagfunksjonærer som går utenfor lagbenkområdet under et slagsmål, eller i forbindelse med en situasjon som kan lede til et slagsmål.

39.2 Regel

39.2.1 Innbyttere, utviste spillere eller medfølgende lagfunksjonærer som forlater lagbenkområdet under et slagsmål, eller i forbindelse med en situasjon som kan lede til et slagsmål, skal bortvises.

39.2.2 Kun laglederen og/eller første assisterende lagleder har tillatelse til å forlate lagbenkområdet under et slagsmål, eller i forbindelse med en situasjon som kan lede til et slagsmål, for å hjelpe dommerne til å opprettholde eller gjenopprette orden. I et slikt tilfelle skal de ikke bortvises.

39.2.3 Hvis en lagleder og/eller en første assisterende lagleder forlater lagbenkområdet og ikke hjelper eller forsøker å hjelpe dommerne med å opprettholde eller gjenopprette orden, skal de bortvises.

39.3 **Bestrafning**

39.3.1 Uansett hvor mange personer som bortvises for å ha forlatt lagbenkområdet, skal det idømmes og noteres én enkelt teknisk foul på laglederen, markert med «B» på kampskjema.

39.3.2 Hvis personer fra begge lag bortvises etter denne paragrafen og det ikke er andre foulbestrafninger som skal administreres, skal spillet, dersom følgende skjer omtrent samtidig som kampen blir stoppet på grunn av slagsmål, gjenopptas slik:

- Hvis et gyldig mål eller siste straffekast scores omtrent på samme tid, skal det laget som ikke scoret tildeles ballen for innkast fra hvor som helst langs lagets endelinje.
- Hvis et lag hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen, skal dette laget tildeles ballen for et innkast fra stedet nærmest der ballen var når slagsmålet startet.
- Hvis ingen av lagene hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen, oppstår en hoppballsituasjon.

39.3.3 Enhver bortvisning skal noteres som beskrevet i B.8.3 og skal ikke telle som lagfoul.

39.3.4 Alle mulige foulbestrafninger mot spillere på banen involvert i et slagsmål eller en situasjon som leder til et slagsmål, skal håndteres i henhold til paragraf 42 (Spesielle situasjoner).

Norsk kommentar:

1. **Bortvisning** etter denne paragrafen medfører **ikke automatisk** karantene etter «Reglement om bestrafning av diskvalifiserende fouls og usportslig opptreden».
2. **Diskvalifiserende foul** skal dømmes på enhver som **fysisk deltar i et slagsmål**. Dette idømmes og bestraffes som angitt i paragraf 38 (Diskvalifiserende fouls), og en slik foul medfører automatisk én (1) kamp karantene etter NBBFs reglement.

39.3.5 Alle aktuelle diskvalifiserende foul mot første assisterende lagleder, innbytter, utvist spiller eller medfølgende lagfunksjonær direkte involvert i slagsmål eller en situasjon som leder til et slagsmål, skal bestraffes etter paragraf 38.3.4, sjettede kulepunkt.

REGEL 7 GENERELLE BESTEMMELSER

§ 40 5 fouls av en spiller

- 40.1 En spiller som har begått 5 personlige og/eller tekniske fouls skal informeres om dette av en dommer, og han/hun må umiddelbart forlate banen. Han/hun skal erstattes av en innbytter i løpet av 30 sekunder.
- 40.2 En foul begått av en spiller som allerede har begått sine 5 foul betraktes som en foul begått av en utvist spiller, og den skal idømmes og noteres på kampskjemaet på laglederen («B»).

§ 41 Lagfouls: Bestrafningsgrense

41.1 Definisjon

41.1.1 En lagfoul er en personlig, teknisk, usportslig eller diskvalifiserende foul begått av en spiller. Et lag har nådd bestrafningsgrensen for lagfouls etter å ha begått 4 lagfouls i en periode.

41.1.2 Alle lagfouls som begås i en spillepause skal anses å være begått i den påfølgende periode eller forlengningsperiode.

41.1.3 Alle lagfouls som begås i hver forlengningsperiode skal anses å være begått i den fjerde perioden.

41.2 Regel

41.2.1 Når ett lag har nådd bestrafningsgrensen for lagfouls, skal alle etterfølgende personlige spillerfoul som begås mot en spiller som ikke er i skuddbevegelse, straffes med 2 straffekast i stedet for ett innkast.

41.2.2 Hvis en personlig foul begås av en spiller på det laget som har kontroll over en levende ball eller som er berettiget til ballen, skal en slik foul straffes med et innkast for motstanderlaget.

§ 42 Spesielle situasjoner

42.1 Definisjon

I en og samme periode der kampklokken er stanset etter en foul eller overtredelse kan spesielle situasjoner oppstå når ytterligere fouls blir begått.

42.2 Prosedyre

42.2.1 Alle fouls noteres og alle bestrafninger identifiseres.

42.2.2 Rekkefølgen alle regelbruddene inntraff i må fastlegges.

42.2.3 Alle identiske bestrafninger av lagene og alle dobbelfoul-bestrafninger skal kanselleres i den rekkefølgen de ble begått. Straks foulbestrafningene er notert og kansellert, anses de å ikke ha inntruffet.

42.2.4 Hvis en teknisk foul er begått, skal denne bestrafningen administreres først, uavhengig om rekkefølgen på bestrafningene er bestemt eller om administrering av bestrafningene

har begynt. Hvis den tekniske foulen er begått av lagleder for en diskvalifiserende foul på første assisterende lagleder, innbytter, utvist spiller eller medfølgende lagfunksjonær, skal denne straffningen ikke administreres først. Den skal administreres i den rekkefølgen alle foul og overtredelser har inntruffet, med mindre de har blitt kansellert.

- 42.2.5 Retten til et innkast som en del av den siste straffningen som skal administreres, kansellerer alle tidligere ballbesittelser.
- 42.2.6 Straks ballen er blitt levende ved det første straffekastet eller et innkast, kan denne straffningen ikke lenger benyttes til å kansellere en gjenværende straffning.
- 42.2.7 Alle gjenstående straffninger skal utføres i den rekkefølgen de ble begått.
- 42.2.8 Hvis det, etter at identiske straffninger mot begge lag er kansellert, ikke lenger gjenstår noen straffninger, skal spillet gjenopptas som følger:

På det tidspunktet det første regelbruddet skjedde:

- Hvis et gyldig mål eller siste straffekast scores omtrent på samme tid, skal det laget som ikke scoret tildeles ballen for innkast fra hvor som helst langs lagets endelinje.
- Hvis et lag hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen, skal dette laget tildeles ballen til innkast fra nærmest det sted det første regelbruddet inntraff.
- Hvis ingen av lagene hadde kontroll over ballen eller var berettiget til ballen, oppstår en hoppballsituasjon.

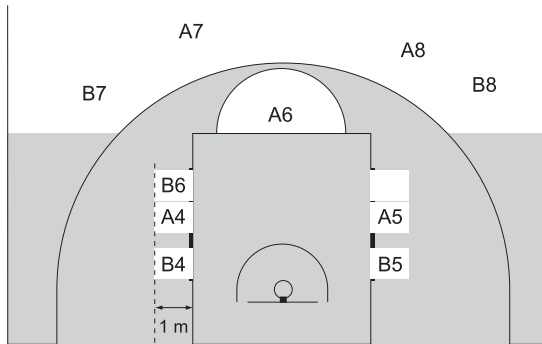
§ 43 Straffekast

43.1 Definisjon

- 43.1.1 Et straffekast foregår ved at en spiller gis en uhindret mulighet til å score 1 poeng fra en posisjon bak straffekastlinjen og innenfor halvsirkelen.
- 43.1.2 Et sett av straffekast er definert som alle straffekast og eventuelle etterfølgende ballbesittelser som hører til én enkelt foulstraffning.

43.2 Regel

- 43.2.1 Når det begås en personlig foul, usportslig eller diskvalifiserende foul med kontakt, skal straffekast tildeles som følger:
- Den spilleren foulen ble begått mot, skal utføre straffekastet/-kastene.
 - Hvis det er bedt om innbytte for denne spilleren, må han/hun utføre straffekastet/-kastene før han/hun kan forlate banen.
 - Hvis han/hun må forlate banen fordi han/hun er skadet, har begått 5 foul eller er bortvist, må innbytteren hans/hennes utføre straffekastet/-kastene. Hvis det ikke finnes flere innbyttere tilgjengelig, kan en hvilken som helst medspiller utpekt av laglederen utføre straffekastet/-kastene.
- 43.2.2 Når en teknisk foul eller foul uten kontakt som medfører bortvisning begås, kan straffekastene utføres av en hvilken som helst spiller på motstanderlaget utpekt av laglederen.
- 43.2.3 Straffekastskytteren skal:
- innta en posisjon bak straffekastlinjen og innenfor halvsirkelen.
 - skyte straffekastet på en hvilken som helst måte slik at ballen går i kurven ovenfra eller treffer ringen.
 - slippe ballen innen 5 sekunder etter at ballen er stilt til hans/hennes disposisjon av dommeren.



Bilde 7: Spillernes oppstillingsplass under straffekast

- ikke berøre straffekastlinjen eller gå inn i 3-sekundersområdet før ballen har gått i kurven eller berørt ringen.
- ikke finte et straffekast.

43.2.4 Spillerne i oppstillingsplassene langs 3-sekundersområdet er berettiget til å innta alternerende plasser i disse feltene. Feltene anses å være 1 m dype (Bilde 6).

Under straffekastene skal disse spillerne ikke:

- innta en oppstillingsplass de ikke er berettiget til.
- gå inn i 3-sekundersområdet eller den nøytrale sonen, eller forlate oppstillingsplassen, før ballen har forlatt straffekastskytterens hånd/hender.
- gjøre noe som forstyrrer straffekastskytter.

43.2.5 Spillerne som ikke er i oppstillingplassen må holde seg utenfor straffekastlinjens forlengelse og utenfor 3-poengslinjen inntil straffekastet er avsluttet.

43.2.6 Under straffekast som skal følges av et nytt sett av straffekast eller et innkast, skal alle spillerne forbli utenfor straffekastlinjens forlengelse og utenfor 3-poengslinjen.

Et brudd på paragrafene 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 eller 43.2.6 er en overtredelse.

43.3 Bestrafning

43.3.1 Hvis **straffekastet er vellykket** og overtredelsen begås av straffekastskytteren skal et eventuelt poeng ikke telle. Ballen skal tildeles motstanderne til innkast fra utenfor banen ved straffekastlinjens forlengelse, med mindre det skal administreres flere straffekast eller innkast som bestrafning.

43.3.2 Hvis **straffekastet er vellykket** og overtredelsen begås av en hvilken som helst annen spiller enn straffekastskytteren, skal:

- et eventuelt poeng telle.
 - overtredelsen overses.
- Ved et siste eller eneste straffekast skal ballen tildeles motstanderne for innkast fra hvor som helst bak lagets endelinje.

- 43.3.3 Hvis **straffekastet mislykkes** og **overtredelsen** begås av:
- straffekastsskytteren eller en av hans **medspillere** ved et siste straffekast, skal ballen tildeles motstanderne til innkast fra straffekastlinjens forlengelse, med mindre dette laget er berettiget til ytterligere innkast.
 - en **motspiller** av straffekastsskytteren, skal et nytt straffekast tildeles straffekastsskytteren.
 - **begge lag** under det siste straffekastet, inntreffer en hoppballsituasjon.

