

Håndbok for basket- balldommere

2008

Mekanikk og dommerteknikk (2 dommere)

Vedtatt av FIBA

Gyldig fra 1. august 2008



Forord

Denne håndboken er en bearbejdet oversettelse av den engelske «Referees' Manual for Two-Man Officiating» (2PO) som utgis av det internasjonale basketballforbundet FIBA. På baksiden finner du den tilsvarende håndboken for 3 dommere.

Boken inneholder alle prinsippene for moderne dommerteknikk, spesielt om dommernes plassering og ansvarsområder og de forskjellige prosedyrene for innbytte, straffekast m.m.

Mange nyttige tips og gode råd er lagt inn i boken, saker som ikke står direkte i spillereglene, men som er viktig for at du som basketballdommer skal kunne gjøre oppgaven din på en skikkelig og profesjonell måte.

Håndbøkene viser deg hvordan du skal praktisere det som står i spillereglene.

Vi håper du som basketballdommer i Norge, uansett hvilket nivå du dømmer på, vil bruke boken til å utvikle deg til en bedre dommer, og at du vil anbefale den videre til dommere du kjenner.

Viktig litteratur for basketballdommere under Norges Basketballforbund er:

- «Offisielle spilleregler for basketball», 1. august 2008
- «Håndbok for basketballdommere» (2 og 3 dommere), 1. august 2008
- «NBBFs kampreglement» og tilhørende reglement for BLNO, EK og 1M
- «Reglement for bestrafning av diskvalifiserende foul og usportslig oppførsel i forbindelse med kampavvikling»
- «NBBFs Protestreglement»
- «NBBFs Autorisasjonsreglement»

I tillegg har FIBA i de senere årene laget flere videoer som viser dommerteknikk og de viktigste prinsippene for praktisk regelansendelser i moderne basketball. Kopier av disse kan bestilles fra NBBFs kontor.

Ytterligere informasjon og aktuelle regeltolkninger m.m. finnes på www.basketballdommer.com og www.basket.no.

1. august 2008

NBBF/Dommerkomiteen

Jan Korshavn
medlem



Alle henvisninger i denne håndboken til lagledere, spillere, dommere osv. i hankjønnform gjelder tilsvarende også for hunkjønn. Dette er selvsagt bare en praktisk forenkling.

Innhold

Introduksjon	6
2. Forberedelser før kampen	
2.1. Ved ankomst til hallen	7
2.2. Dommerne møtes	8
2.3. Fysiske forberedelser	9
2.4. Oppgaver før kampen	10
3. Kampens begynnelse	
3.1. Administrering før starten av en periode	14
3.2. Åpningshoppballen	15
3.3. Dommernes bevegelser	16
4. Dommernes plassering og ansvarsområde	
4.1. Dommerteknikk	17
4.2. Ansvarsdeling på banen	18
4.3. Bakre dommer -- plassering og ansvar	19
4.4. Bakre dommer - praktiske råd	19
4.5. Fremre dommer - plassering og ansvar	25
4.6. Fremre dommer - praktiske råd	30
4.7. Bakre og fremre dommer - Ytterligere praktiske råd	33
4.8. Pressforsvar	34
4.9. Innkast under pressforsvar	35
4.10. Forsvarsfeller	36
5. Ball utenfor banen og innkast-situasjoner	
5.1. Ansvar for linjene	37
5.2. Innkast	38
5.3. 24-sekundersklokken	45
5.4. Tilbakespill over midtlinjen	46
6. Skudd-situasjoner	
6.1. Ballens bane mot kurven	47
6.2. Ulovlig berøring av ball og ulovlig påvirkning av skuddforsøk	48
6.3. 3-poengsforsøk	49
6.4. Slutten av en periode eller forlengningsperiode	52



7. Tegn og prosedyrer	7.1. Tegn	53
	7.2. Overtredelser	54
	7.3. Fouls	55
	7.4. Bytte av posisjon etter fouls	56
	7.5. Lagkontroll foul.....	56
	7.6. Foul og vellykket spillemål	58
	7.7. Dobbelfoul.....	60
	7.8. Dommernes posisjoner etter foul	62
	7.9. Begge dommerne dømmer foul	65
8. Straffekast-situasjoner	8.1. Bakre dommer	67
	8.2. Fremre dommer	68
	8.3. Straffekast uten oppstilling av spillere.....	69
9. Time-outs og innbytte	9. Time-outs og innbytte	70
	9.1. Administrering av time-out	71
	9.2. Time-out etter spillemål.....	72
	9.3. Administrering av innbytte.....	73
10. Kampens slutt	10.1 Kontrollere kampskjemaet	74
Kommentarer og repetisjon	11. Kommentarer og repetisjon.....	76
Konklusjon	12. Konklusjon	77



1. INTRODUKSJON

Mekanikken i dømmingen er et system formet som en praktisk arbeidsmetode som skal lette dommers oppgave på banen. Den er ment å skulle hjelpe dem å innta best mulig posisjon for å kunne bedømme regelbrudd så korrekt som mulig.

Sunt vett er en nødvendighet for en god dommer. En klar og grundig forståelse av både «Offisielle spilleregler for basketball» og selve spillets grunntanke er absolutt nødvendig. Ved å bestraffe ethvert teknisk regelbrudd som oppstår, vil dommeren bare lykkes i å skape misfornøyde tilskuere, spillere og lagledere.

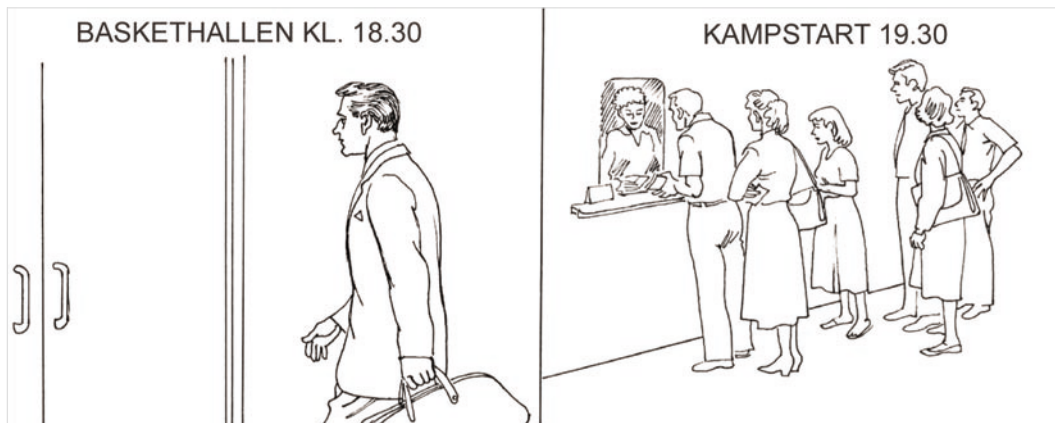
Denne håndboken er laget for å standardisere dommerteknikken, og for å forberede en dommer på moderne basketball.

Målet vårt er at alle dommere skal tilegne seg en ensartet praksis i tillegg til den mangfoldige erfaringen de allerede har opparbeidet seg.

Alle dommere er pålagt å følge disse grunnleggende prinsippene. Resten er opp til dem.

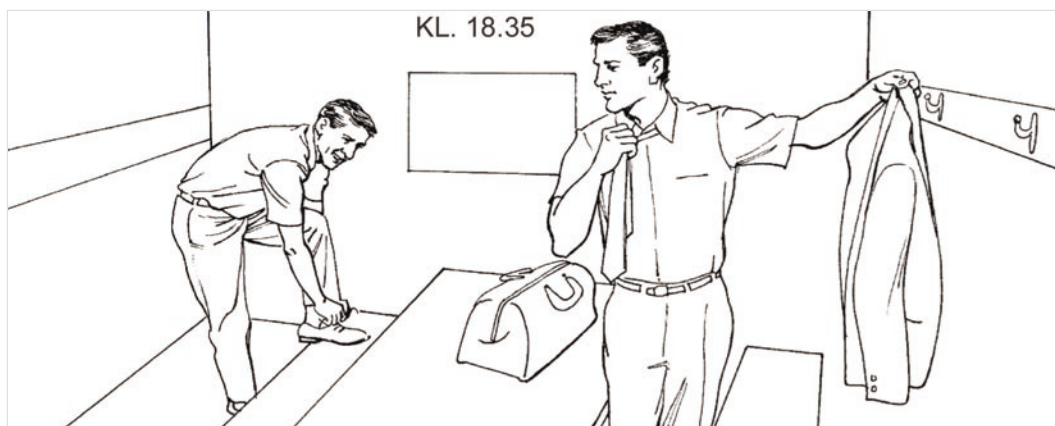
2. FORBEREDELSE FØR KAMPEN

2.1. Ved ankomst til hallen



Bilde 1

Det er viktig at alle dommere gjør reiseforberedelsene sine slik at de er framme i god tid. Ved dårlig vær, stor trafikk etc. er det viktig å beregne mer tid for å unngå å komme for sent til kampen. Dommerne rådes til å være framme ved spillehallen minst 1 time før fastsatt kamptidspunkt, og når de kommer bør de melde seg for arrangøren eller kommissæren (dersom det er en tilstede).



Bilde 2

Dommerne må være godt forberedt til hver kamp, dvs. være i best mulig fysisk og mental form. Alle måltider bør være inntatt senest 4 timer før kamptidspunktet, og alkohol må ikke inntas.

Personlig fremferd er svært viktig. Dommere bør legge litt stolthet i hvordan de tar seg ut, og kle seg pent og ryddig før en kamp. Dommerantrekket bør være ordentlig, rent og strøket. Dommerne skal ikke bruke armbåndsur, armlenker, svettebånd eller noen form for smykker under kampen.

I korthet ønsker vi at våre dommere skal se ut og oppføre seg som profesjonelle, både på og utenfor banen.

2.2. Dommerne møtes



Bilde 3



Bilde 4

Etter ankomst til hallen, bør de to dommerne møtes og forberede seg på oppgaven som ligger foran dem. De er et lag, og bør gjøre alt for å styrke denne enheten.

En slik rådslagning/samtale før kampen er svært viktig.

Emner som bør diskuteres:

1. De siste regelendringene og offisielle tolkninger fra FIBA eller NBBF.
2. Spesielle situasjoner; hoppball, tekniske fouls, straffekast etc.
3. Samarbeid, spesielt når begge har blåst samtidig.
4. Tre-poengsforsøk.
5. Følelse for kampen.
6. Fordel/ulempe prinsippet.
7. Plassering og ansvar i spesielle tilfeller.
8. Ansvar i områder bort fra ballen.
9. «Dobling» og forskjellige pressforsvar.
10. Slutten av spilletiden for periode eller forlengningsperioder.
11. Hvordan møte problemer som oppstår der deltakere eller tilskuere er involvert.
12. Generelle kommunikasjonsmetoder:
 - mellom meddommere
 - til sekretariatet og kommissæren (hvis tilstede).

2.3 Fysiske forberedelser



Bilde 5

Etter å ha skiftet til dommerklær har de fleste dommere sin egen måte å forberede seg til kampen på. Likevel bør alle bli minnet på at moderne basketball krever en førsteklasses idrettsprestasjon, ikke bare av spillerne, men også av dommerne.

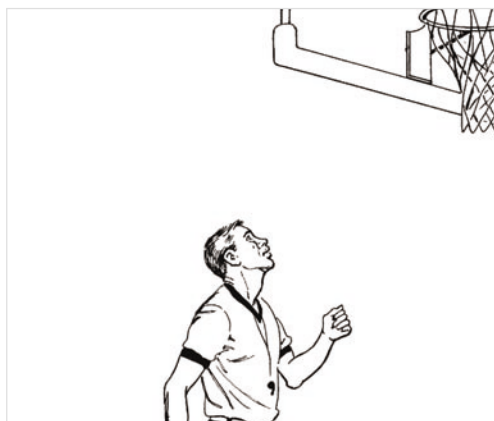
Uavhengig av dommerens alder og erfaring er fysiske forberedelser før kampen en nødvendighet. Tøyning, sammen med forskjellige former for øvelser, anbefales på det sterkeste for å forhindre, eller i hvert fall redusere sjansen for, skader. Det er også psykologiske fordeler med dette, idet dommeren føler seg mer årvåken og klar for kampen.

En høy grad av selvmotivering og entusiasme er nødvendig. Dette kan bare komme fra dommeren selv.

2.4. Oppgaver før kampen



Bilde 6



Bilde 7

Dommerne bør komme sammen til spillebanen **senest 20 minutter** før kampstart, og ikke senere enn fem (5) minutter før starten på andre halvtidsperiode.

Dette er et minimum av tid for å få inspisert alt utstyr og overvåke lagenes oppvarming.



Bilde 8

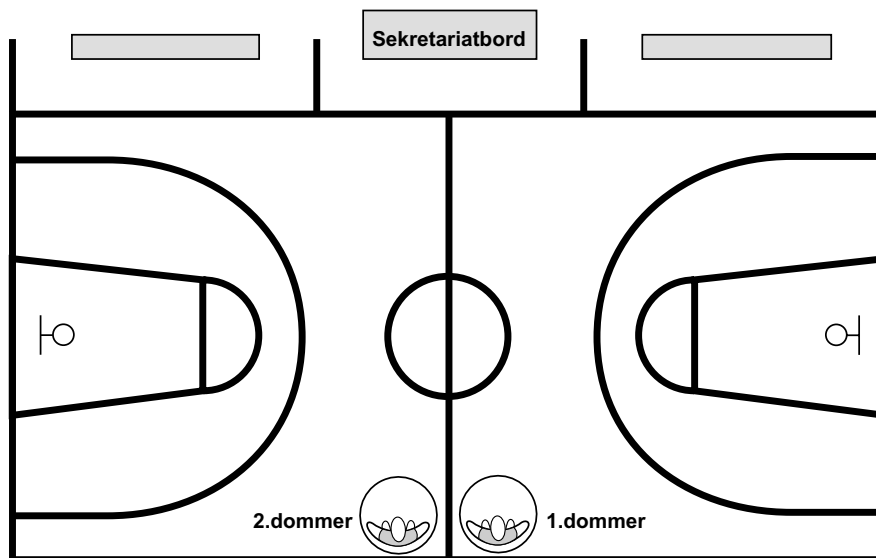


Bilde 9

Førstedommeren, den dommeren som står først på dommeroppsettet (vanligvis den mest erfarne eller den med høyest dommergrad), er ansvarlig for å godkjenne spillebanen, kampuret og alt teknisk utstyr inkludert kampskjemaet (ev. også lisenser dersom dette er aktuelt).

Han skal også velge kampballen (en brukt ball), og merke den tydelig. Etter at denne er valgt, får ingen av lagene benytte den til oppvarming før kampstart.

Kampballen må være i bra stand og fylle kravene i spillereglene.



Bilde 10

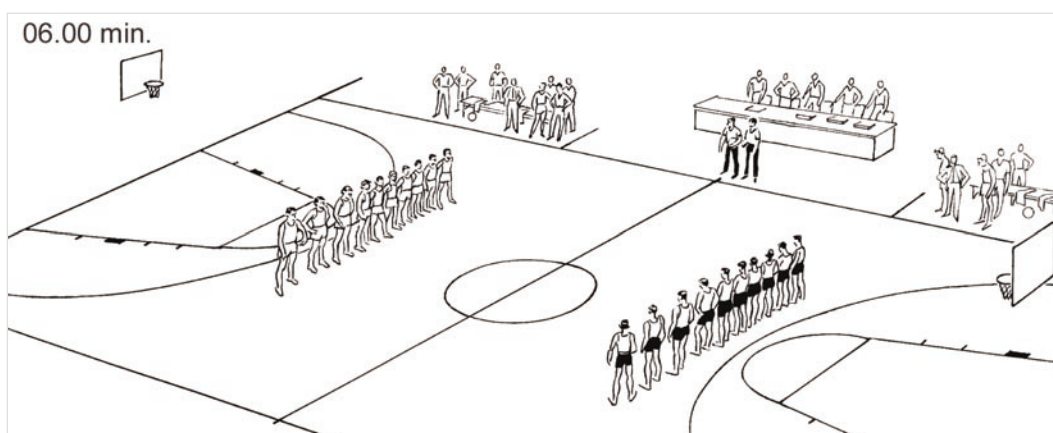
Dommerne bør innta en posisjon på motsatt side av sekretariatet for å overvåke lagenes oppvarming før kampen og i pausen for observere mulige handlinger som kan lede til skade på utstyr. Noe som ikke skal tolereres, er spillere som henger i ringen slik at det kan resultere i skade på ringen eller platen.

Dersom slik usportslig oppførsel observeres av dommerne, skal laglederen til vedkommende lag advares umiddelbart. Dersom handlingen gjentas, skal den involverte personen idømmes en teknisk foul.



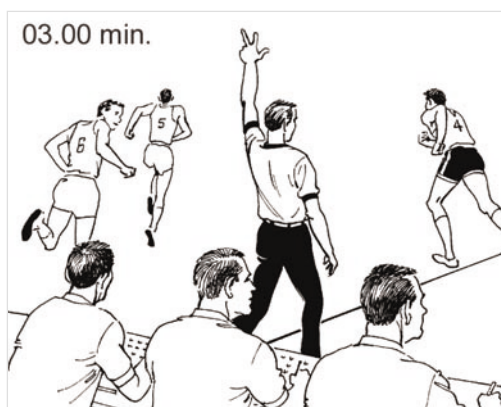
Bilde 11

Førstedommeren skal også kontrollere at sekretæren har fylt ut kampskjemaet korrekt. **Ti (10) minutter før kampstart** skal han forsikre seg om at laglederne med sine signaturer har bekreftet lagoppstillinger med navn og nummer på spillerne, navn på lagleder(e) og avmerking av de fem startende spillerne. Deretter skal førstedommeren gå tilbake til sin plass på motsatt side av sekretariatet.

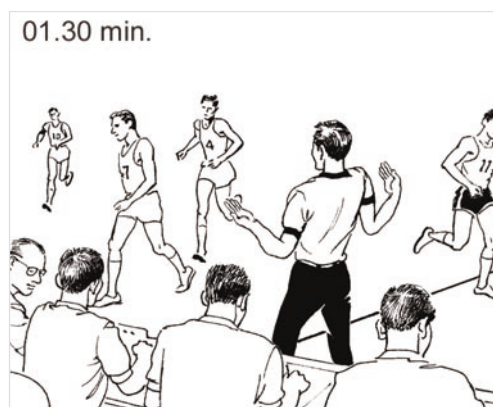
**Bilde 12**

Det er nå vanlig praksis at spillere, lagledere og dommere blir presentert for tilskuerne.

Når en slik presentasjon skal skje før kampen, foreslås dette gjort seks (6) minutter før kampstart. Førstedommeren blåser i fløyten samtidig som han forsikrer seg om at alle spillerne stanser oppvarmingen og går til sine respektive lagbenker.

**Bilde 13**

Så snart alle spillerne, laglederne og dommerne er presentert for tilskuerne, skal førstedommeren signalisere at det gjenstår tre (3) minutter til kampstart. Spillerne kan da begynne siste fase av oppvarmingen (Bilde 13).

**Bilde 14**

To (2) minutter før kampstart inntar dommerne sin plass foran sekretariatet.

Når ett minutt og tretti sekunder (1:30) gjenstår til kampstart, skal førstedommeren blåse i fløyten og forsikre seg om at alle spillerne stanser oppvarmingen og umiddelbart returnerer til sitt lagbenkområde.



Bilde 15



Bilde 16

Førstedommeren skal så forvise seg om at alle er klare til å starte kampen og at ingen av spillerne bærer ulovlig utstyr.

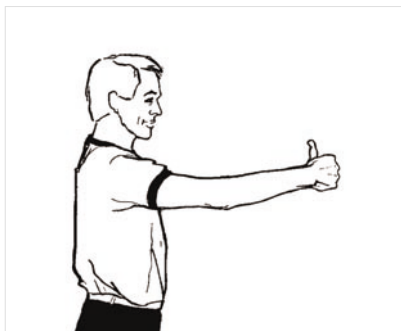


Bilde 17

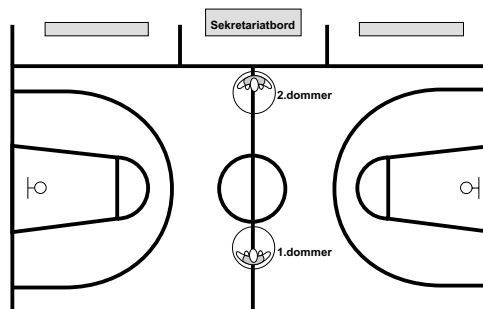
Ettersom dommerne skal vite hvem som er begge lags kapteiner, anbefales det at førstedommeren håndhilser på disse to. Dermed vil meddommeren lettere kunne se hvilke to (2) spillere som er kapteiner.

3. KAMPENS BEGYNNELSE

3.1. Administrering før starten av en periode



Bilde 18



Bilde 19



Bilde 20



Bilde 21

Før han går inn i sirkelen for å administrere hoppballen ved starten på første periode, og før han administrerer innkastet ved starten på de resterende periodene, skal førstedommeren sjekke at meddommeren er klar, og gjennom han at alle i sekretariatet er klare. Dette skal gjøres med "tommelen-opp" signalet (Bilde 18).

Førstedommeren skal vente med hoppballen eller innkastet inntil han er absolutt sikker på at alt er klart.

Ved starten av første periode skal andredommeren innta en posisjon ved midtlinjen, nær sidelinjen foran sekretariatbordet. Han er den ikke-aktive dommeren, det vil si ikke involvert i selve administreringen av hoppballen, men han er klar til å bevege seg foran spillet når ballen blir slått (Bilde 19-21). Førstedommeren står på motsatt side, med ansiktet mot sekretariatet, klar til å gå inn i sirkelen på midtbanen for å utføre hoppballen i starten av første periode. Når innkastene skal tas i starten på de resterende periodene, skal førstedommeren innta en posisjon ved forlengelsen av midtlinjen på motsatt side av sekretariatet og i forsvarfeltet til spilleren som skal kaste inn. Spilleren som skal foreta innkastet skal ha en fot på hver side av midtlinjens forlengelse. Andredommeren skal innta en posisjon ved den andre sidelinjen, ved straffekastlinjens forlengelse i angrepsfeltet til laget som tar innkastet, slik at alle spillerne befinner seg mellom de to dommerne (box-in).

Når dommeren går inn mellom to spillere for kaste ballen opp mellom dem, anbefales han på det sterkeste å ikke ha fløyten i munnen. Forflytning av dommerne etter innkastet som starter alle andre perioder står beskrevet i pkt. 5.2.

3.2. Åpningshoppballen



Bilde 21



Bilde 22

Før han kaster ballen opp mellom spillerne, skal førstedommeren forsikre seg om at begge er klare og har føttene innenfor sirkelen med en fot nær midtlinjen.

Ballen skal kastes vertikalt opp mellom to (2) motstandere, høyere enn noen av dem kan nå ved å hoppe (Bilde 22).

Etter å ha kastet ballen anbefales førstedommeren å forbli stående for å se i hvilken retning spillet vil gå, inntil ballen og spillerne har beveget seg vekk fra sirkelen.

Han bør ikke prøve å rygge vekk idet han kaster ballen, ettersom dette vil påvirke nøyaktigheten på kastet.

Andredommeren må se om første ballberøring er lovlig, det vil si om ballen hadde nådd sitt høyeste punkt før den ble slått, og at de åtte (8) ikke-hoppende spillerne bevegelser var i henhold til reglene (Bilde 23 og 24).