§ 44 Feiltakelser som kan rettes opp

44.1 Definisjon

Dommerne kan rette opp en feiltakelse dersom en regel er blitt oversett på grunn av uoppmerksomhet, men bare når dette har resultert i følgende situasjoner:

- Straffekast er blitt tildelt uten berettigelse.
- Berettigede straffekast er ikke blitt tildelt.
- Poeng er feilaktig godkjent eller annullert.
- Feil spiller er blitt tillatt å utføre straffekast.

44.2 Generell prosedyre

44.2.1 For å kunne rettes opp, må feiltakelsene som er nevnt ovenfor oppdages av dommerne, kommissæren (hvis tilstede) eller sekretariatet før ballen blir levende etter den første dødballperioden, etter at kampklokken startet etter feiltakelsen. Feiltakelsene kan ikke lenger rettes etter at ballen blir død når kampklokkens signal lyder ved slutten av kampen.

44.2.2 En dommer kan stoppe spillet øyeblikkelig når en slik feiltakelse oppdages, forutsatt at ingen av lagene påføres en ulempe.

44.2.3 Eventuelle fouls som er begått, poeng som er scoret, tid som er gått og annet som måtte ha forekommet etter feiltakelsen og før den ble oppdaget, skal fortsatt gjelde.

44.2.4 Etter at en feiltakelse er rettet opp, skal spillet gjenopptas på det stedet det ble stoppet for å rette feiltakelsen, hvis ikke annet er angitt i disse reglene. Ballen skal tildeles det laget som var berettiget til ballen på det tidspunktet spillet ble stoppet for å rette opp feiltakelsen.

44.2.5 Når en feiltakelse som kan rettes opp er blitt oppdaget, og:

- den involverte spilleren er på lagbenken etter et lovlig innbytte (ikke fordi han/hun er bortvist eller har begått sine 5 foul), må han/hun komme inn igjen på banen for å delta i rettingen av feiltakelsen og blir dermed en spiller.
Når feiltakelsen er rettet, kan han/hun forbli på banen med mindre det igjen har blitt bedt om et lovlig innbytte. I så fall kan han/hun forlate banen.
- spilleren er byttet ut fordi han/hun var skadet eller fikk assistanse, har begått 5 foul eller er bortvist, må innbytteren hans/hennes delta ved rettingen av feiltakelsen.

44.2.6 En feil ved føring av kampskjemaet, tidtaking eller bruk av skuddklokken som gjelder poengscore, antall fouls, antall time-outs eller feil tid på kampklokken eller skuddklokken, kan korrigeres av dommerne når som helst før førstedommeren har underskrevet kampskjemaet.

44.3 Spesiell prosedyre

44.3.1 Tildeling av uberettigete straffekast.

Straffekast som ble utført som følge av feiltakelsen skal annulleres, og spillet skal gjenopptas som følger:

- Hvis kampklokken ikke har startet, skal ballen tildeles det laget som fikk straffekastet/-kastene kansellert til innkast fra straffekastlinjens forlengelse.
- Hvis kampklokken har startet, og:
 - laget med kontroll over ballen, eller som var berettiget til ballen når feiltakelsen blir oppdaget, er det samme laget som hadde kontroll over ballen på det tidspunktet feiltakelsen inntraff, eller
 - ingen av lagene har kontroll over ballen på det tidspunktet feiltakelsen blir oppdaget, skal ballen tildeles det laget som var berettiget til et innkast på det tidspunktet feiltakelsen inntraff.
- Hvis kampklokken har startet, og, på det tidspunktet feiltakelsen blir oppdaget, laget med kontroll over ballen eller som var berettiget til ballen er motstanderen til det laget som hadde kontroll over ballen på det tidspunktet feiltakelsen inntraff, oppstår en hoppballsituasjon.
- Hvis kampklokken har startet og, på det tidspunkt feiltakelsen blir oppdaget, en foulbestrafning som innebærer at straffekast er blitt tildelt, skal straffekastet/-kastene utføres, og ballen skal tildeles for et innkast til det laget som hadde kontroll over ballen på det tidspunktet feiltakelsen inntraff.

44.3.2 Manglende tildeling av berettiget(e) straffekast:

- Hvis det ikke har vært noe skifte av ballkontroll siden feiltakelsen inntraff, skal spillet, etter at feiltakelsen er rettet, gjenopptas som etter straffekast ellers.
- Hvis et lag scorer mål etter at dette laget feilaktig er blitt tildelt ballbesittelse for et innkast, skal feiltakelsen overses.

44.3.3 Feil skytter utfører straffekast. Straffekastene som følge av feiltakelsen, og innkastet, dersom det er en del av bestrafningen, kanselleres og ballen skal tildeles motstanderne for innkast fra straffekastlinjens forlengelse, med mindre kampen har fortsatt og ble stoppet for å korrigere en feil og det skal administreres bestrafninger for flere regelbrudd. I så fall skal kampen fortsette fra stedet den ble stoppet for å korrigere feilen.

REGEL 8 DOMMERE, SEKRETARIAT, KOMMISSÆR: OPPGAVER OG MYNDIGHET

§ 45 Dommere, sekretariat og kommissær

- 45.1 **Dommerne** er en førstedommer og 1 eller 2 andredommere. De skal assisteres av sekretariatet og en kommissær (hvis tilstede).
- 45.2 **Sekretariatet** skal bestå av en sekretær, en assisterende sekretær, en tidtaker og en skuddklokkeoperatør.
- 45.3 **Kommissæren** (hvis tilstede) skal sitte mellom sekretæren og tidtakeren. Hans/hennes primære oppgave under kampen er å overvåke sekretariatet i deres arbeid, samt å hjelpe dommerne med å avvikle kampen på en grei og ryddig måte.
- 45.4 I en gitt kamp må ingen av dommerne på noen måte stå i forbindelse med noen av lagene på banen.
- 45.5 **Dommerne, sekretariatet og kommissæren (hvis tilstede) skal lede kampen i samsvar med disse spilleregler og har ingen som helst myndighet til å forandre dem.**
- 45.6 Dommernes uniform skal bestå av en dommertrøye, lange svarte benklær, svarte sokker og svarte basketballsko.
- 45.7 Dommerne og alle i sekretariatet skal være ensartet kledd.

§ 46 Førstedommeren: Oppgaver og myndighet

Førstedommeren skal:

- 46.1 kontrollere og godkjenne alt utstyr som skal benyttes under en kamp.
- 46.2 utpeke den offisielle kampklokken, skuddklokken og stoppeklokken (for time-outs) og godkjenne funksjonærene i sekretariatet.
- 46.3 velge ut en kampball blant minst 2 brukte baller som hjemmelaget skal sørge for. Dersom ingen av disse ballene egner seg som kampball, kan førstedommeren velge den beste ballen som er tilgjengelig.
- 46.4 ikke tillate noen spiller å bære gjenstander som kan forårsake skade på andre spillere.
- 46.5 administrere en hoppball ved starten av første periode og et innkast etter vekslende ballbesittelse ved starten av alle andre perioder og forlengningsperioder.
- 46.6 ha myndighet til å stoppe en kamp når omstendighetene gjør dette nødvendig.
- 46.7 ha myndighet til å bestemme at et lag har tapt kampen som straff.
- 46.8 nøye kontrollere kampskjema ved spilletidens utløp, eller på et hvilket som helst tidspunkt han/hun finner det nødvendig.
- 46.9 godkjenne og signere kampskjemaet etter spilletidens utløp, som **avslutter** dommernes administrering av og **forbindelse** med kampen. Dommernes **myndighet starter** når dommerne ankommer banen 20 minutter før kampen er tidfestet til å begynne, og **opphører** når signalet lyder for at spilletiden er ute og dette er godkjent av førstedommeren.

- 46.10 før han/hun signerer kampskjemaet i dommergarderoben notere på baksiden:
- en eventuell tapt kamp som straff eller diskvalifiserende foul,
 - usportslig opptreden av lagmedlemmer, lagledere, assisterende lagledere eller medfølgende lagfunksjonærer tidligere enn 20 minutter før fastsatt kampstart, eller i tidsrommet mellom spilletidens utløp og godkjenningen og signeringen av kampskjema.
- Førstedommeren (eller kommissæren, hvis tilstede) må i slike tilfeller sende en detaljert rapport til turneringsarrangøren.
- 46.11 ta den endelige avgjørelsen når dette måtte være nødvendig, eller hvis dommerne er uenige. For å ta en endelig avgjørelse kan han/hun konsultere andredommer(ene), kommissæren (hvis tilstede) og/eller sekretariatet.
- 46.12 For alle kamper der det skal benyttes Instant Replay System, se kapittel F.
- 46.13 Etter å ha blitt informert av tidtakeren, blåse i fløyten før første og tredje periode når det gjenstår 3 minutter og 1,5 minutter til perioden skal starte. Førstedommeren skal også blåse i fløyten før andre og fjerde periode og hver forlengningsperiode når det gjenstår 30 sekunder til perioden eller forlengningsperioden skal starte.
- 46.14 **ha myndighet til å fatte avgjørelser på ethvert punkt som ikke er dekket spesifikt i disse spillereglene.**

§ 47 **Dommerne: Oppgaver og myndighet**

- 47.1 Dommerne har myndighet til å fatte avgjørelser om regelbrudd begått på eller utenfor banen, inkludert området av gulvet nær sekretariatet, lagbenkområdene og områdene umiddelbart utenfor grenselinjene.
- 47.2 Dommerne skal blåse i fløyten når et regelbrudd blir begått, en periode eller forlengningsperiode er slutt eller dommerne finner det nødvendig å stoppe kampen. Dommerne skal ikke gi fløytesignal etter et vellykket mål, vellykket straffekast eller når ballen blir levende.
- 47.3 Ved bedømmelse av et regelbrudd skal dommerne i hvert tilfelle ta hensyn til og avveie følgende grunnleggende prinsipper:
- Grunntanken bak og hensikten med reglene, samt behovet for å opprettholde spilllets integritet.
 - Konsekvent praktisering av konseptet «fordel/ulempe». Dommerne skal forsøke å ikke avbryte spillet unødvendig for å bestraffe tilfeldig personlig kontakt som verken fører til noen fordel for den som er ansvarlig for kontakten, eller noen ulempe for motspilleren.
 - Konsekvent bruk av sunn fornuft i hver kamp, og ta hensyn til de involverte spillernes evner, samt deres holdninger og oppførsel under kampen.
 - Konsekvent opprettholdelse av en balanse mellom kontroll over kampen og flyt i spillet, samt ha en følelse («feeling») for hva de involverte forsøker å gjøre og blåse for det som er rett for kampen.
- 47.4 Hvis et av lagene innleverer en protest, skal førstedommeren (eller kommissæren hvis denne er tilstede) sende skriftlig rapport til turneringsarrangøren etter å ha mottatt begrunnelsen for protesten.