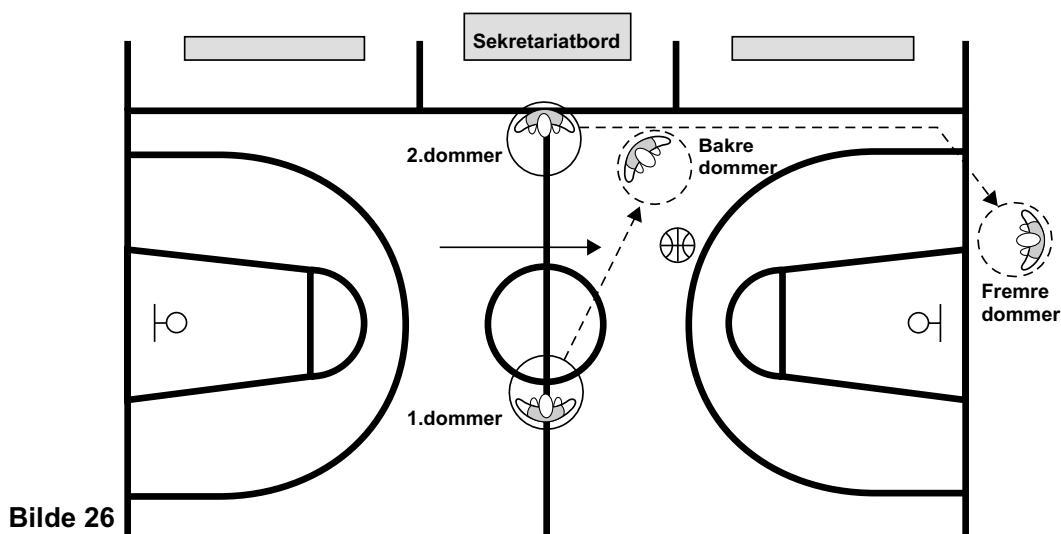
Bilde 23



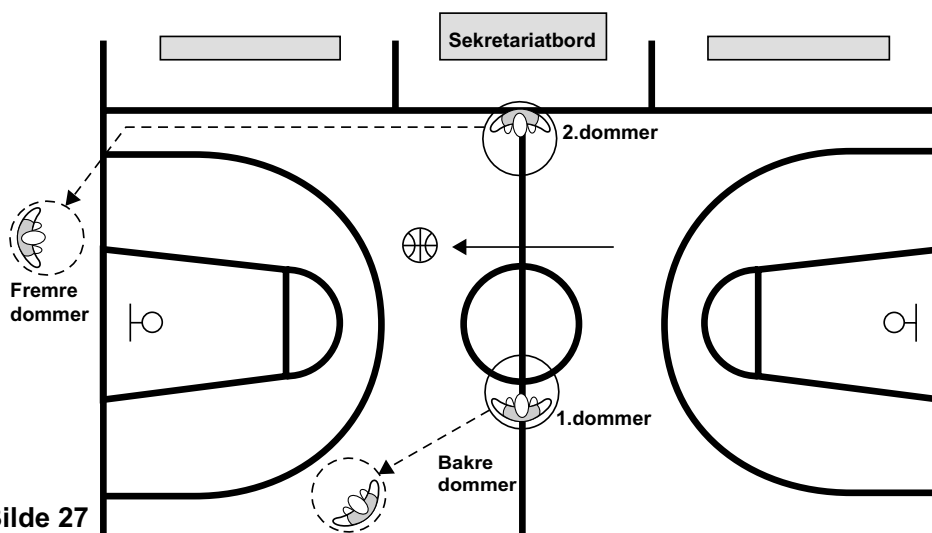
Bilde 24

Så snart ballen er slått, skal andredommeren gi signalet for å starte klokken, og forflytte seg i spillets retning, foran ballen for å innta plassen som fremre dommer (Bilde 25).

3.3. Dommernes bevegelser



Bilde 26



Bilde 27

Når ballen er slått til høyre for den ikke-aktive dommeren, skal han bevege seg i samme retning, og løpe hurtig for å komme foran spillet, og fortsette fram til endelinjen (bilde 26).

Førstedommeren, som kastet ballen, forblir i sin posisjon i sirkelen og observerer spillet. Når spillet har forflyttet seg vekk fra området ved midtsirkelen, skal han innta en normal posisjon som bakre dommer langs sidelinjen (bilde 26).

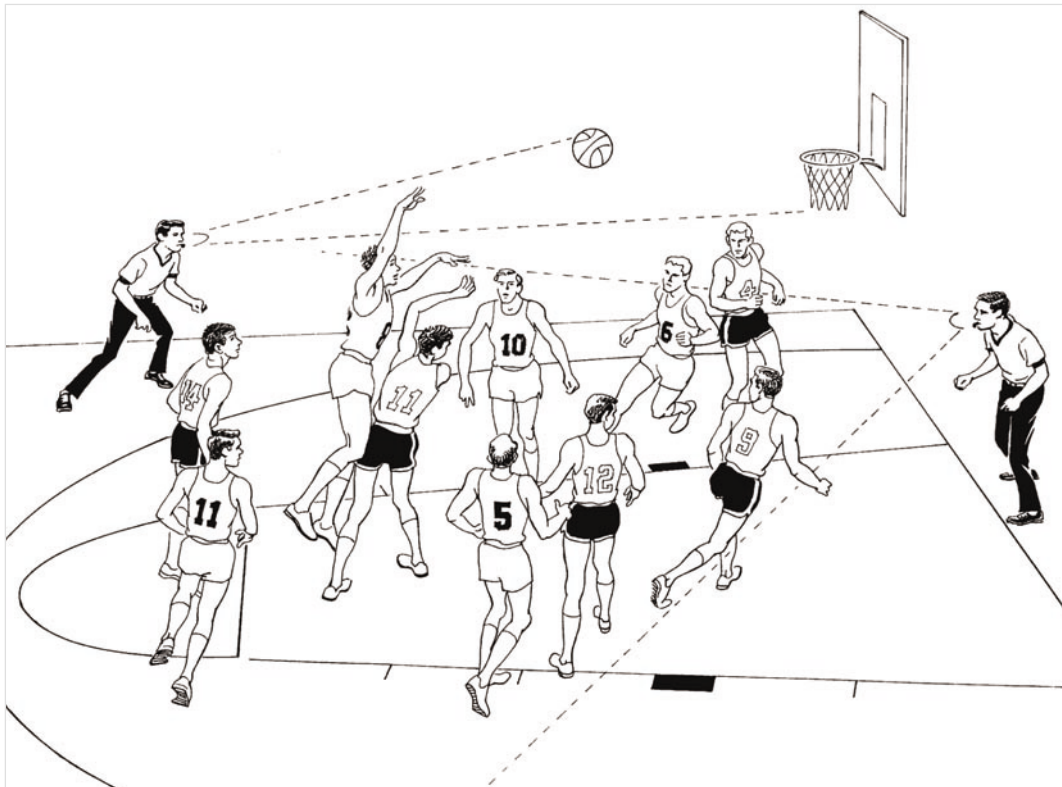
Hver gang lagenes kontroll over ballen skifter og spillet går i en ny retning, må dommerne justere sine posisjoner. De fortsetter å ha ansvar for de samme linjene, men bakre dommer blir ny fremre dommer, og fremre dommer blir ny bakre dommer.

Når ballen er slått til venstre for den ikke-aktive dommeren, skal han bevege seg i samme retning som ballen, og fortsette til endelinjen der han etablerer sin posisjon som fremre dommer (bilde 27).

Førstedommeren, som kastet ballen, bør forbli i ro et kort øyeblikk. Han kan dermed, uten å forstyrre spillerne, krysse over banen mot sekretariatbordet for å innta en posisjon som bakre dommer (bilde 27).

4. DOMMERNES PLASSERING OG ANSVARSOMRÅDE

4.1. Dommerteknikk



Bilde 28

Dommernes øyne bør alltid være i bevegelse i et forsøk på å se hele gulvet, og samtidig vite hvor de ti (10) spillerne befinner seg.

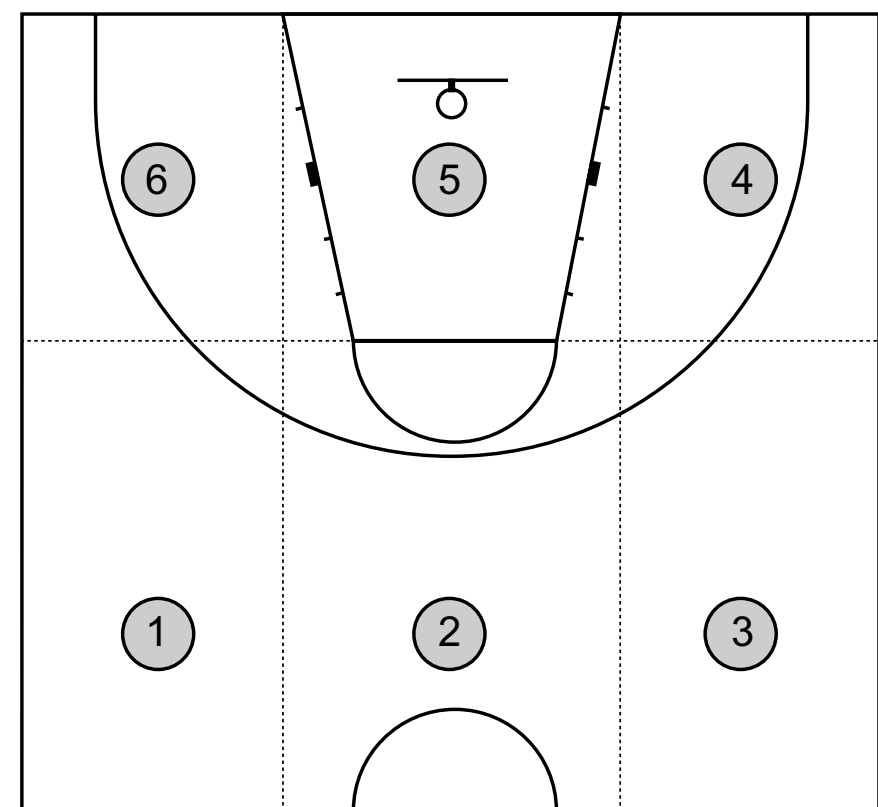
Avhengig av hvor ballen er, må alltid en av dommerne se hva som skjer bort fra ballen.

Det å vite hvor ballen er betyr ikke det samme som å se på ballen.

Hver gang begge dommerne blåser i fløyten samtidig, **bør den som er nærmest hendelsen vanligvis administrere avgjørelsen.** Etabler øyekontakt med hverandre. Dette vil kunne forhindre to forskjellige avblåsninger. Når begge har blåst i fløytene for en foul er det viktig å ikke handle forhastet. Se på meddommeren din i tilfelle han har bestemt seg for en annen avgjørelse.

Det er ingen forskjell på første- og andredommeren når det gjelder å ta avgjørelser på fouls og overtredelser. Yngre eller mindre erfarne dommere har like stor myndighet i avgjørelser som deres mer rutinerede meddommere. Samarbeid og lagånd er vesentlig. De setter selv standarden når de aksepterer ditt ansvar.

4.2. Ansvarsdeling på banen



Bilde 29

Moderne dømming krever at når to (2) dommere samarbeider med hverandre, må en dommer ta ansvar for området i nærheten av ballen, og den andre for det som skjer bort fra ballen.

For å oppnå denne ansvarsdelingen, må dommerne forsøke å oppnå best mulige posisjoner for å bedømme spillet ved å benytte mekanikken som beskrives i denne håndboken **som retningslinjer**.

For å forenkle dette er hver halvbane delt i rektangler, nummerert fra 1 til 6 som illustrert i bilde 29.

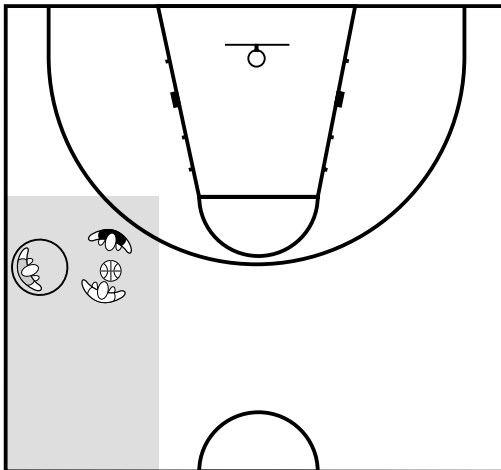
Først vil vi fokusere på bakre dommers plassering i forhold til ballen ved å vise de tilfellene der han primært har ansvar for området rundt ballen, i tillegg til å gi innsikt i spesielle sider av dommerteknikken.

Dette vil bli etterfulgt av en analyse av fremre dommers plassering og ansvar.

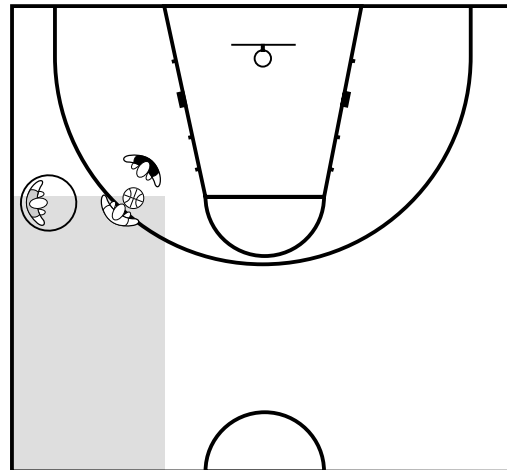
Den siste delen vil oppsummere de to (2) dommernes bevegelser og deres respektive ansvarsområder og oppgaver.

4.3. Bakre dommer - plassering og ansvar

Bakre dommer skal under normale omstendigheter befinne seg bak spillet. Han skal innta en posisjon litt bak og til venstre for ballen, og ca. 3 til 5 meter unna.