- 47.5 Hvis en dommer blir skadet, eller av noen annen grunn ikke kan fortsette å utføre sine oppgaver innen 5 minutter etter hendelsen, skal spillet gjenopptas. De(n) gjenværende dommeren/-ne skal dømme resten av kampen alene, med mindre det er mulig å erstatte den skadete dommeren med en annen kvalifisert dommer. Etter å ha konsultert med kommissæren (hvis tilstede), skal de(n) gjenværende dommerne/-en ta avgjørelsen om å erstatte den skadete dommeren eller ikke.
- 47.6 I alle internasjonale kamper skal engelsk brukes dersom det er nødvendig med muntlig kommunikasjon for å klargjøre en avgjørelse.
- 47.7 **Hver dommer har myndighet til å ta avgjørelser innenfor rammen for dommerens oppgaver, men han/hun har ingen rett til å overse eller trekke i tvil avgjørelser tatt av de(n) andre dommeren/-ne.**
- 47.8 **Dommerens praktisering av Offisielle Spilleregler for Basketball og tilhørende tolkninger, uavhengig av om det ble gjort en eksplisitt avgjørelse eller ikke, er endelige og kan ikke bestrides eller sees bort fra, unntatt i tilfeller der en protest blir tatt til følge (se kapittel C).**

§ 48 Sekretær og assisterende sekretær: Oppgaver

- 48.1 **Sekretæren** skal utstyres med et kampskjema og skal registrere:
- lagene ved å notere navn og nummer på de spillerne som skal starte kampen, samt alle innbyttere som kommer inn i kampen. Hvis det forekommer et regelbrudd med hensyn til de 5 spillerne som skal starte kampen, innbytte eller antall spillere, skal han/hun umiddelbart gi beskjed til nærmeste dommer.
 - En fortløpende summering av scorete poeng ved å notere tellende mål og straffekast.
 - Fouls idømt hver spiller. Han/hun skal notere fouls som idømmes en lagleder, og må umiddelbart gi beskjed til en dommer når en lagleder skal bortvises. På samme måte må han/hun umiddelbart gi beskjed til en dommer når en spiller skal bortvises hvis han/hun har begått 2 tekniske fouls, 2 usportslige fouls eller 1 teknisk og 1 usportslig foul.
 - Time-outs. Han/hun må gi beskjed til laglederen via en dommer når et lag ikke har flere time-outs igjen i en halvtidsperiode eller en forlengningsperiode.
 - Neste vekslende ballbesittelse ved å betjene pilen som angir dette. Sekretæren skal snu retningen på pilen umiddelbart etter at første halvtidsperiode er slutt, ettersom lagene da skal bytte kurver før andre halvtidsperiode.
 - Godkjente utfordringer fra lagleder for hvert lag. Han/hun må umiddelbart gi beskjed til nærmeste dommer når en lagleder feilaktig ber om sin andre utfordring.

Norsk kommentar:

Sekretariatet i BLNO-kamper skal informere dommerne dersom lagene på noe tidspunkt benytter færre enn 2 norske spillere.

- 48.2 Den **assisterende sekretæren** skal betjene resultatavlen og bistå sekretæren og tidtakeren. Hvis det skulle oppstå et avvik som ikke kan forklares mellom resultatavlen og det offisielle kampskjemaet, gjelder kampskjemaet, og resultatavlen skal korrigeres i samsvar med kampskjemaet.
- 48.3 Hvis det oppdages en feil på kampskjemaet i føringen av poengstillingen
- under kampen, må tidtakeren vente til ballen blir død før han/hun gir lydsignal.
 - etter at spilletiden er utløpt og før førstedommeren har signert kampskjemaet, skal feilen rettes, også selv om dette påvirker sluttresultatet i kampen.

- etter at førstedommeren har signert kampskjemaet, kan feilen ikke lenger korrigeres. Førstedommeren, eller kommissæren (hvis tilstede), skal sende en detaljert rapport til turneringsarrangøren.

§ 49 Tidtakeren: Oppgaver

- 49.1 Tidtakeren skal være utstyrt med et kumpur og en stoppeklokke og skal:
- registrere spilletid, time-outs og spillepauser.
 - sørge for at et svært kraftig signal lyder automatisk i slutten av en periode eller forlengningsperiode.
 - benytte alle mulige midler for å underrette dommerne umiddelbart dersom signalet hans ikke lyder eller ikke blir hørt.
 - vise antall foul begått av hver spiller ved å holde opp markørskiltet som viser det antall fouls spilleren har begått, på en slik måte at det er synlig for begge lags lagledere.
 - gi umiddelbar beskjed til en dommer når en spiller er idømt 5 fouls.
 - operere lagfoulmarkørene plassert på hver side av sekretariatbordet nærmest benken til hvert lag. Lagfoulsmarkøren skal vise gjeldende antall lagfoul og skal være helt rød uten synlige nummer etter at ballen blir levende igjen etter den fjerde lagfoulen i en periode.
 - effektivere innbytter.
 - effektivere time-outs. Han/hun må gi beskjed til dommerne om mulighet for time-out når et lag har bedt om time-out.
 - gi lydsignal **bare** når ballen blir død, og før ballen blir levende igjen. Sekretærens lydsignal stopper **ikke** kampklokken eller spillet, og det gjør heller ikke ballen død.
- 49.2 Tidtakeren skal registrere **spilletiden** som følger:
- Han/hun skal starte kampklokken når:
 - Ballen berøres lovlig av en av spillerne som deltar i hoppballen.
 - Ballen berører, eller berøres av, en spiller på banen, etter et siste straffekast som ikke er vellykket og ballen fortsetter å være levende.
 - Ballen berører eller berøres lovlig av en spiller på banen ved et innkast.
 - Han/hun skal stoppe kampklokken når:
 - Spilletiden utløper ved slutten av en periode eller forlengningsperiode dersom kampklokken ikke stanser automatisk.
 - En dommer blåser i fløyten sin mens ballen er levende.
 - Et mål blir scoret mot et lag som har bedt om en time-out.
 - Et mål blir scoret når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i fjerde periode og i hver forlengningsperiode.
 - Skuddklokkens signal lyder mens et lag har kontroll over ballen.
- 49.3 Tidtakeren skal registrere en **time-out** ved å:
- Starte en stoppeklokke umiddelbart når dommeren blåser i fløyten sin og viser signalet for en time-out.
 - Gi lydsignal når det har gått 50 sekunder av en time-out.
 - Gi lydsignal når en time-out er over.
- 49.4 Tidtakeren skal registrere en **spillepause** ved å:
- Starte en stoppeklokke umiddelbart når en periode eller forlengningsperiode er slutt.

- Varsle dommerne før første og tredje periode når det gjenstår 3 minutter og når det gjenstår 1 minutt og 30 sekunder til perioden skal starte.
- Gi lydsignal før andre og fjerde periode og hver forlengningsperiode når det gjenstår 30 sekunder til perioden eller forlengningsperioden skal starte.
- Gi lydsignal og samtidig stoppe stoppeklokken når en spillepause er ferdig.

§ 50 Skuddklokkeoperatøren: Oppgaver

Skuddklokkeoperatøren skal være utstyrt med en skuddklokke og betjene dette slik at det:

50.1 Startes eller gjenstartes når:

- Et lag får kontroll over en levende ball inne på banen. Det at en motspiller kun berører ballen etter dette, starter ikke en ny skuddklokkeperiode dersom det samme laget fortsetter å beholde kontroll over ballen.
- Ballen berører eller blir lovlig berørt av en spiller på banen etter et innkast.

50.2 Stoppes, men ikke tilbakestilles, med resterende tid synlig, når det laget som tidligere hadde kontroll over ballen, tildeles et innkast som et resultat av:

- At ballen har gått utenfor banen.
- At en spiller på det samme laget er blitt skadet.
- En teknisk foul begått av dette laget
- En hoppballsituasjon (ikke når ballen setter seg fast mellom ringen og platen).
- En dobbelfoul.
- En kansellering av identiske bestrafninger mot begge lag.

Stoppes, men heller ikke tilbakestilles, med resterende tid synlig, når det laget som tidligere hadde kontroll over ballen er tildelt innkast i angrepsfeltet og det står 14 sekunder eller mer igjen på skuddklokken som et resultat av en foul eller overtredelse.

50.3 Stoppes og tilbakestilles til 24 sekunder, uten at noen tall vises på displayet straks:

- Ballen går lovlig i kurven.
- Ballen treffer ringen på motstandernes kurv og blir kontrollert av laget som ikke hadde kontroll over ballen før den berørte ringen.
- Laget tildeles et innkast i forsvarsfeltet:
 - Etter en foul eller overtredelse (ikke når ballen har gått utenfor sidelinjene).
 - Etter en hoppballsituasjon hvor nytt lag får kontroll over ballen.
 - Etter at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes det laget som har kontroll over ballen.
 - Etter at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes noen av lagene, med mindre motstanderne påføres en ulempe.
- Laget tildeles straffekast.

50.4 Stoppes og tilbakestilles til 14 sekunder, med 14 sekunder synlig, når:

- Det samme laget som hadde kontroll over ballen tildeles et innkast i angrepsfeltet og det står 13 eller færre sekunder igjen på skuddklokken:
 - Etter en foul eller overtredelse (ikke når ballen har gått utenfor sidelinjene).
 - Etter at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes det laget som har kontroll over ballen.
 - at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes noen av lagene, med mindre motstanderne påføres en ulempe.
- Det laget som ikke hadde kontroll over ballen skal tildeles et innkast i angrepsfeltet etter en:

- Personlig foul eller over overtredelse (også når ballen har gått utenfor side-linjen).
 - Hoppballsituasjon.
 - Et lag skal tildeles et innkast fra innkastlinjen i angrepsfeltet etter en usportslig eller diskvalifiserende foul
 - Ballen har berørt ringen etter et skuddforsøk som ikke er vellykket (også når ballen setter seg fast mellom ringen og platen), et siste eller eneste straffekast eller en pasning dersom laget som får kontroll over ballen er det samme laget som hadde kontroll over ballen før den berørte ringen.
 - Kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden eller i hver forlengningsperiode etter en time-out til laget som har rett til ballkontroll i lagets forsvarfelt og laglederen bestemmer at kampen skal fortsette med innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt og 14 eller flere sekunder vises på skuddklokken da kampen ble stoppet.
- 50.5 **Stoppes og settes ut av funksjon** når ballen blir død og kampklokken er stanset i en periode eller forlengningsperiode, og ny ballkontroll deretter inntreffer (uansett lag) med mindre enn 14 sekunder igjen på kampklokken. Skuddklokken stopper ikke kampklokken eller spillet, eller forårsaker at ballen blir død, med mindre et lag har kontroll over ballen.

DOMMERTEGNE

A DOMMERTEGN

- A.1** Håndtegnene vist her er de eneste gyldige dommertegnene.
- A.2** Når dommeren henvender seg til sekretariatet er det anbefalt at man i tillegg til tegnbruken også bruker stemmen. I internasjonale kamper benyttes engelsk.
- A.3** Det er viktig at sekretariatet er kjent med disse dommertegnene.