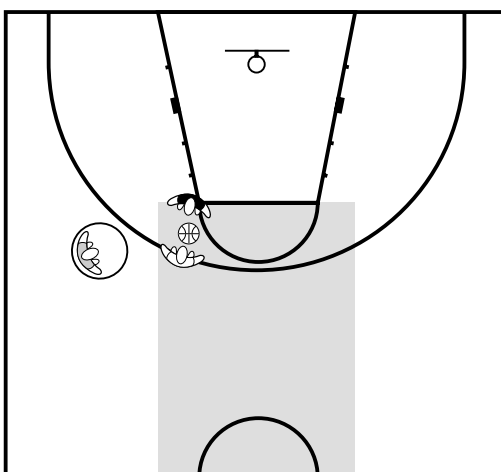


Bilde 30

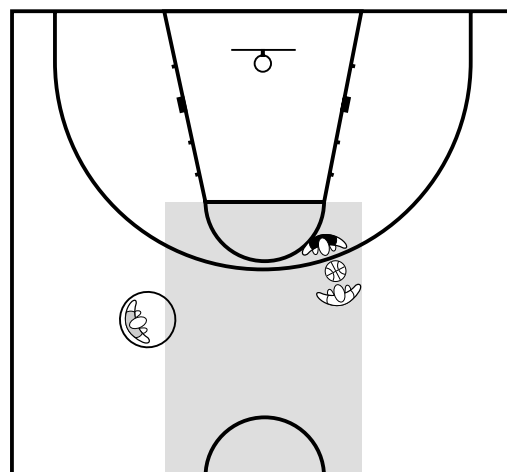


Bilde 31

I bilde nr. 30 og 31 er ballen i rektangel 1. Bakre dommer har ansvar for spillet rundt ballen, spesielt på spilleren som dribler, skyter eller sentrer ballen og forsvarsspilleren(e) som dekker han. Når ballen er i dette området av banen er bakre dommer primært ansvarlig for området rundt ballen.

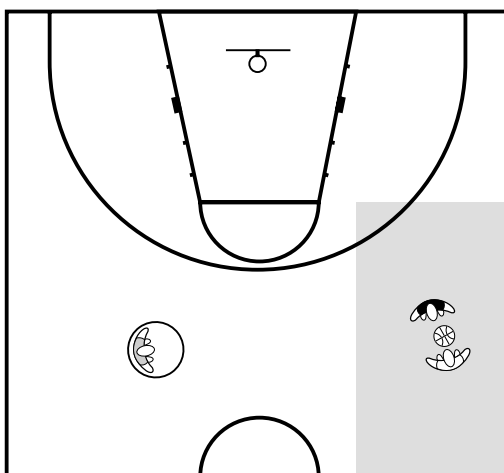


Bilde 32



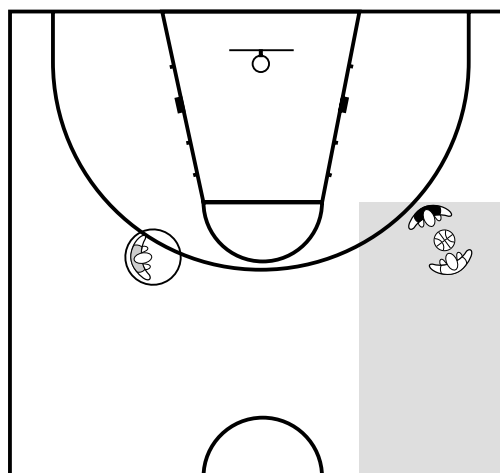
Bilde 33

I bilde nr. 32 og 33, med ballen i rektangel 2, er bakre dommer igjen ansvarlig for spillet rundt ballen.



Bilde 34

I bilde nr. 34 er ballen i rektangel 3, langt ute til høyre for bakre dommer. Igjen har han ansvar for området rundt ballen. I denne situasjonen vil han imidlertid måtte prøve å finne best en mulig posisjon for å se hele handlingen, og også bedømme om ball/spiller eventuelt er utenfor spillebanen på hans høyre side.



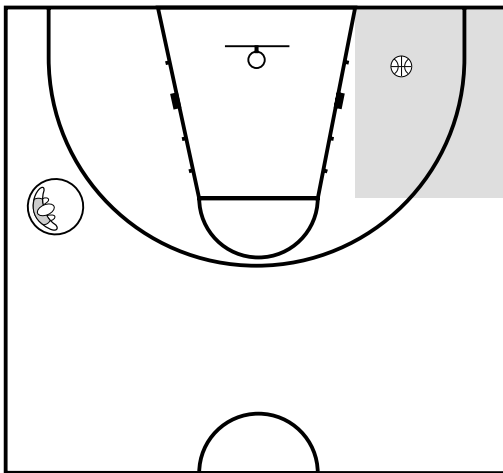
Bilde 35

I bilde nr. 35 er ballen i rektangel 3 i nærheten av 3-poengslinjen. I de fleste tilfeller vil ballen bli spilt inn i rektangel 4 eller 5 som følge av et skudd, pasning eller dribling. **For å være forutseende bør bakre dommer være klar til å bevege seg mot venstre for å overvåke spillet vekk fra ballen.**

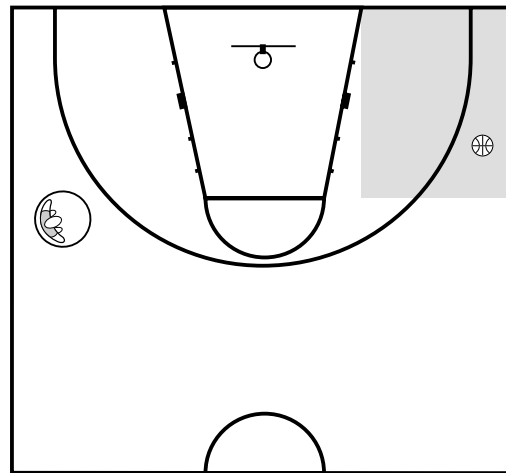
Han vil enkelte ganger behøve hjelp fra

fremre dommer for å se 3-poengsforsøk, spesielt når synsfeltet hans er blokkert av en forsvarsspiller. Dersom et 3-poengsforsøk tas ved straffekastlinjens forlengelse (dvs. i overgangen mellom rektangel 3 og 4) skal bakre dommer ta ansvaret for dette skuddforsøket

Bakre dommer har ikke det primære ansvaret for sidelinjen til høyre for seg, men det kan være situasjoner der han må hjelpe meddommeren med innkastavgjørelsen når ballen går utenfor banen.



Bilde 36



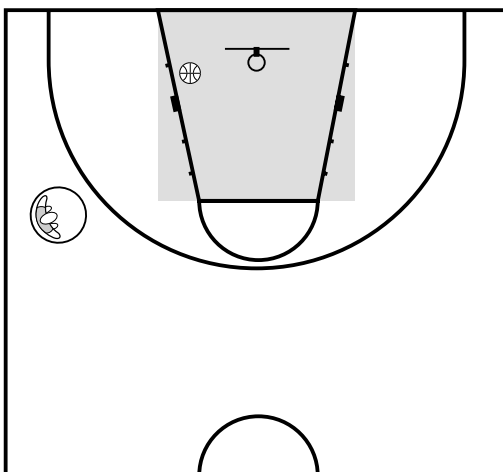
Bilde 37

Bakre dommer har ikke ansvar for ballen og spillet i nærheten av ballen når denne er i rektangel 4, i hjørnet lengst vekk til høyre for han (bilde 37 og bilde 38), mellom straffekastlinjens forlengelse og endelinjen.

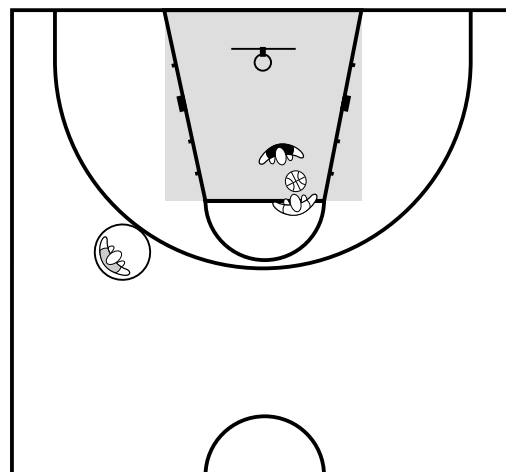
Hans primære oppgave er da å overvåke situasjoner bort fra ballen.

Hovedansvaret hans er «low-post»-området på den siden som er bort fra ballen, spesielt med tanke på mulige ulovlige screenere.

Det viktigste prinsippet er at bakre dommer må PENETRERE ned mot straffekastlinjens forlengelse (ca.) når ballen penetrerer mot kurven eller endelinjen i en sentring, dribling eller skudd, slik at han lettere kan se rommet mellom spillerne.



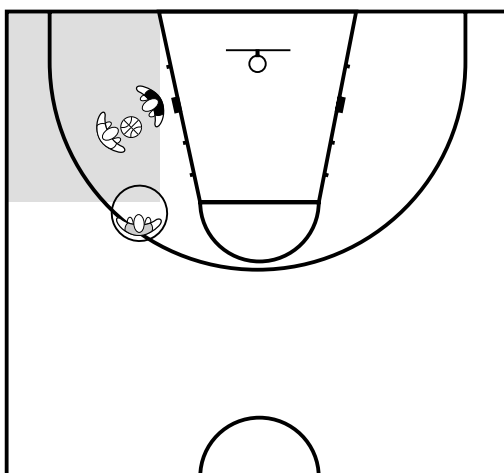
Bilde 38



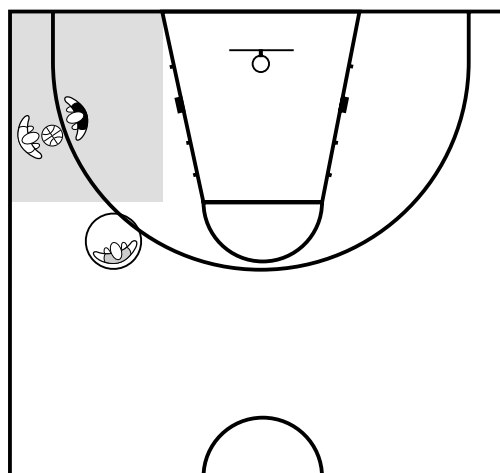
Bilde 39

I bilde nr. 38 og 39 er ballen i 3-sekundersfeltet (rektangel 5). Dette er et tilfelle der begge dommerne skal se på spillet rundt ballen, spesielt i skuddsituasjoner.

Bakre dommer tar ansvaret for ballens bane mot kurven, for å se om den går i kurven eller ikke, og ser etter ulovlig ballberøring (eller ulovlig påvirkning av skuddforsøket) av forsvarer eller angriper. Det er også hans ansvar å være spesielt årvåken i retursituasjoner og ha oppmerksomheten rettet mot spillere som bakfra prøver å ta ballen fra en dårligere posisjon.



Bilde 40



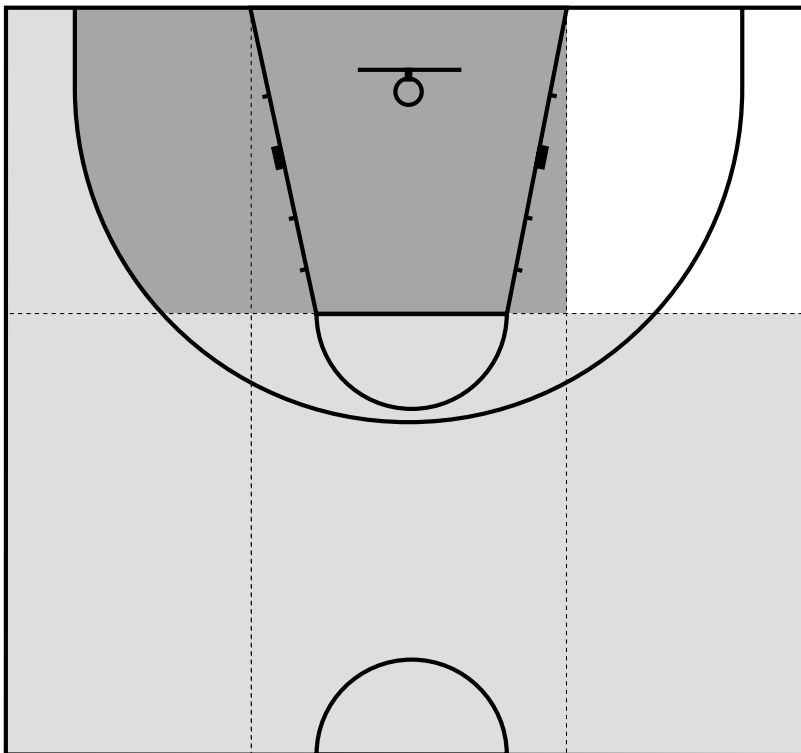
Bilde 41

I bilde nr. 40 med ballen i rektangel 6 i 2-poengsområdet, er bakre dommer primært ansvarlig for ballen. Men dersom ballen tas mot kurven, spesielt langs endelinjen, må fremre dommer ta over ansvaret for spillet rundt ballen. Han må spesielt rette oppmerksomheten mot «high»- og «lowpost»-områdene.

I bilde nr. 41, er ballen fortsatt i rektangel 6, men nå utenfor 3-poengslinjen. Bakre dommer overvåker ballen og spillet rundt den, spesielt dersom noen skyter.

Bakre dommer er også ansvarlig for å angi retning for innkastet dersom ballen går utenfor banen ved sidelinjen på hans venstre side.

Det er svært viktig at de to (2) dommerne samarbeider nært gjennom hele kampen. Spesielt viktig blir dette når ballen er i rektangel 6. Det anbefales på det sterkeste at bakre dommer stadfester sin partners posisjon hver gang ballen blir spilt inn i et nytt område (rektangel) og dette medfører bytte av ansvaret for spillet rundt ballen.



Bilde 42

Bakre dommer er ansvarlig for spillet rundt ballen når denne er i det skyggelagte området som illustrert på bildet 42 (det mørke feltet indikerer området med delt ansvar med fremre dommer).

De primære oppgavene for bakre dommer omfatter:

1. 2- og 3-poengsforsøk inkludert avgjørelsen på om tiden var ute i slutten av en periode eller forlengningsperiode, eller en 24-sekundersovertredelse har inntruffet.
2. Ulovlig berøring av ball og påvirkning av skuddforsøk.
3. Retursituasjoner, spesielt mulig kontakt over ryggen på spillere.
4. «Lowpost»-området, spesielt bort fra ballen.
5. Fouls bort fra fremre dommer.
6. Skrittovertredelser (bakre dommer har best synsvinkel).
7. 24-sekundersklokken.

Husk prinsippene for mekanikken

1. Bakre dommer må alltid bevege seg når ballen beveger seg.
2. «Box-in», dvs. ha alle spillerne mellom de to dommerne.
3. Penetrer når ballen penetrerer nedenfor straffekastlinjen i et skudd, pasning eller dribling.
4. **Se etter rommet** mellom spillerne.



4.4. Bakre dommer - praktiske råd

1. Når spillet beveger seg oppover banen, hold deg litt bak og til venstre for ballen, normalt tre (3) til fem (5) meter unna og se etter rommet mellom spillerne. Dette vil hjelpe deg til å opprettholde en vid vinkel til spillet, og gi deg bedre oversikt over banen.
2. Du har ansvaret for sidelinjen til venstre for deg, midtlinjen (muligheten for tilbakespill fra angrepsfeltet til forsvarsfeltet) og 24-sekundersanordningene. Rett oppmerksomheten spesielt mot 24-sekundersklokken hver gang ballen går utenfor banen.
3. Informer lagene om antall sekunder som er igjen dersom det angripende laget skal ta innkast i forsvarsfeltet og har færre enn åtte (8) sekunder igjen på å komme seg inn i angrepsfeltet.
4. **Dersom ballen spilles oppover banen av en tett oppdekket spiller langt borte til høyre for deg, må du bevege deg så langt som det behøves for at du skal kunne overvåke spillet rundt denne spilleren ordentlig.** Så snart situasjonen tillater det må du returnere til den normale plasseringen som bakre dommer.
5. Du er primært ansvarlig for ballens bane i alle skuddsituasjoner, dvs. eventuelle ulovlige berøringer av ball eller påvirkning av skuddforsøk. Se på skytterens føtter ved 3-poengsforsøk, spesielt når det skytes i nærheten av 3-poengslinjen. Forsikre deg om at du kan se mellom spillerne for å kunne avgjøre eventuell kontakt.
6. **Hver gang ballen penetrerer** mot endelinjen eller kurven under et skudd, pasning eller dribling, **må du også penetrere** (men ikke lenger enn straffekastlinjens forlengelse). Dette vil gjøre deg i stand til å hjelpe meddommeren, spesielt når spillere kommer over ryggen på motspillere i et ulovlig forsøk på å ta retur.
7. Hver gang ballen sentres eller slippes i et skuddforsøk, må du observere forsvarsspillerens handlinger når du ser på ballen.
8. Når meddommeren din ser etter hjelp etter at ballen er spilt utenfor banen, må du være forberedt på å gi ham det umiddelbart. Etabler en metode for å kommunisere i slike situasjoner under samtalen før kampen.
9. I overgangen fra bakre til fremre dommer må du ikke snu hodet vekk fra spillet og se nedover banen foran deg. Ha øynene fokusert på spillet og spillerne til enhver tid ved å titte over skulderen.
10. Når du har ansvaret for ballen og området rundt ballen, spesielt i en-mot-en situasjoner, er det viktig å se etter rommet mellom spillerne.

«Vær der du må være for se det du trenger å se.»

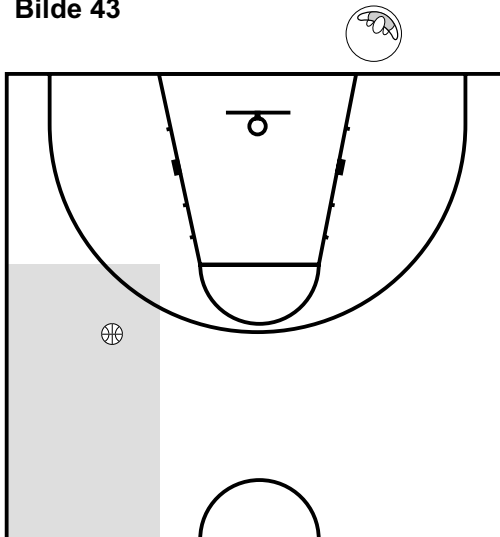
4.5. Fremre dommer - plassering og ansvar

Fremre dommer bør under normale omstendigheter være foran spillet. Han må komme seg nedover banen så raskt som mulig og la spillet komme mot seg. **Fremre dommer må alltid være i bevegelse.**

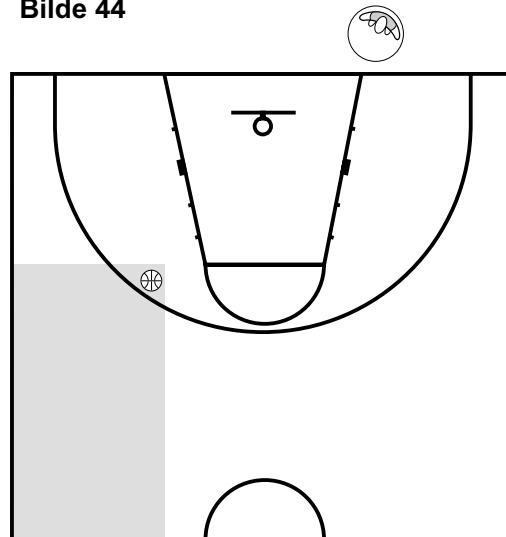
Etter å ha nådd endelinjen vil han normalt bevege seg mellom 3-poengslinjen på sin venstre side og ikke lenger enn kanten på 3-sekundersområdet på sin høyre side. Det er ikke behov for å bevege seg utenfor disse grensene.

I de fleste situasjoner må dommeren benytte «**boxing-in**»-prinsippet. Dette betyr at dommerne alltid har samtlige ti (10) spillere **mellom** seg. Dommerne behøver ikke være diagonalt overfor hverandre.

Bilde 43

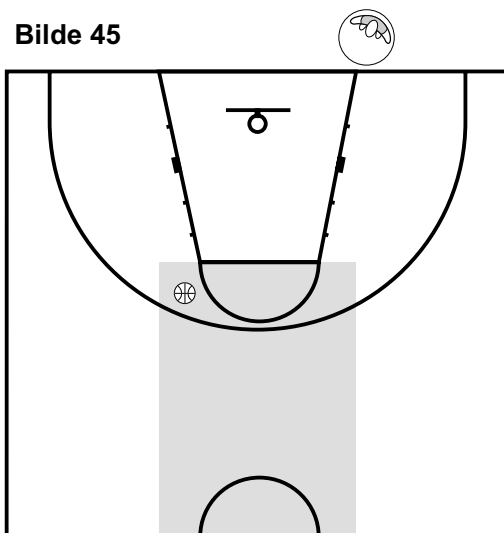


Bilde 44

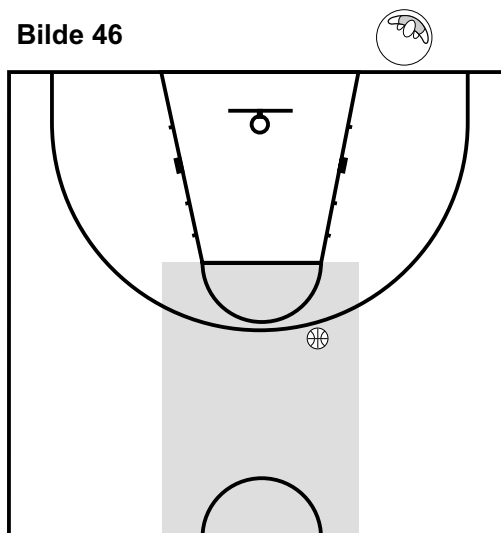


I bilde nr. 43 og 44 er ballen i rektangel 1. Fremre dommer plasserer seg slik at de ti (10) spillerne er mellom han og hans meddommer. Hovedansvaret hans er nå spillet bort fra ballen. Han bør spesielt rette oppmerksomheten mot eventuelle ulovlige screener.

Bilde 45

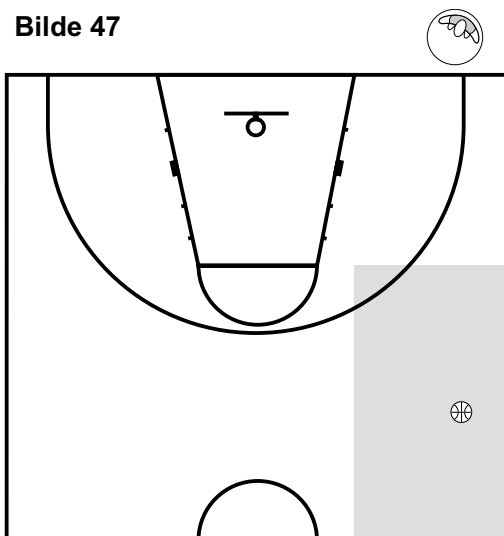


Bilde 46

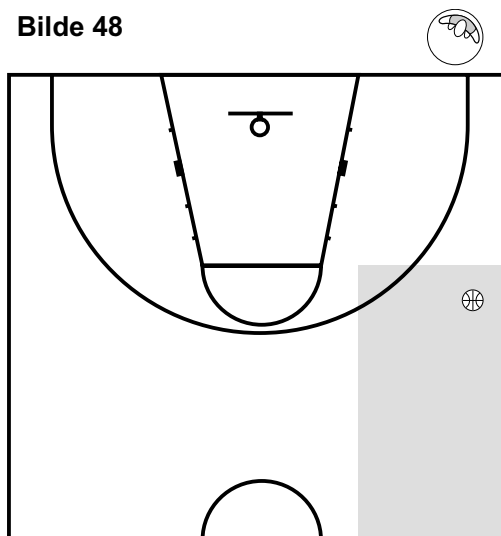


I bilde nr. 45 og 46 er ballen i rektangel 2. Igjen er fremre dommer hovedansvarlig for det som skjer bort fra ballen. Ved å ha hoftene «åpne» mot spillet (føttene i linje med endelinjen) vil han lettere kunne forutse når ballen blir spilt mot kurven.

Bilde 47



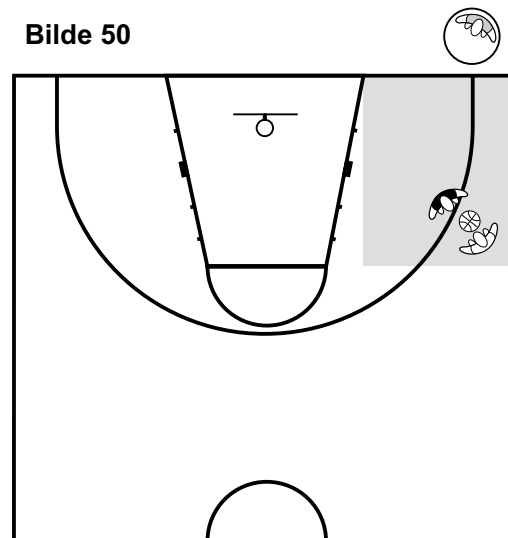
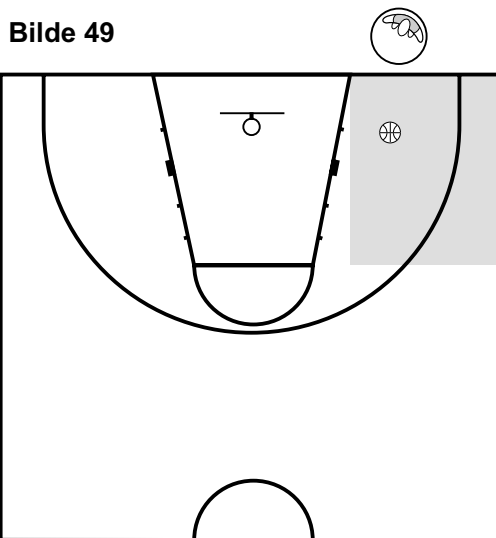
Bilde 48



Når ballen er i rektangel 3 (Bilde nr. 47 og 48), skal fremre dommer nok en gang dekke området bort fra ballen. Han bør alltid vite hvor ballen er for om nødvendig å kunne hjelpe meddommeren dersom det gjøres et 3-poengsforsøk. Det er ikke nødvendig å forflytte seg bortenfor 3-poengslinjen til venstre for han. Når ballen er i rektangel 3 skal fremre dommer holde et øye med spillerne i «lowpost»-området.