TEGN FOR Å STOPPE OG STARTE KAMPKLOKKEN

Stans kampklokken

Stans kampklokken
ved idømt foul

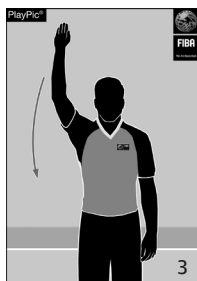
Start kampklokken



Åpen hånd



Knyttet hånd



Hogge
med hånden

SCORINGER

Ett poeng

To poeng

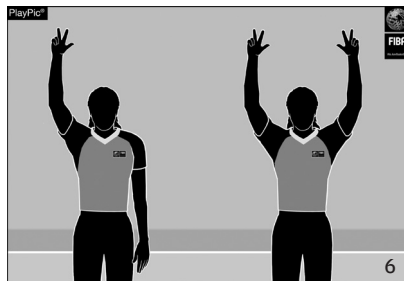
Tre poeng



En finger
Vifte med hånden



To fingre
Vifte med hånden



Tre utstrakte fingre
En arm: Forsøk
Begge armer: Scoring

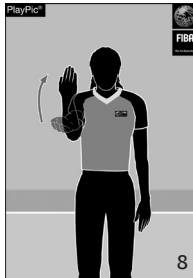
INNBYTTE OG TIMEOUT

Innbytte



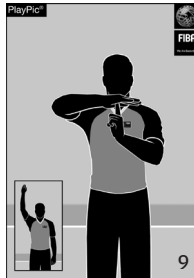
Underarmene i kryss

Vinke inn innbytter



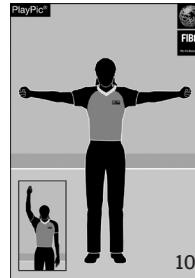
Åpen hånd,
vink mot kroppen

Time-out



T-tegn, vis
pekefingeren

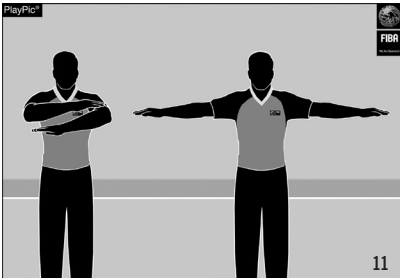
Media-time-out



Utstrakte armer med
knyttede hender

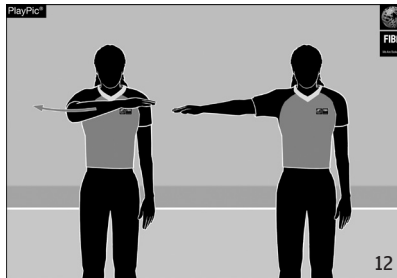
INFORMATIVE TEGN

Mål annulleres, spill annulleres



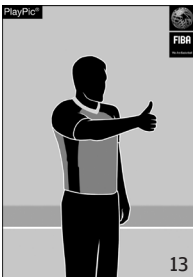
Armene en gang i
saksebevegelser foran brystet

Synlig telling



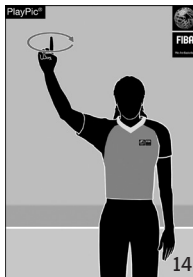
Tell samtidig med at
underarmen bevegtes

Kommunikasjon



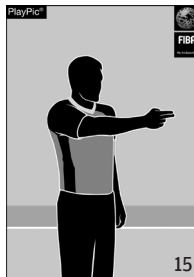
Tommelen opp

Skuddklokken
tilbakestilles



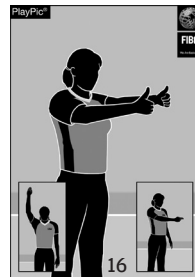
Roter hånden med
utstrakt pekefinger

Ball utenfor banen
og/eller spilleretning



Pek parallelt med
sidelinjen

Hoppball-
situasjoner



Tomleie i været, deretter
pek i samme retning som pilen
for vekslende ballbesittelse

OVERTREDELSE

Skrittfeil



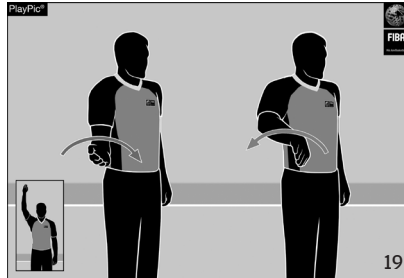
Roterende knyttnever

Ny dribleserie



Klappebevegelser

Føring av ballen



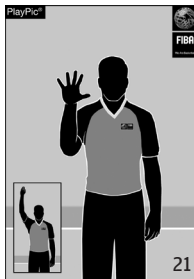
Hånden roteres fremover en halv gang

3 sekunder



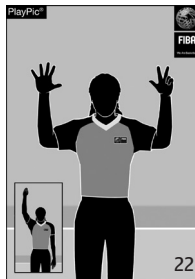
Utstrakt arm,
vis tre fingre

5 sekunder



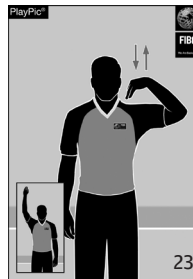
Vis 5 fingre

8 sekunder



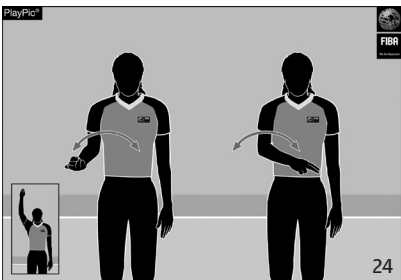
Vis 8 fingre

24 sekunder



Berør skulderen med
fingrene

Tilbakespill til forsvarssonen



Sving med armen, pek fra side til side
over midtlinjen

Forsettlig spark eller
blokkering av ballen



Pek mot foten

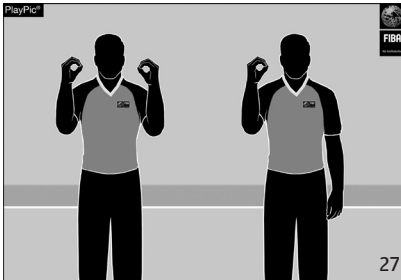
Ulovlig ballberøring/
påvirkning av skudd-
forsøk



Roter utstrakt peke-
finger i en sirkel over
den andre hånden

SPILLERENS NUMMER

Nr. 00 og 0

Begge hender viser
nr. 0Høyre hånd viser
nr. 0

Nr. 1–5

Høyrehånd viser
nummer 1 til 5

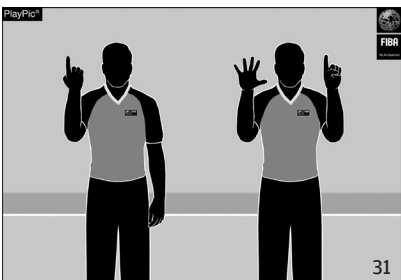
Nr. 6–10

Høyre hånd viser
nummer 5,
venstre hånd viser
nummer 1 til 5

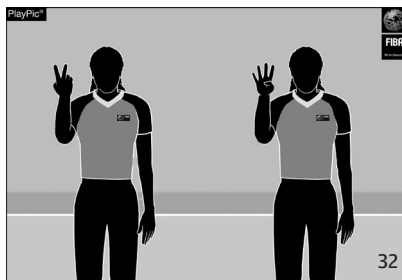
Nr. 11–15

Høyre hånd er
knyttet, venstre hånd
viser nummer 1 til 5

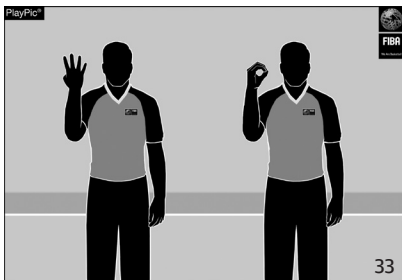
Nr. 16

Høyre hånd med håndflaten mot deg viser
først nummer 1, så vises nummer 6 med
håndflatene fra deg

Nr. 24

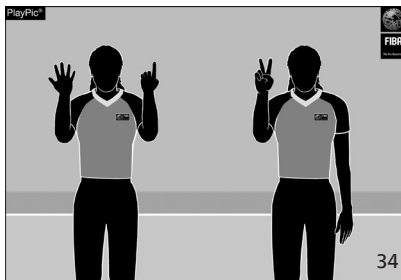
Høyre hånd med håndflaten mot deg viser
først nummer 2, så vises nummer 4 med
håndflatene fra deg

Nr. 40



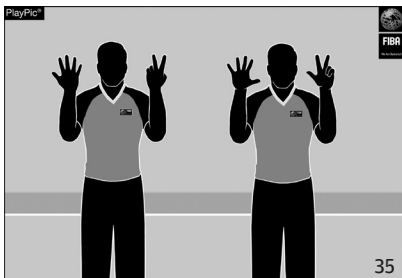
Høyre hånd med håndflaten mot deg viser først nummer 4, så vises nummer 0

Nr. 62



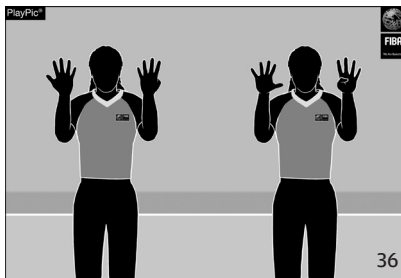
Begge hender med håndflatene mot deg viser først nummer 6, så vises nummer 2 med håndflaten fra deg

Nr. 78



Begge hender med håndflatene mot deg viser først nummer 7, så vises nummer 8 med håndflatene fra deg

Nr. 99



Begge hender med håndflatene mot deg viser først nummer 9, så vises nummer 9 med håndflatene fra deg

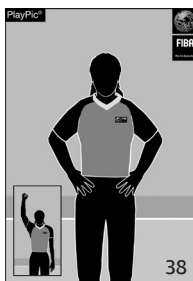
TYPE FOUL

Holding



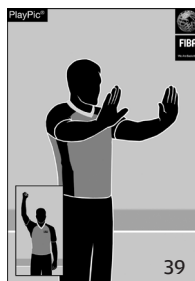
Grip om håndleddet ovenifra

Blokking (angrep)
Ulovlig screening
(forsvar)



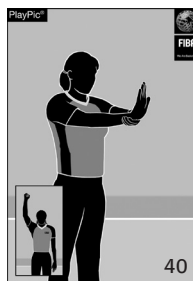
Hendene på hoftene

Dytting eller
charging uten ballen



Gjør dyttende bevegelse

Handchecking



Grip om hånden og beveg den fremover

Ulovlig bruk av hendene



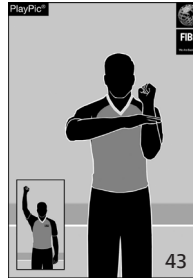
Slå på håndleddet

Charging med ballen



Knyttneven slår mot håndflaten

Ulovlig kontakt med hånden



Slå håndflaten mot den andre underarmen

«Hooking»



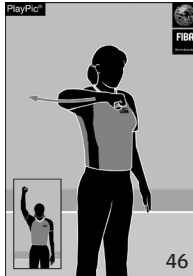
Bevog armen bakover (som svømmetak)