Moderne basketball involverer kontakt mellom spillere i «lowpost»-området. Det er fremre dommers plikt å sørge for at denne kontakten ikke blir overdreven og hard, noe som kan føre til at man mister kontroll over kampen. Når en spiller blir ulovlig hindret i å innta en ny posisjon på banen, er dette en foul.

I disse illustrasjonene, som viser ballen i rektangel 1, 2 og 3 mellom midtlinjen og straffekastlinjen forlenget, skal fremre dommer «box-in» alle spillerne og ha hovedansvaret for å dekke området bort fra ballen.

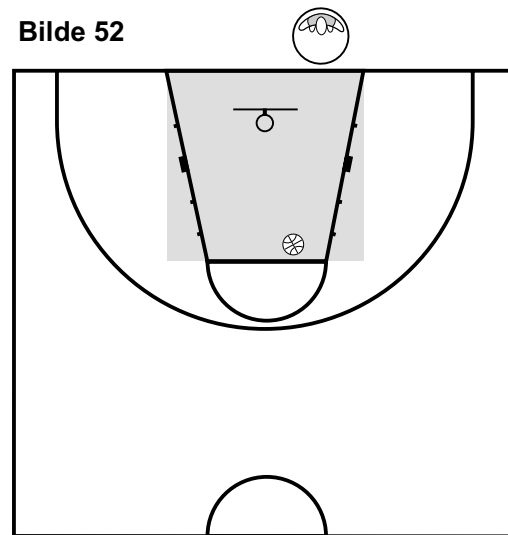
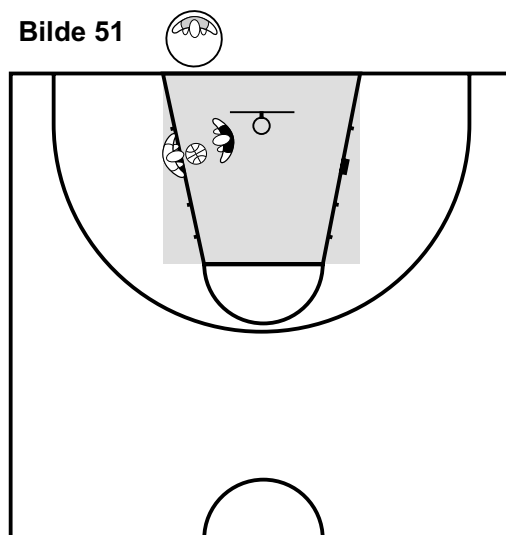


I bilde nr. 49 og 50 er ballen i rektangel 4. Fremre dommer plasserer seg nå med hoftene åpent mot spillet (banen) og er ansvarlig for spillet direkte rundt ballen.

Han skal ikke bevege seg lenger til venstre enn 3-poengslinjen.

I denne posisjonen er han fortsatt godt plassert for å bedømme når ballen går ut over sidelinjen på hans venstre side. Han vil også være i stand til å hjelpe partneren sin ved å indikere et eventuelt 3-poengsforsøk fra dette området.

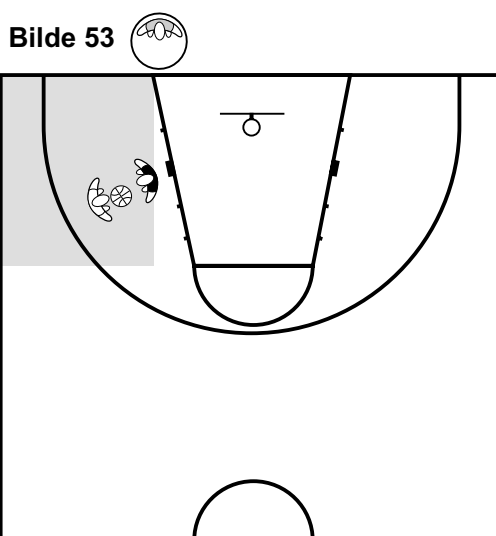
Selv om han primært er ansvarlig for området rundt ballen, har han, når ballen er i rektangel 4, også ansvar for å se på spillerne i «lowpost» området til side for ballen.



Når ballen spilles inn i 3-sekundersfeltet, rektangel 5 (Bilde nr. 51 og 52), skal fremre dommer observere spillet direkte rundt ballen.

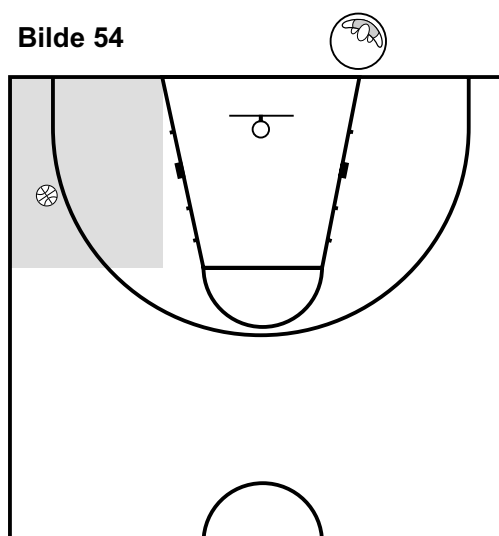
Som en rettesnor bør han alltid se på forsvarsspilleren i alle skudd- og en-mot-en situasjoner. **Straff ikke en forsvarer som spiller lovlig forsvar!!**

Som fremre dommer, og nærmest spillet, er han alltid i best mulig posisjon til å bedømme alle kontaktsituasjoner der skytteren og hans forsvarer er involvert. Tilfeldig kontakt skal ignoreres, spesielt når en spiller «driver» inn mot kurven og scorer. Det er ikke hans primære oppgave å se ballens bane mot kurven.



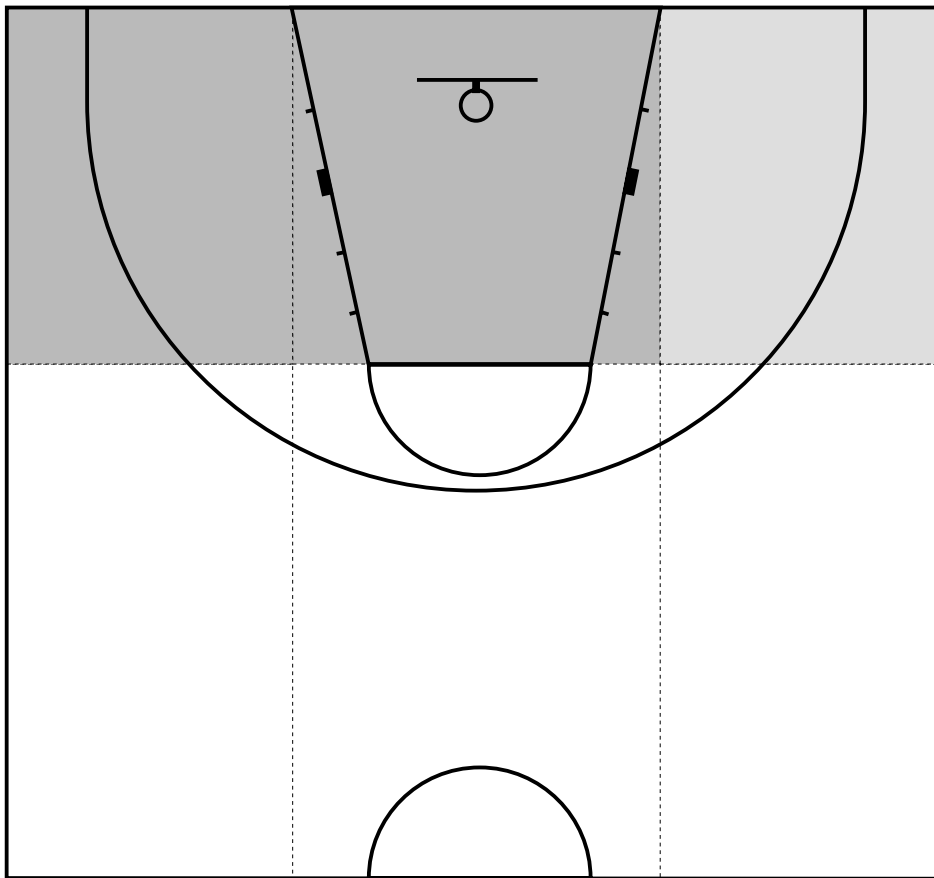
I bilde nr. 53, med ballen i 2-poengsområdet i rektangel 6, skal fremre dommer forflytte seg over for å se spillet rundt ballen, men fortsatt er det viktig å holde hoftene "åpne" mot spillet (spillebanen).

Han behøver ikke å bevege seg bortenfor kanten av 3-sekundersfeltet på sin høyre side.



Når ballen er utenfor 3-poengslinjen i rektangel 6, som vist i bilde nr. 54, må imidlertid fremre dommer ta hovedansvaret for å se bort fra ballen. Spesielt må han se på «low post» området og alle spillerne som befinner seg bort fra ballen. Ikke minst gjelder det de som er involvert i screening.

Fremre dommer er ansvarlig for området rundt ballen når ballen er i rektangel 4 og 5. Han er også ansvarlig for rektangel 6 når ballen er i «lowpost»-området, eller når spilleren «driver» mot kurven. Fremre dommer må i disse områdene bedømme hva forsvarsspilleren gjør, når angrepsspilleren han dekker forsøker å skyte eller dribble.



Bilde 55

Fremre dommer er ansvarlig for ballen og spillet direkte rundt den når ballen er i det skyggelagte området (Bilde nr. 55). Det mørke feltet indikerer området med delt ansvar med bakre dommer.

Hovedoppgavene for fremre dommer er:

1. «Post»-spill.
2. Spill under kurven.
3. Fouls bort fra bakre dommer.
4. Alle «driver» mot kurven på fremre dommers side av spillebanen.

Husk prinsippene i mekanikken

1. **Alltid** bevege seg når ballen beveger seg.
2. «Box-in» alle spillerne.
3. Se etter rommet mellom spillerne.
4. Hold god avstand til endelinjen for å få en bedre synsvinkel.

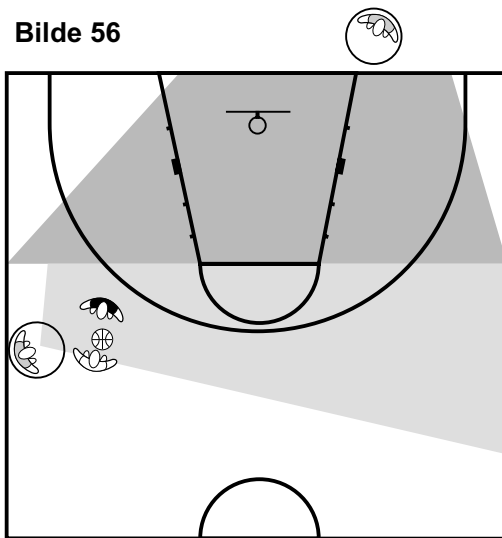


4.6. Fremre dommer - praktiske råd

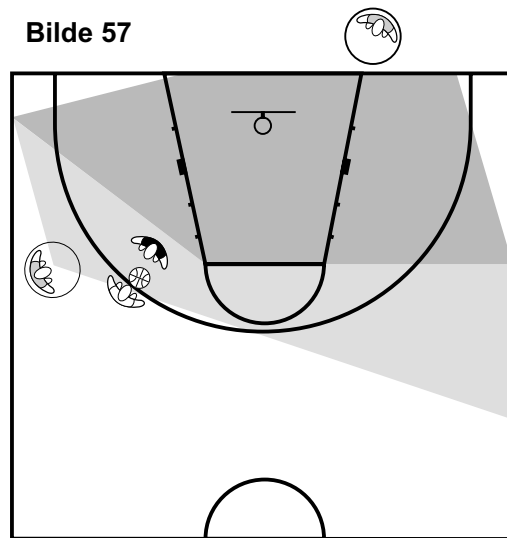
1. Du bør komme deg nedover banen så raskt som mulig og la spillet komme mot deg. Vær alltid i bevegelse. Forsøk alltid å finne den beste posisjonen.
Vit alltid hvor ballen er, selv når du har hovedansvaret for området bort fra ballen.
2. Du er ansvarlig for endelinjen og sidelinjen til venstre for deg. Vær forberedt på å hjelpe til i 24-sekunderssituasjoner, spesielt dersom klokken ikke ble stilt tilbake etter et innkast for foul m.m.
3. Vær klar til å hjelpe meddommeren din ved 3-poengsforsøk, spesielt når ballen er i rektangel 4. Etabler alltid øyekontakt med bakre dommer.
4. Vær spesielt oppmerksom på «post»-spill og det fysiske nivået du vil tillate. Alt unødvendig hardt spill er ditt ansvar og du må bestraffe det. Du må se forskjell på om en spiller forsøker å komme seg til en ny posisjon, eller om han blir ulovlig forhindret fra dette av en motspiller.
5. Forsøk å innta en posisjon i god avstand fra endelinjen (2 meter dersom dette er mulig). En videre vinkel betyr at du ser alt bedre og kan dermed gjøre bedre bedømminger. For å oppnå dette må du ALLTID være i bevegelse. Penetrer ned når ballen dribles fra rektangel 4 til 5 til 6. Se både starten og slutten på en «drive».
6. Ved slutten av en periode eller forlengningsperiode må du ikke annullere eller godkjenne scoringer. Dette er det primære ansvaret til bakre dommer.
7. Bestraff ikke tilfeldig kontakt som ikke har noen innvirkning på spillet, spesielt når en spiller «driver» mot kurven og scorer. Likeledes må du ikke idømme en offensiv foul bare fordi forsvarsspilleren er en god skuespiller og faller på gulvet.
Avblåsninger bør begrenses til kontakt som har direkte innvirkning på spillet (dersom de ikke er usportslige).
8. Når meddommeren din ser etter hjelp etter at ballen er spilt utenfor banen, må du være forberedt på å gi ham det umiddelbart. Etabler en metode for å kommunisere i slike situasjoner under samtalen før kampen.
9. Dersom det spilles pressforsvar og tre (3) eller flere forsvarsspillere er i motstandernes forsvarsfelt, må du hjelpe bakre dommer med å overvåke spillet.
I denne situasjonen kan du vente med å løpe videre oppover spillebanen, og bli værende igjen for å hjelpe til.

«Vær der du må være for se det du trenger å se.»

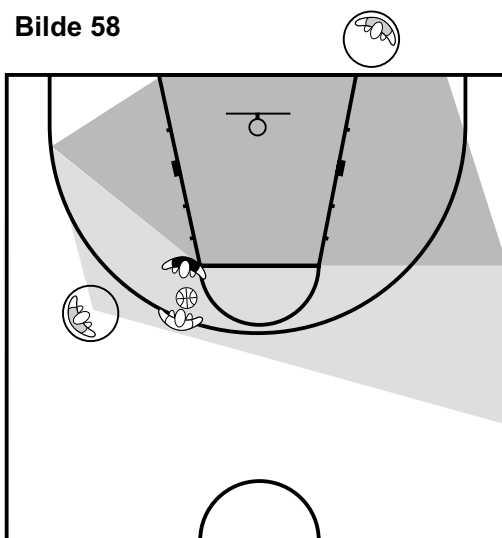
Bilde 56



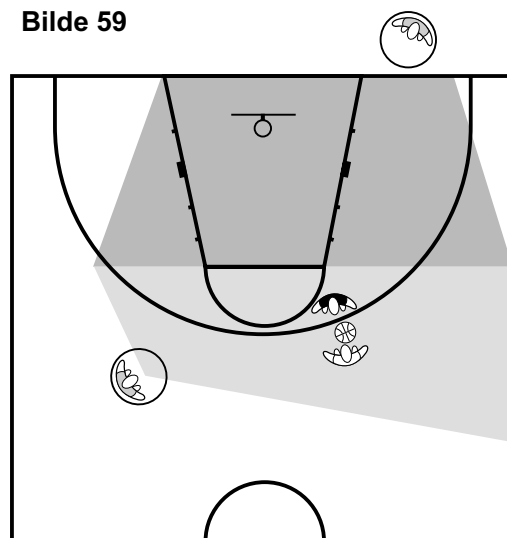
Bilde 57



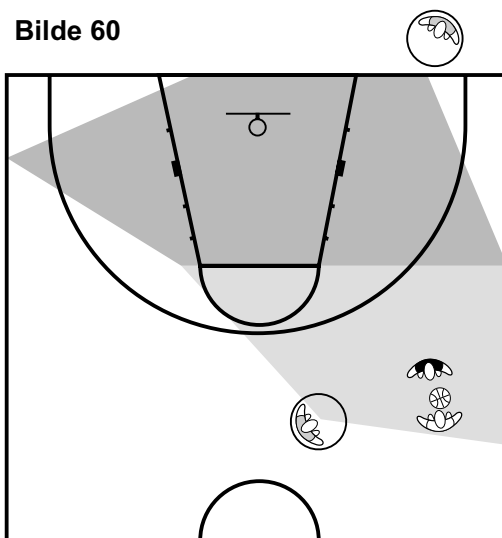
Bilde 58



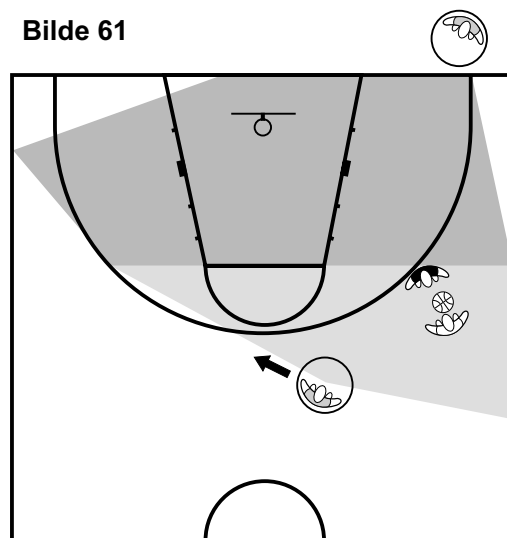
Bilde 59



Bilde 60

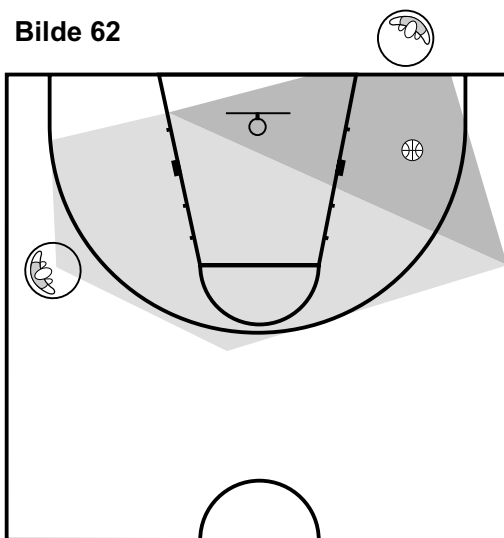


Bilde 61

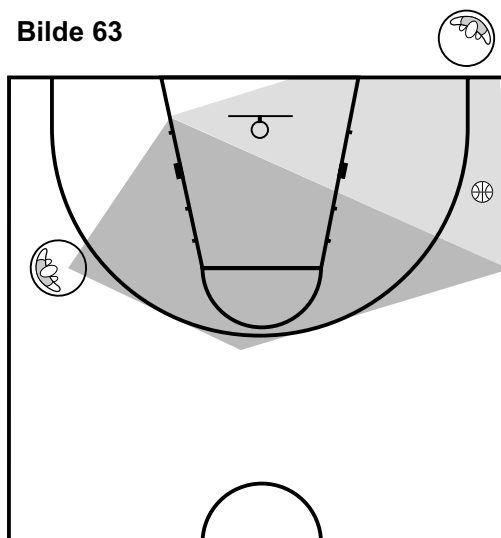


Begge dommeres plassering

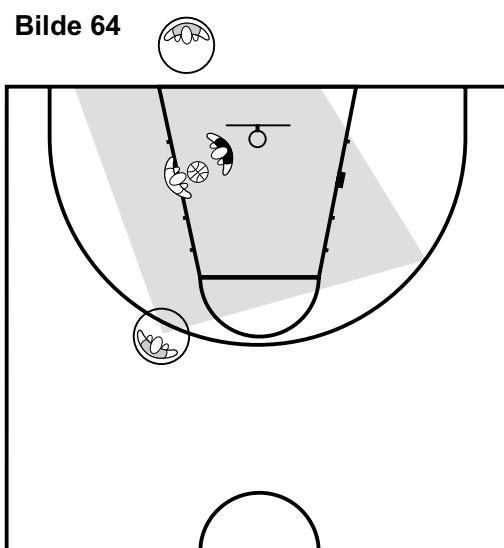
Bilde 62



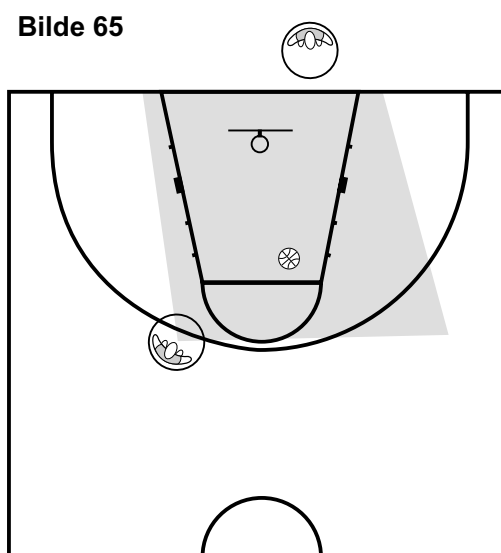
Bilde 63



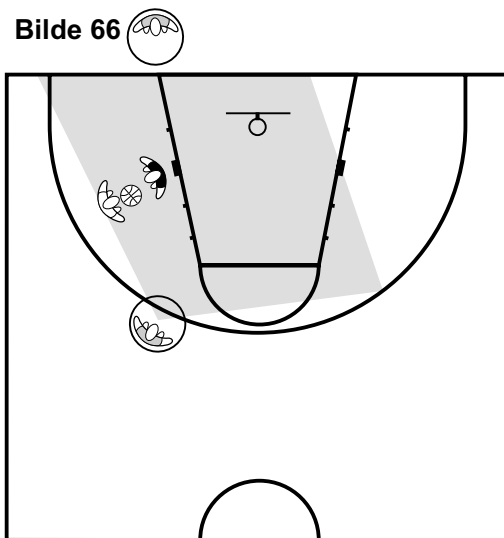
Bilde 64



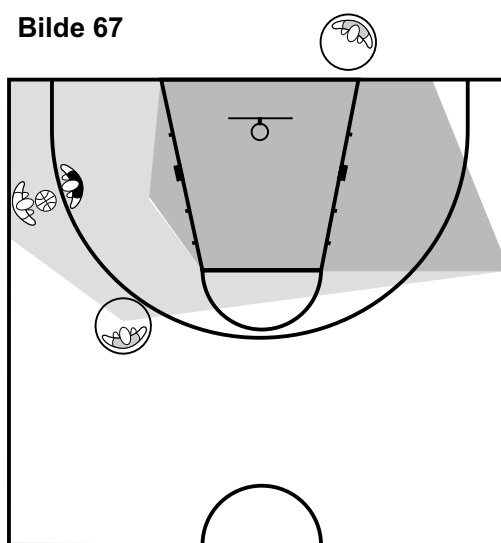
Bilde 65



Bilde 66

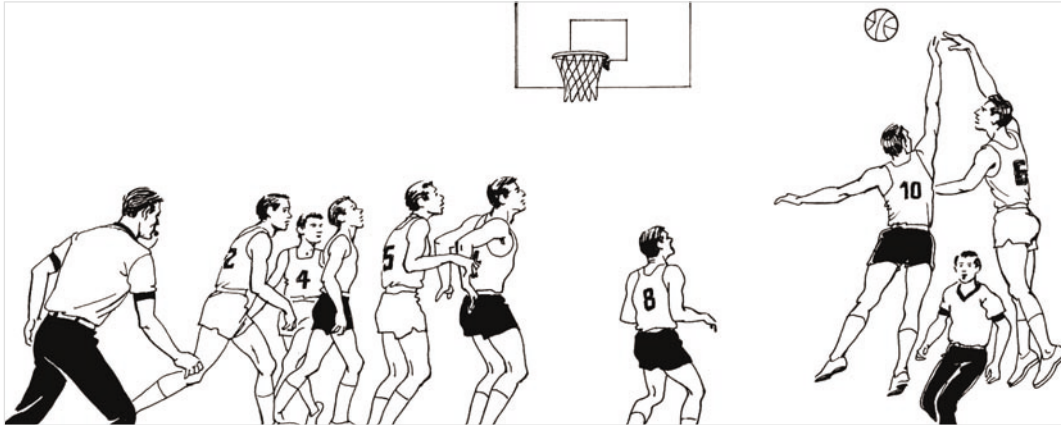


Bilde 67



Begge dommeres plassering

4.7. Bakre og fremre dommer - Ytterligere praktiske råd



Bilde 68

1. Se begge spillernes hender og armer under et skuddforsøk. Husk sylinderprinsippet og **BEGGE** spillernes rettigheter.