Ulovlig sylinder



Bevog begge armer vertikalt opp og ned med åpen håndflate

Ulovlig bruk av albuer



Sving albuen bakover

Slag mot hodet



Imiter kontakten mot hodet

Foul begått av lag med kontroll over ballen



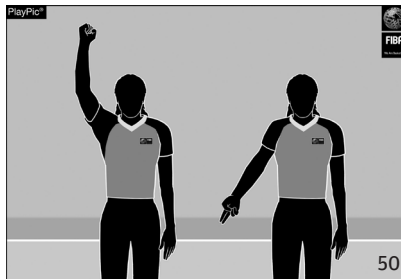
Knyttet hånd mot kurven til det lag som begår fouden

Foul på spiller i skuddbevegelse



Knyttet hånd over hodet, vis så antall idømte straffekast

Foul på spiller som ikke var i skuddbevegelse



Knyttet hånd over hodet, pek så mot banen

SPESIELLE FOUL

Dobbel



Saksebevegelse med begge hender knyttet

Teknisk



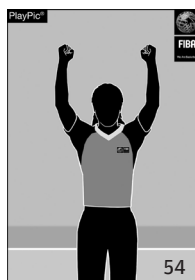
T-tegn, vis håndflaten

Usportslig



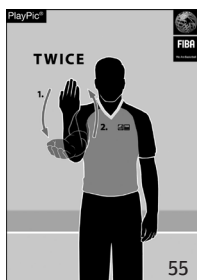
Grip om håndleddet

Diskvalifiserende



Begge hender knyttet

Skuespill/«fake»



Løft underarmen to ganger

Ulovlig kryssing av sidelinjen



Svinge armen parallelt med sidelinjen (i de 2 siste minuttene av fjerde periode og hver forlengingsperiode)

ADMINISTRERING AV FOULBESTRAFNING

Til sekretariatet

Bruk av IRS



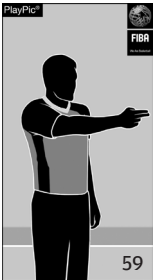
Roter hånden med horisontalt utstrakt pekefinger

Lagleders utfordring



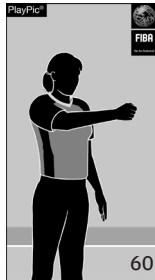
Tegn et rektangel i luften

Etter foul hvor straffekast ikke er idømt



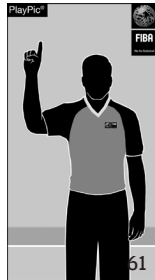
Peke med armen parallelt med sidelinjene

Etter foul av lag med kontroll over ballen



Knyttet hånd, armen parallelt med sidelinjene

1 straffekast



Vis 1 finger

2 straffekast



Vis 2 fingre

3 straffekast



Vis 3 fingre

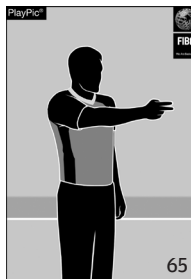
Administrering av straffekast – fremre dommer

1 straffekast



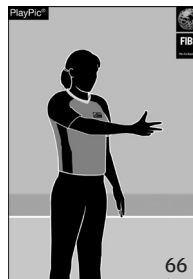
1 finger horisontalt

2 straffekast



2 fingre horisontalt

3 straffekast



3 fingre horisontalt

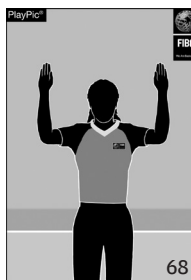
Administrering av straffekast – bakre/center dommer(e)

1 straffekast



Pekefinger

2 straffekast



Fingrene samlet på begge hender

3 straffekast



Tre utstrakte fingre på begge hender

Bilde 8: Dommertegn

B KAMPSKJEMA

Lag A:					KAMPSKJEMA															Norges Basketballforbund Serviceboks 1 – Ullevål stadion, 0840 Oslo												
Time-out: 1. + 2. periode: <input type="text"/> <input type="text"/> 3. + 4. periode: <input type="text"/> <input type="text"/> Ekstraperioder: <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>					Kampart: <input type="text"/>					Lag A: <input type="text"/>					Lag B: <input type="text"/>																	
Lisens: <input type="text"/>		Spillernes navn: <input type="text"/>		Nr: <input type="text"/>	Spiller Nm: <input type="text"/>	Foul: <input type="text"/>		Dato: <input type="text"/>					Klokken: <input type="text"/>					1. dommer: <input type="text"/>														
								Sted: <input type="text"/>					2. dommer: <input type="text"/>																			
Løpende resultat																																
					1. periode					2. periode					3. periode					4. periode												
Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P			
Lagleder: <input type="text"/>																																
Ass. lagleder: <input type="text"/>																																
Lagfouls: 1. periode: <input type="text"/> 2. periode: <input type="text"/> 3. periode: <input type="text"/> 4. periode: <input type="text"/>																																
Lag B:																																
Time-out: 1. + 2. periode: <input type="text"/> <input type="text"/> 3. + 4. periode: <input type="text"/> <input type="text"/> Ekstraperioder: <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>																																
Lisens: <input type="text"/>		Spillernes navn: <input type="text"/>		Nr: <input type="text"/>	Spiller Nm: <input type="text"/>	Foul: <input type="text"/>																										
Lagleder: <input type="text"/>																																
Ass. lagleder: <input type="text"/>																																
Lagfouls: 1. periode: <input type="text"/> 2. periode: <input type="text"/> 3. periode: <input type="text"/> 4. periode: <input type="text"/>																																
Resultat					Ekstraperioder																											
1. periode: A: <input type="text"/> B: <input type="text"/>					Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P	Nr	P	M	Nr	P			
2. periode: A: <input type="text"/> B: <input type="text"/>																																
3. periode: A: <input type="text"/> B: <input type="text"/>																																
4. periode: A: <input type="text"/> B: <input type="text"/>																																
Ekstraperioder: A: <input type="text"/> B: <input type="text"/>																																
Sluttresultat: A: <input type="text"/> B: <input type="text"/>																																
Vinner: <input type="text"/>																																
Sekretær: <input type="text"/>																																
Assisterende sekretær: <input type="text"/>					Kapteinens underskrift ved protest: <input type="text"/>										1. dommer: <input type="text"/>																	
Tidtaker: <input type="text"/>					Dommerrapport vil bli innsendt. <input type="checkbox"/>										2. dommer: <input type="text"/>																	
24-sekunders-tidtaker: <input type="text"/>																																

Bilde 9: Kampskjemaet

- B.1** I det følgende gis retningslinjer for utfylling av skjemaet som er godkjent av NBBF for bruk i alle kamper i norske turneringer (Bilde 9).
- I internasjonale kamper arrangert av FIBA skal det benyttes eget skjema godkjent av FIBAs tekniske komité. Det henvises til FIBAs engelske utgave av spillereglene for nærmere retningslinjer om føring av dette skjemaet. Det kan også benyttes elektronisk kampskjema.
- B.2** Skjemaet består av en 1 original (hvit) for arrangøren og 2 kopier; rød kopi til kampens seirende lag og gul kopi til tapende lag.
- Skjema skal føres med 2 pinner med ulik farge; én i første og tredje periode (fortrinnsvis rød) og én i andre og fjerde periode (fortrinnsvis sort eller blå). I alle forlengningsperioder skal det benyttes sort eller blå (samme farge som for andre og fjerde periode).
 - Kampskjemaet kan bli forberedt og ferdigstilt elektronisk.
- B.3** Minst 40 minutter før kampen er oppsatt til å starte skal sekretæren fylle ut skjema som følger:
- B.3.1** Han/hun skal skrive navnet på de 2 lagene øverst på skjemaet. Hjemmelaget skrives inn først som lag «A». I turneringer eller kamper på nøytral bane er det lag som er nevnt først i kampoppsettet lag «A», og det andre laget er lag «B».
- B.3.2** Deretter skal sekretæren føre inn:
- kampart
 - kampnummer
 - dato, klokkeslett og kampsted
 - navnene på første- og andredommeren/-dommerne.
- B.3.3** Lag «A» føres på den øverste delen og lag «B» på den nederste delen.
- B.3.3.1** Sekretæren skal så føre inn navnene på alle medlemmene på begge lag ved hjelp av listen som er levert av laglederen eller lagets representant.

Lag A: <i>NORGE</i>				KAMPSKJEMA				Norges Basketballforbund Serviceboks 1 – Lillevåll stadion, 0840 Oslo					
Time-out: <input type="text" value="0"/>		1. + 2. periode <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="9"/>		3. + 4. periode <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>		Ekstraperioder <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>		Kampart: <i>LK MENN</i>		Lag A: <i>NORGE</i>		Lag B: <i>SVERIGE</i>	
Dato: <i>1/9-04</i>		Klokken: <i>13.00</i>		1. dommer: <i>BANKEN, T.</i>		Sted: <i>RYKKINNHALLEN</i>		2. dommer: <i>MOE, S.</i>					
Lisens	Spillemes navn	Nr	Spiller til	Foul									
<i>004</i>	<i>PERSSON, R</i>	<i>4</i>	<input checked="" type="checkbox"/>										

Bilde 10: Øverste del av skjemaet

- B.3.3.2** I andre kolonne skrives spillernes etternavn og initialer med STORE bokstaver, og i tredje kolonne nummeret på drakten til hver enkelt navngitte spiller i henhold til listen over lagmedlemmer levert inn av laglederen eller hans representant. Lagets kaptein indikeres med (K) like bak navnet hans.
- B.3.3.3** Hvis et lag har færre spillere enn det er plass til på skjemaet, skal det trekkes horisontal streker gjennom de ledige feltene for lisensnummer, navn, draktnummer og fouls.
- B.3.4** Nederst, under hvert lag, påføres navnene på lagleder og første assisterende lagleder med STORE bokstaver.

KAMPSKJEMA

- B.4** Minst 10 minutter før fastsatt kampstart skal laglederne:
- B.4.1 bekrefte at lagmedlemmenes navn og deres respektive nummer er korrekte.
- B.4.2 bekrefte laglederens og første assisterende lagleders navn. Dersom det ikke er noen lagleder eller første assisterende lagleder, skal kapteinen fungere som coach og det skal skrives (K) bak hans navn.
- B.4.3 merke av de 5 spillerne som skal starte kampen ved å sette et kryss i feltet «Spiller inn».
- B.4.4 signere på kampskjema.
- Lagleder for lag «A» skal utføre denne prosedyre først.
- B.5** Når spillerne kommer på banen for å starte kampen, skal sekretæren sette en ring rundt kryssene for de 5 spillerne på hvert lag som skal starte kampen. (Hvis det er uoverensstemmelse mellom laglederens kryss og hvilke spillere som er på banen, skal dommerne informeres om dette før kampen startes.)
- B.6** Hver gang en innbytter kommer inn på banen som spiller første gang i kampen, skal det settes et kryss uten ring rundt i feltet «Spiller inn»

Lag A: <i>NORGE</i>									
Time-out:		1. + 2. periode		3. + 4. periode		Ekstraperioder			
		<input type="text" value="8"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lisens	Spillerens navn	Nr	Spiller inn	Foul					
004	<i>PERSSON, R</i>	4	<input checked="" type="checkbox"/>						
005	<i>MATTHASEN, G.</i>	5	<input checked="" type="checkbox"/>	10'	2				
006	<i>KORSHAVN, J.</i>	6	<input checked="" type="checkbox"/>	7'	3	8T	1D		
007	<i>BRAATHEN, I.</i>	7	<input checked="" type="checkbox"/>						
008	<i>LINDØ, O.</i>	8	<input checked="" type="checkbox"/>						
009	<i>CHRISTENSEN, J. E.</i>	9	<input checked="" type="checkbox"/>	1					
010	<i>SANDEN, F.</i>	10	<input checked="" type="checkbox"/>	3	6"	7'	5'	9	
011	<i>LØVOLD, K.</i>	11	<input checked="" type="checkbox"/>	4	10'	10"			
012	<i>STRØM, S. A.</i>	12	<input checked="" type="checkbox"/>	4'	9'	2			
013	<i>FEENSTRA, J.</i>	13	<input checked="" type="checkbox"/>	1u	9u	D	D	D	
014	<i>HOLMBOE, F.</i>	14	<input checked="" type="checkbox"/>	2"	4	5x	1T		
015	<i>MYHRE, K. R.</i>	15	<input checked="" type="checkbox"/>	6T	2'	6	9	1'	
Lagleder: <i>JOHANSEN, J. O.</i>						1L	2B		
Ass. lagleder: <i>HAMMERVOLL, J. M.</i>									

Bilde 11: Lagene på skjemaet

B.7 Time-out

- B.7.1 En time-out som innvilges et lag i en halvtidsperiode eller en forlengningsperiode, skal noteres under lagets navn, i rubrikken for den aktuelle perioden, med det spilleminuttet den innvilges i.
- B.7.2 Ved slutten av hver halvtidsperiode og forlengningsperiode tegnes 2 parallelle, horisontale streker i ubenyttede rubrikker for time-out. Dersom laget ikke innvilges sin første time-out før kampklokken viser 2:00 minutter i den fjerde perioden, skal sekretæren sette 2 horisontale linjer i det første feltet for lagets annen halvdel.

B.8 Fouls

- B.8.1 Spillerfouls kan være personlige, tekniske, usportslige eller diskvalifiserende, og skal noteres på en spiller.
- B.8.2 Fouls begått av lagledere, første assisterende lagledere, innbyttere, utviste spillere og medfølgende lagfunksjonærer kan være tekniske eller diskvalifiserende, og skal noteres på laglederen.
- B.8.3 Fouls noteres på følgende måte:
- B.8.3.1 En personlig foul noteres med spilleminutt (f.eks. 9).
- B.8.3.2 En teknisk foul på en spiller noteres med spilleminutt og «T» (f.eks. 9T). En ytterligere teknisk foul skal også noteres med en «T» etterfulgt av en «BV» for bortvisning i det etterfølgende feltet.
- B.8.3.3 En teknisk foul på en lagleder for egen usportslig opptreden noteres med spilleminutt og en «L» (f.eks. 9L). En ytterligere lik teknisk foul noteres på samme måte etterfulgt av en «BV» i det etterfølgende feltet.
- B.8.3.4 En teknisk foul på en lagleder av en hvilken som helst annen grunn noteres med spilleminutt og en «B» (f.eks. 9B). En tredje teknisk foul (en av disse kan være en «L») skal noteres med en «L» eller «B» etterfulgt av «BV» i det etterfølgende feltet.
- B.8.3.5 En usportslig foul på en spiller noteres med spilleminutt og «U» (f.eks. 9U). En eventuell ny usportslig foul noteres på samme måte etterfulgt av en «BV» i det etterfølgende feltet.
- B.8.3.6 En teknisk foul mot en spiller som har fått en usportslig foul, eller en usportslig foul mot en spiller som har fått en teknisk foul, skal også indikeres med en «U» eller «T» etterfulgt av «BV».
- B.8.3.7 En diskvalifiserende foul noteres med spilleminutt og «D» (f.eks. 9D).
- B.8.3.8 Ved alle fouls som medfører straffekast skal det noteres en apostrof for hvert straffekast oppe til høyre for spilleminuttet (f.eks. 9" ved to straffekast).
- B.8.3.9 Alle foul med identiske bestraffinger som kanselleres (strykes) ihht. §42, noteres med «K» bak spilleminuttet, eventuelt ovenfor bokstaven som angir foulens art.
- B.8.3.10 En diskvalifiserende foul mot en assisterende lagleder, innbytter, bortvist spiller eller en medfølgende lagfunksjonær, inkludert bortvisning for å ha forlatt lagbenken under et slagsmål, skal indikeres som en teknisk foul mot lagleder og noteres med spilleminutt og B2.
- B.8.3.11 Det skal noteres en «S» etter «D2» eller «D» i alle gjenværende foulruter for den bortviste laglederen, første assisterende lagleder, innbytter eller bortvist spiller i et slagsmål.

B.8.3.12 Eksempler ved bortvisning og ved diskvalifiserende fouls (slagsmål):

Ved bortvisning av lagleder, første assisterende lagleder, innbytter, utvist spiller og lagfunksjonær for å ha forlatt lagbenkområdet (§39 Slagsmål), skal dette noteres som vist nedenfor.

Hvis det bare er laglederen som er bortvist:

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	4 _i	S	S
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.			

Hvis det bare er første assisterende lagleder som er bortvist:

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	4 _b		
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.	S	S	S

Hvis både lagleder og første assisterende lagleder er bortvist:

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	4 _i	S	S
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.	S	S	S

Hvis en innbytter er bortvist, og han har færre enn 4 fouls, skal det noteres en «S» i alle gjenværende foulruter:

006	KORSHAVN, J.	6	X	4"	7"	S	S	S
------------	---------------------	---	---	----	----	---	---	---

Hvis innbytteren har 4 fouls, skal det noteres en «S» i den siste foulruten:

005	MATTHIASSEN, G.	5	X	4	8"	3	7	S
------------	------------------------	---	---	---	----	---	---	---

Hvis innbytteren har 5 fouls (er foulet ut), skal det noteres en «S» til høyre for foul-rutene:

007	BRAATHEN, I.	7	X	4	8"	4"	5	6"	S
------------	---------------------	---	---	---	----	----	---	----	---

I tillegg til noteringene i eksemplene ovenfor der en innbytter eller lagfunksjonær bortvises, skal det noteres en teknisk feil på laglederen:

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	7 _b		
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.			

Merknad: Bortvisning og teknisk foul på lagleder ihht. §39 (slagsmål) skal ikke regnes som lagfouls.

- B.8.3.13 En diskvalifiserende foul på en innbytter (ikke bortvisning etter §39) skal noteres som følger:

010	SANDEN, F.	10	X	5 _D "				
-----	------------	----	---	------------------	--	--	--	--

og

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	5 _B		
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.			

- B.8.3.14 En diskvalifiserende foul på en første assisterende lagleder (ikke bortvisning etter §39) skal noteres som følger:

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	5 _B		
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.	5 _D		

- B.8.3.15 En diskvalifiserende foul på en spiller (ikke bortvisning etter §39) som har begått sin femte foul, skal noteres som følger:

006	KORSHAVN, J.	6	X	3	5	3	4	8	5 _D "
-----	--------------	---	---	---	---	---	---	---	------------------

og

Lagleder:	JOHANSEN, J. O.	5 _B		
Ass. lagleder:	HAMMERVOLL, J. M.			

- B.8.4 Ved slutten av andre periode og ved slutten av kampen, skal sekretæren trekke en tykk vertikal strek mellom de utfylte og de ubenyttede foulrutene. Når kampen er slutt, skal han tegne en tykk horisontal strek gjennom alle ubenyttede foulruter.

B.9 Lagfouls

- B.9.1 For hver periode (Q1, Q2, Q3 og Q4) er det avsatt 4 ruter (like under laget navn, over spillernes navn) på kampskjemaet for å notere lagfouls.
- B.9.2 Hver gang en spiller idømmes en personlig, teknisk, usportslig eller diskvalifiserende foul skal sekretæren notere foulen på laget hans/hennes, dvs i en av rutene som er avsatt for dette på kampskjemaet. Sekretæren skal notere hver foul på samme måte som i rutene for spillerfoul etterhvert som laget spillerer begår foul.
- B.9.3 Etter hver periode tegnes to parallelle, horisontale linjer i de ubenyttede rutene for lagfouls.

B.10 Løpende resultat

B.10.1 Sekretæren skal føre en kronologisk løpende summering av lagenes scorete poeng.

B.10.2 Det er 5 kolonner for løpende score på kampskjemaet. De to første er for første og andre periode, de to neste er for tredje og fjerde periode og den siste for forlengningsperioder.

B.10.3 Hver kolonne er delt i 5 underkolonner. Den midterste av disse er skravert og her noteres spilleminuttene.

På hver side av minuttkolonnen er det to underkolonner for hvert lag. Den første er for nummer på spilleren som scorer mål eller som scorer på (eller mislykkes med) straffekast. Den andre er for løpende resultat og viser det samlede antall poeng ett lag har scoret ved at scorete poeng adderes til den tidligere totalen.

Før kampen starter, skal sekretæren sette bokstavene «A» og «B» over kolonnene for scorete poeng for første og andre periode. Til venstre for minuttkolonnen settes bokstaven for det lag som skal angripe mot kurven til venstre for sekretæren, og til høyre settes bokstaven for det lag som skal angripe mot kurven til høyre.

Før tredje periode settes bokstavene «A» og «B» på motsatt side. Hvis stillingen er uavgjort etter fjerde periode, skal bokstavene «A» og «B» påføres i kolonnen for forlengningsperioder på samme side som i fjerde periode.

Det skal bare noteres én hendelse i samme horisontale linje i en kolonne.

B		1. periode			A	
Nr	P	M	Nr	P		
			1	7	2	
6	2					
6	}	3				
14		-				
	}	4				
7		5	2			
	}	6				
		3	14	4		
8	8					
				12	7	
				15	9	
7	10	4				
10	12					
				8	12	
11	}	-				
		-				
10	14					
8	17					
				7	14	

Bilde 12:
Løpende resultat

B.11 Løpende resultat: Videre instruks

B.11.1 Ved et 3-poengs mål skal det tegnes en sirkel rundt det antall poeng som det aktuelle laget på dette tidspunkt har scoret.

B.11.2 Et mål som en spiller ved et uhell scorer på sin egen kurv noteres som om det var scoret av motstanderlagets kaptein på banen.

B.11.3 Poeng som scores uten at ballen går i kurven (§31 Skuddforsøk: Ulovlig ballberøring og ulovlig påvirkning) noteres som scoret av spilleren som gjorde skuddforsøket.

B.11.4 Straffekast som tilhører samme bestrafning, slås sammen med en klamme mellom spillerens nummer og det løpende resultatet, og det er da ikke nødvendig å gjenta spillerens nummer. Et mislykket straffekast noteres med en kort horisontal strek i angjeldende rute.

B.11.5 Ved slutten av hver periode og forlengningsperiode skal sekretæren trekke en tykk, horisontal linje gjennom de fem underkolonnene, direkte under siste noterte poeng.

B.11.6 Før tredje periode starter skal sekretæren skrive resultatet fra første omgang på øverste linje for tredje og fjerde periode. De to lagenes resultat bytter side.

B.11.7 Før en forlengningsperiode starter, skal sekretæren skrive resultatet etter ordinær spilletid på øverste linje for forlengningsperioder, og de to lagenes resultat skal stå på samme side som i fjerde periode.

Dersom det spilles flere forlengningsperioder, skal det settes en tykk horisontal strek under siste notering i den foregående forlengningsperiode.

B.11.8 Hver gang det er mulig, skal sekretæren kontrollere kampskjemaets løpende resultat mot den synlige resultattavlen. Hvis han/hun finner avvik og resultatet på kampskjema er korrekt, skal han/hun umiddelbart sørge for å få korrigert tavlen. Hvis han/hun er i tvil, eller hvis et av lagene protesterer på rettelsen, skal han/hun informere førstedommeren straks ballen blir død og kampuret er stanset.

B.11.9 Dommerne kan korrigere enhver foul på skjemaet som poengstilling, antall fouls eller antall time-outs ihht spillereglene. Første-dommeren skal signere korrigeringene. Større korrigeringer skal dokumenteres på baksiden av kampskjemaet og om nødvendig forklares i egen dommerrapport.

B.12 Løpende resultat: Oppsummering

B.12.1 Ved slutten av hver periode og siste forlengningsperiode skal sekretæren snarest mulig føre resultatet i rubrikken for denne nede på kampskjemaet.

B.12.2 Ved kampslutt skal sekretæren notere sluttresultatet og angi navnet på det seirende laget.

B.12.3 Når kampen er slutt, skal sekretæren sette to tykke, horisontale streker gjennom de fem underkolonnene under siste noterte poeng i kampen.

Han/hun skal dessuten trekke en sammenhengende diagonal strek over alle ubenyttede kolonner (for perioder og forlengningsperioder) for scorete poeng.

B.12.4 Sekretæren skal til slutt undertegne kampskjemaet, etter at det er blitt undertegnet av tidtakeren og skuddklokkeoperatøren.

A	84		B	81
		18	11	83
			11	} 84
14	-	20		
	-			
	-			
14	-			
			10	} 85
			7	88
A	84		B	88

Bilde 13: Oppsummering

Resultat	1. periode: A: 24 B: 26		
	2. periode: A: 26 B: 20		
	3. periode: A: 20 B: 18		
	4. periode: A: 14 B: 24		
	Ekstraperioder: A: - B: -		
	Sluttresultat: A: 84 B: 88		
Vinner:			
Sekretær:	<i>[Signature]</i>	Kapteinens underskrift ved protest	1. dommer <i>[Signature]</i>
Assisterende sekretær:	<i>[Signature]</i>		2. dommer <i>[Signature]</i>
Tidtaker:	<i>[Signature]</i>	Dommerapport vil bli innsendt: <input type="checkbox"/>	
24-sekundertidaker:	<i>[Signature]</i>		

Bilde 14: Nederste del av skjemaet

PROTEST

B.12.5 Når andredommeren/-dommerne har undertegnet, skal førstedommeren være den siste som godkjenner og undertegner kampskjemaet. Med dette avsluttes administreringen av kampen.

Merknad: Dersom en av kapteinene (K) signerer kampskjemaet under protest (i feltet for «Kapteinens underskrift ved protest»), skal alle i sekretariatet og andre-dommeren/-dommerne holde seg til disposisjon for førstedommeren inntil denne gir dem tillatelse til å forlate arenaen.

B.13.1 Lagleders utfordring

B.13.1 I kamper der det benyttes Instant Replay System kan hvert lag gis 1 lagleders utfordring, (head coach's challenge - HCC). Dersom den blir godkjent skal HCC registreres på kampskjemaet under lagets navn. HCC registreres med periode eller forlengningsperiode (Q1, Q2, Q3, Q4 eller OT) og hvilket minutt det var i perioden eller forlengningsperioden.

C PROSEDYRER VED PROTEST

Hvis et lag i en av FIBAs offisielle hovedturneringer mener at dets interesser er blitt ufordelaktig påvirket av en dommer eller en hvilken som helst hendelse som har funnet sted under en kamp, må det gå fram på følgende måte:

Norsk merknad:

For kamper mellom norske lag: Se NBBFs Protest- og Appellreglement, som er overordnet reglene i dette kapittelet (C), dersom det ikke er samsvar mellom de to regelverkene.

For fullstendig protestreglement for FIBAs offisielle hovedturneringer henvises det til FIBAs engelske utgave av de offisielle spillereglene.

- C.1 Senest 15 minutter etter at kampen er slutt skal lagets kaptein (K) meddele førstedommeren at hans/hennes lag nedlegger protest mot resultatet av kampen ved å undertegne kampskjemaet i rubrikken «Kapteinens underskrift ved protest».
- C.2 Video, film, bilder eller ethvert visuelt, elektronisk, digitalt eller annet utstyr kan benyttes til å avgjøre ansvar i disiplinære saker eller til opplæringsformål etter at kampen er slutt.
- C.3 For videre prosedyre henvises det til NBBFs protest- og appellreglement.

D RANGERING AV LAG

D.1 **Prosedyre:**

D.1.1 Lag skal rangeres ihht. «vinn-tap-forhold»; kamppoengene for vunnete og tapte kamper, dvs. 2 poeng for vunnet kamp, 1 poeng for tapt kamp og 0 poeng for en kamp laget har tapt som straff.

Norsk merknad:

I Norge gis det 0 kamppoeng for tapt kamp. Lag som har tapt kamper som straff rangeres etter andre lag med samme poengsum (Se ellers NBBFs kampreglement kapittel 5 for andre avvik).

D.1.2 Prosedyren skal benyttes på hvert lag som har spilt kun 1 kamp mot hver motstander i en gruppe (i en enkelt turnering) i tillegg til på hvert lag som har spilt 2 eller flere kamper mot hver motstander (liga med hjemme- og bortekamper eller flere turneringer).

D.1.3 Hvis 2 eller flere lag har det samme «vinn-tap-forholdet» etter alle kampene i en gruppe, avgjøres rangeringen av kampen/-ene mellom disse 2 eller flere lagene. Dersom de 2 eller flere lagene har det samme antall scorete og innslupne spillepoeng i kampene dem i mellom, må ytterligere kriterier benyttes i følgende rekkefølge:

- Største differanse i spillepoeng i kampene mellom dem (innbyrdes oppgjør).
- Største antall spillepoeng scoret i kampene mellom dem.
- Største differanse i spillepoeng av alle kampene i gruppen.
- Største antall spillepoeng scoret enn alle kampene i gruppen.

Dersom disse kriteriene ikke kan avgjøre rangeringen skal man trekke lodd.

D.1.4 Dersom man, etter slik redusering, har flere enn to 2 lag som står likt, gjentas prosedyren fra pkt D.1.3 fra start for alle gjenværende lag uten klassifisering.

D.2 Eksempler:

D.2.1 Eksempel 1

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

Endelig tabell:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Rangering: 1.: A - vant mot B
2.: B

3.: C - vant mot D
4.: D

D.2.2 Eksempel 2

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

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Rangering: 1.: A

Rangering av kampene mellom B, C og D:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Rangering: 2.: B 3.: C - vant mot D 4.: D

RANGERING AV LAG

D.2.3

Eksempel 3

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

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Rangering: 4.: A

Rangering av kampene mellom B, C og D:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	135 : 140	0

Rangering: 1.: C 2.: D 3.: B

D.2.4

Eksempel 4

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

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Rangering: 4.: A

Rangering av kampene mellom B, C og D:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	160 : 155	0
D	2	1	1	3	135 : 140	0

Rangering: 1.: B 2.: C 3.: D

D.2.5

Eksempel 5

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

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Rangering: 5.: E 6.: F

Rangering av kampene mellom A, B, C og D:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Rangering: 1.: A - vant mot B 3.: D - vant mot C
2.: B 4.: C

D.2.6

Eksempel 6

A mot B	71 - 65	B mot F	95 - 90
A mot C	85 - 86	C mot D	95 - 100
A mot D	77 - 75	C mot E	82 - 75
A mot E	80 - 86	C mot F	105 - 75
A mot F	85 - 80	D mot E	68 - 67
B mot C	88 - 87	D mot F	65 - 60
B mot D	80 - 75	E mot F	80 - 75
B mot E	75 - 76		

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Rangering: 6.: F

RANGERING AV LAG

Rangering av kampene mellom A, B, C, D og E:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	210 : 255	- 1
E	4	2	2	6	210 : 255	- 1

Rangering: 1.: C 2.: A

Rangering av kampene mellom B, D og E:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Rangering: 3.: B 4.: E 5.: D

D.2.7

Eksempel 7

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

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Rangering: 6.: F

Rangering av kampene mellom A, B, C, D og E:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Rangering: 1.: C 5.: A

Rangering av kampene mellom B, D og E:

Lag	Spilte kamper	Seire	Tap	Kamppoeng	Spillepoeng	Poengforskjell
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Rangering: 2.: B 3.: D - vant over E 4.: E

D.3 Tapt kamp (walk over):

- D.3.1 Et lag som, uten gyldig grunn, unnlater å møte opp til en terminfestet kamp, eller som forlater banen før en kamp er ferdig spilt, dømmes til å tape kampen og får «0» kamp-poeng.
- D.3.2 Dersom et lag dømmes til å tape en kamp for andre gang skal resultatene fra samtlige av lagets kamper annulleres.
- Hvis et lag dømmes til å tape for andre gang i en konkurranse med gruppespill, se FIBAs offisielle spilleregler D3.3 for detaljer om klassifisering.

D.4 Rangering i kryss mellom grupper

Se FIBAs offisielle spilleregler D4.

D.5 Rangering av lag i turneringer med flere faser

Se FIBAs offisielle spilleregler D5.

D.6 Hjemme og bortekamper (oppsummert score):

- D.6.1 For en serie over 2 kamper med hjemme og bortekamper der poeng skal summeres, skal de to kampene ansees som 1 kamp med varighet på 80 minutter.
- D.6.2 Hvis stillingen er lik ved slutten av den første kampen skal det ikke spilles forlengingsperioder.
- D.6.3 Hvis den oppsummerte stillingen etter begge kampene er lik, skal den andre kampen fortsette med så mange forlengingsperioder på 5 minutter som må til for å avgjøre stillingen.
- D.6.4 Vinneren av serien er laget som
- har vunnet begge kampene.
 - har scoret flest oppsummerte poeng ved slutten av den andre kampen dersom begge lag har vunnet 1 kamp.

D.7 Eksempler**D.7.1 Eksempel 1**

A mot B	80 – 75
B mot A	72 – 73

Lag A er vinner av serien (vinner av begge kampene)

D.7.2 Eksempel 2

A mot B	80 – 75
B mot A	73 – 72

Lag A er vinner av serien (oppsummert score A 152 - B 148)

D.7.3 Eksempel 3

A mot B	80 – 80
B mot A	92 – 85

Lag B er vinner av serien (oppsummert score A 165 - B 172).
Ingen forlengingsperiode i den første kampen

MEDIA-TIME-OUTS

D.7.4 **Eksempel 4**

A mot B 80 – 85

B mot A 75 – 75

Lag B er vinner av serien (oppsummert score A 155 - B 160).

Ingen forlengningsperiode i den andre kampen.

D.7.5 **Eksempel 5**

A mot B 83 – 81

B mot A 79 – 77

Oppsummert score er A 160 - B 160. Etter forlengningsperiode i den andre kampen:

B mot A 95 – 88

Lag B er vinner av serien (oppsummert score A 171 - B 176).

D.7.6 **Eksempel 6**

A mot B 76 – 76

B mot A 84 – 84

Oppsummert score er A 160 - B 160. Etter forlengningsperiode i den andre kampen:

B mot A 94 – 91

Lag B er vinner av serien (oppsummert score A 167 – B 170).

E **MEDIA-TIME-OUTS**

E.1 **Definisjon**

Enhver turneringsarrangør kan selv avgjøre om det skal benyttes Media-time-outs, og hvilken varighet de i så fall skal ha (60, 75, 90 eller 100 sekunder).

E.2 **Regel**

E.2.1 Det er tillatt med 1 Media-time-out i hver periode, i tillegg til vanlige time-outs. Media-time-outs tillates ikke i forlengningsperioder.

E.2.2 Den første time-out i hver periode (vanlig time-out eller Media-time-out) skal vare i 60, 75, 90 eller 100 sekunder.

E.2.3 Alle andre time-outs i en periode skal vare i 60 sekunder.

E.2.4 Begge lag har rett til 2 time-outs i første halvtidsperiode og 3 time-outs i annen halvtidsperiode.

En slik time-out kan bes om når som helst under kampen og kan vare i:

- 60, 75, 90 eller 100 sekunder, hvis de anses som en Media-time-out; dvs. er den første i en periode, eller
- 60 sekunder, hvis den ikke anses som en Media-time-out, dvs. dersom den bes om av ett av lagene etter at en Media-time-out er innvilget.

E.3 **Prosedyre**

E.3.1 Ideelt sett skal en Media-time-out tas før det gjenstår 5 minutter av en periode. Det er imidlertid ingen garanti for at dette vil være tilfelle.

E.3.2 Hvis ingen av lagene har bedt om time-out før det gjenstår 5 minutter av perioden,

skal en Media-time-out tas første gang ballen blir død og kampklokken er stanset. Denne time-outen skal ikke påføres noen av lagene.

- E.3.3 Hvis ett av lagene innvilges en time-out før det gjenstår 5 minutter av perioden, skal denne time-outen benyttes som Media-time-out. Denne time-outen teller da både som Media-time-out og som en time-out for det laget som ba om den.
- E.3.4 Etter denne prosedyren vil det bli minst 1 time-out i hver periode. Det vil maksimalt kunne bli 6 time-outs i første halvtidsperiode og maksimalt 8 time-outs i annen halvtidsperiode.

F AVSPILLING AV VIDEOOPPTAK (IRS)

F.1 Definisjon

Instant Replay System (IRS), systemet for øyeblikkelig avspilling av videoopptak, er en arbeidsmetode for dommerne for å få verifisert sine avgjørelser ved å se på kamp-situasjoner via godkjent teknisk utstyr for videovisning.

F.2 Prosedyre

- F.2.1 Dommerne er autorisert til å bruke IRS innenfor begrensningene i dette kapittelet fram til førstedommeren har signert kampskjemaet etter kampen.
- F.2.1 Vurdering av video skal skje når dommerne har stoppet kampen, uansett årsak, etter at situasjonen de vil se på skjedd.
- F.2.2 For å benytte IRS skal følgende prosedyre gjelde:
- Førstedommeren skal, dersom det er tilgjengelig, godkjenne IRS-utstyret før kampen.
 - Førstedommeren tar beslutningen om IRS skal benyttes til å vurdere en situasjon eller ikke.
 - Dersom en situasjon skal vurderes med IRS skal den opprinnelige avgjørelsen være vist av dommerne på banen.
 - Etter at all informasjon fra andre dommere, sekretariatet, kommisjonæren (hvis tilstede) er samlet inn, skal førstedommeren starte vurderingen så raskt som mulig.
 - Førstedommeren og minimum en av andredommerne (som tok avgjørelsen) skal delta i vurderingen. Dersom det var førstedommeren som tok avgjørelsen, skal han/hun velge hvilken av andredommerne som skal bli med på vurderingen.
 - Under vurderingen med IRS skal førstedommeren sørge for at ingen uautoriserte personer har tilgang til IRS-monitoren.
 - Vurderingen skal skje før time-outs eller innbytter blir administrert, en spillepause starter, og før kampen fortsetter.
 - Hvis en time-out har startet eller innbytte har skjedd når dommerne ser behov for en vurdering, skal time-out og innbytter kanselleres inntil den endelig avgjørelsen er kommunisert.
 - Etter at den endelig avgjørelsen er kommunisert kan begge lagledere be om en time-out eller trekke en anmodning, eller en spiller kan be om innbytte.
 - Etter vurderingen skal dommeren som tok avgjørelsen rapportere den endelige avgjørelsen og kampen skal forsette i henhold til denne.
 - Den opprinnelig avgjørelsen til dommeren(-ene) kan kun korrigeres hvis vurderingen viser dommerne klare og tydelige bevis for korrigeringen.

F.3 Regel

Følgende kampsituasjoner kan bli vurdert:

- F.3.1 Ved slutten av en periode eller forlengningsperiode,
- om et skuddforsøk ble sluppet før kampklokkens signal lyder ved slutten av en periode eller forlengningsperiode.
 - hvor mye tid som skal vises på kampklokken dersom
 - skytteren er avblåst for å ha vært utenfor banen
 - det er en overtredelse av skuddklokkereglene.
 - det er en 8-sekundersovertredelse.
 - det ble begått en foul før slutten av en periode eller forlengningsperiode.
- Spillepausen skal ikke starte før etter at den endelige avgjørelsen på vurderingen er kommunisert og eventuell ekstra spilletid i perioden eller forlengningsperioden er ferdig.
- F.3.2 Når kampklokken viser 2:00 eller mindre i den fjerde perioden eller i hver forlengningsperiode,
- om et skuddforsøk ble sluppet før signalet fra skuddklokken.
 - Dommerne er autorisert til å stoppe kampen umiddelbart for å vurdere om et vellykket skuddforsøk ble sluppet før skuddklokkens signal lød.
 - Dommerne må identifisere behovet for en vurdering som må skje etter målet når dommerne første gang har stoppet kampen uansatt årsak.
 - om det ble begått en foul vekk fra en skuddsituasjon. I så fall
 - om kampklokken eller skuddklokken har løpt ut,
 - om skuddbevegelsen har startet da foulen ble begått av skytterens medspiller, eller
 - om ballen fortsatt var i hånden/-ene på skytteren når foulen ble begått av skytterens medspiller.
 - om en ulovlig ballberøring eller påvirkning av skuddforsøk er bedømt korrekt. Når en vurdering avgjør at en ulovlig ballberøring eller ulovlig påvirkning av skuddforsøk har blitt feilaktig bedømt, skal kampen fortsette slik, dersom følgende skjedde etter avblåsningen:
 - Ballen har gått lovlig i kurven, mål skal telle og forsvarslaget skal ha rett til innkast fra endelinjen.
 - En spiller på et av lagene har oppnådd umiddelbar og tydelig kontroll over ballen, dette laget skal ha rett til innkast fra stedet nærmest der ballen var lokalisert når avblåsningen skjedde.
 - Ingen av lagene har oppnådd en umiddelbar og tydelig kontroll over ballen, en hoppballsituasjon inntreffer.
 - for å identifisere spilleren som har forårsaket at ballen kom utenfor banen.
- F.3.3 Når som helst i kampen,
- om et vellykket skuddforsøk ble sluppet fra 2- eller 3-poengsområdet.
 - Dommerne er autorisert til å stoppe kampen umiddelbart for å vurdere om et vellykket skuddforsøk ble sluppet fra 2- eller 3-poengsområdet.
 - Dommerne må identifisere behovet for en vurdering som må skje etter målet når dommerne første gang har stoppet kampen uansatt årsak.
 - om det skal skytes 2 eller 3 straffekast etter at en foul ble begått mot en skytter som ikke scorer mål.
 - om en personlig, usportslig eller diskvalifiserende foul møter kriteriene for en slik foul eller skal bli oppgradert eller nedgradert, alternativt ansees som en teknisk foul.
 - hvor mye klokken(e) skal korrigeres etter en feil på kampklokken eller skuddklokken.

- for å identifisere korrekt straffekastskytter.
- for å identifisere om spillere eller personer med tillatelse til å sitte på lagbenken deltar i noen form for voldshandling eller potensiell voldshandling.
 - Dommerne er autorisert til å stoppe kampen umiddelbart for å vurdere enhver voldshandling eller potensiell voldshandling.
 - Dommerne må identifisere behovet for en vurdering som må skje etter en voldshandling eller potensiell voldshandling når dommerne første gang har stoppet kampen uansett årsak.

F.4 Lagleders utfordring - HCC

F.4.1 I alle kamper der Instant Replay System (IRS) blir benyttet, kan laglederen utfordre en dommeravgjørelse, en s.k. "head coach's challenge" (HCC), dvs. spørre den nærmeste dommeren om å verifisere dommernes avgjørelse ved å benytte IRS til å vurdere kampsituasjonen.

F.4.2 For en lagleders utfordring gjelder følgende:

- Laglederen skal kun innvilges en HCC i en kamp, uavhengig om utfordringen er vellykket eller ikke.
- Kun kampsituasjoner listet i kapittel F.3 kan utfordres.
- Tidsbegrensningene i kapittel F.3 gjelder ikke. En HCC kan anmodes på hvilket som helst tidspunkt i kampen.
- Laglederen som anmoder om en lagleders utfordring skal etablere øyekontakt med nærmeste dommer og spørre tydelig om sin HCC. Han skal si "challenge" høyt på engelsk og samtidig vise tegnet for HCC (tegne en rektangel med hendene). Anmodningen er endelig og kan ikke tas tilbake.
- Laglederen må anmode om en utfordring og vurderingen må skje senest når dommerne har stoppet kampen for første gang etter avgjørelsen.
- Dersom kampen fortsatte uten en stopp i spillet, er dommerne autorisert til å stoppe kampen umiddelbart når de gjenkjenner en HCC hvis ingen av lagene blir påført en ulempe.
- Laglederen skal indikere til nærmeste dommer hvilken kampsituasjon han ønsker vurdert.
- Dommeren skal gi beskjed til sekretæren om at en HCC er innvilget ved å bruke dommertegn nummer 58.
- Under vurderingen skal spillerne bli værende på banen.
- Hvis vurderingen resulterer i at den utfordrede avgjørelsen går i favør av laget som anmodet om en utfordring, skal den opprinnelig avgjørelsen endres.
- Hvis vurderingen resulterer i at den utfordrede avgjørelsen ikke går i favør av laget som anmodet om en utfordring, skal den opprinnelig avgjørelsen bli stående.
- Dommerne skal bruke samme prosedyre som ved annen vurdering, se kapittel F.2.
- Etter at dommerne har rapportert sin endelige avgjørelse av vurderingen skal kampen fortsette som etter alle andre vurderinger med IRS.

Slutt på spilleregler og kampprosedyrer



FIBA

We Are Basketball



NORGES
BASKETBALL
FORBUND