Tilfeldig kroppskontakt som ikke har innvirkning på spillet må ikke bestraffes som foul. Vær sikker på at du har sett **HELE** hendelsen.
2. Under «post»-spill må du huske at forsvareren har samme rett til en lovlig posisjon som angriperen. Fouls må kun dømmes når kontakten har direkte innvirkning på spillet. Å bruke albue, rygge inn i, dytte og å holde noen unna med hendene eller albue er fouls. For mye unødvendig hardt og voldsomt «post»-spill kan lede til at dommerne mister kontroll over kampen.
3. I alle screensituasjoner må du forsikre deg om at spilleren som setter screenen står **stille (stasjonært) når kontakten skjer**. Rett spesielt oppmerksomheten mot ben, knær eller albuer som settes ulovlig ut.

Noen spillere vil prøve å «dra en foul» med vilje (spille skuespill) og falle kraftig i gulvet etter en tilfeldig kontakt.

Sørg for at du blåser av for det du faktisk har sett.

Primæransvar for begge dommere inkluderer:

1. Se bort fra ballen.
2. Screener, både ved og bort fra ballen
3. Ulovlig bruk av hender.
4. Handlinger i tre-sekundersområdet



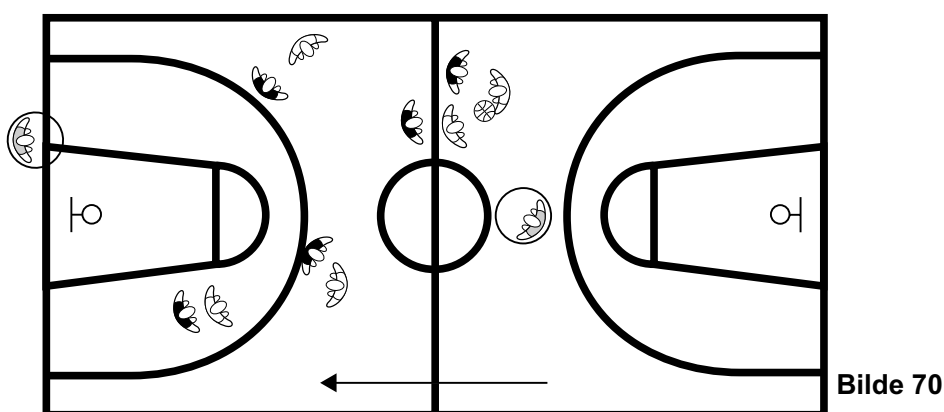
Bilde 69

4.8. Pressforsvar

Pressforsvar kan skape problemer for dommerne. Det skaper avbrudd i den vanlige overvåkingen av banen og krever stor konsentrasjon og samarbeid.

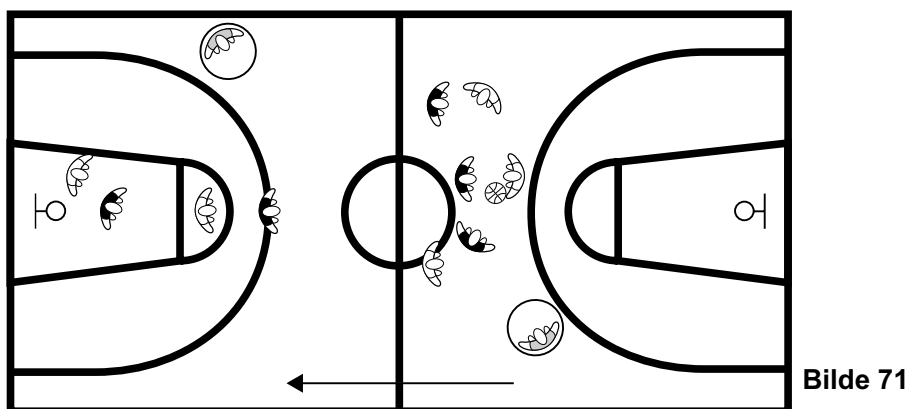
Dersom det er tre (3) eller flere forsvarere i motstandernes forsvarfelt under et pressforsvar, bør alltid fremre dommer **vente** med å nå motsatt endelinje og bli igjen for å hjelpe meddommeren.

Så snart ballen er kommet inn i angrepsfeltet inntar fremre dommer sin vanlige posisjon ved endelinjen.



Bilde nr. 70 viser overvåking av et mann-til-mann pressforsvar. Det er bare en forsvarsspiller i motstandernes forsvarfelt, og fremre dommer må derfor overvåke alle spillerne på sin nærmeste banehalvdel.

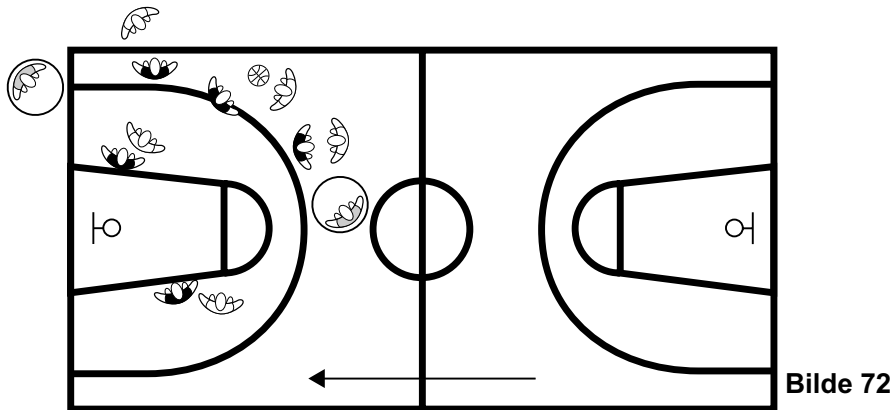
Bakre dommer bør prøve å være så nær som mulig mens han ser etter mulige fouls og overtredelser.



I bilde nr. 71 er det tre (3) forsvarere i motstandernes forsvarfelt. For å hjelpe meddommeren tilstrekkelig i dette presset, bør fremre dommer vente og holde seg ved sidelinjen inntil ballen kommer over midtlinjen.

Dommerne må gjøre sitt ytterste for å forsikre seg om at ethvert skifte av ballkontroll (turnover) etter et pressforsvar skjer som følge av lovlig forsvarspill. Ulovlig kontakt må alltid straffes som en foul.

4.9. Innkast under pressforsvar

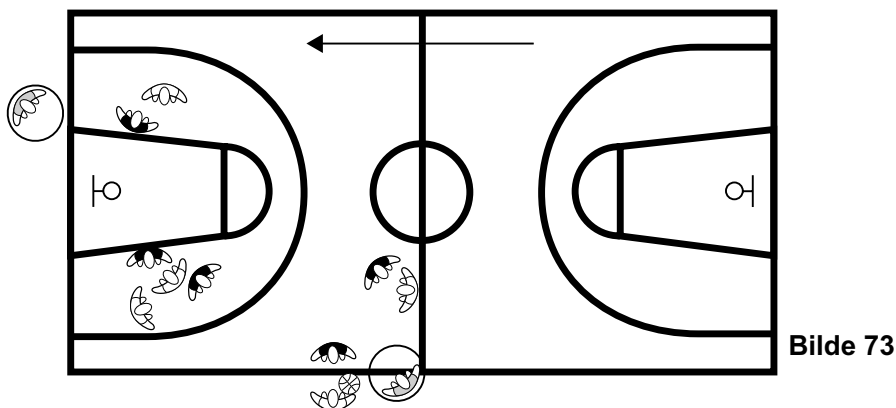


I bilde 72 møter det angripende laget et pressforsvar.

Etter å ha overlevert ballen til spilleren som skal kaste inn, forflytter fremre dommer seg umiddelbart til en posisjon ved endelinjen der han kan observere alle spillerne i nærheten av innkastet, inkludert spilleren som kaster inn.

Denne dommeren er direkte opptatt av «post»-spill, det tette pressforsvaret og andre handlinger rundt de nærmeste pasningsmottakerne. Han skal også sørge for at reglene for innkastet følges.

Bakre dommer penetrerer ettersom ballen er i en penetrert posisjon, og overvåker spillerne lengst vekk fra ballen.

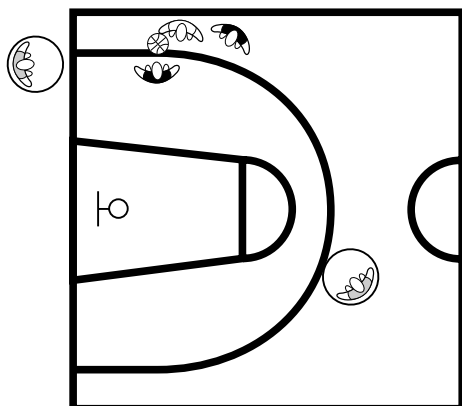


I bilde nr. 73 tar fremre dommer ansvaret for «post»-spillet og mulige screener, samtidig som han ser på spillet bort fra ballen.

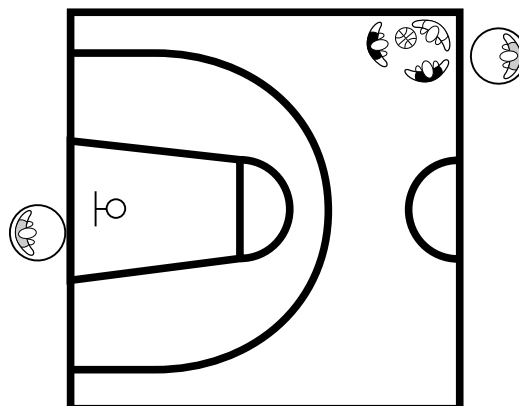
Etter å ha overlevert ballen til spilleren som skal ta innkastet, overvåker bakre dommer spillet rundt han og de nærmeste pasningsmottakerne.

Merk bruken av «box-in» prinsippet.

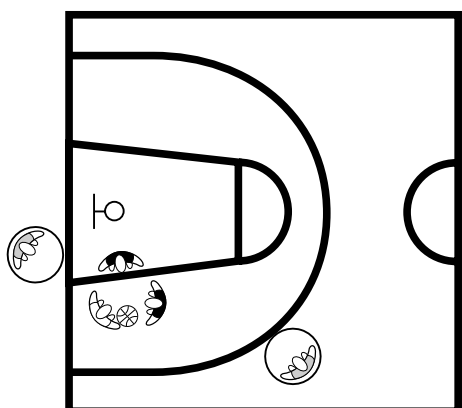
4.10. Forsvarsfeller



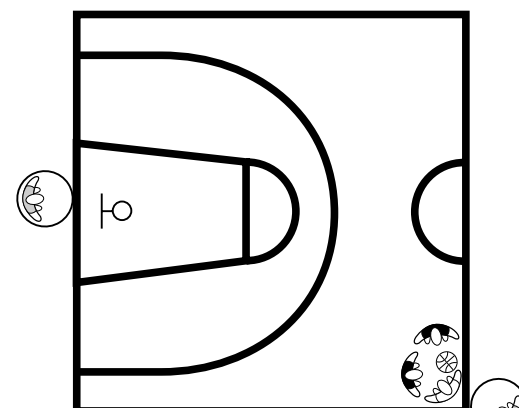
Bilde 74



Bilde 75



Bilde 76



Bilde 77

Regelen om tett oppdekket spiller (5-sekunder) belønner godt forsvar.

Dersom en tett oppdekket spiller (forsvarsspiller nærmere enn ett normalt skritt) holder ballen uten å sentre, skyte eller dribble den før det har gått 5 sekunder, er det en overtredelse.

Alle dommere må være kjent med typer av forsvarspill der forsvaret blir tallmessig overlegne en spiller som holder ballen.

I bilde nr. 74 og 75 er fremre dommer ansvarlig for handlinger rundt spilleren som holder ballen.

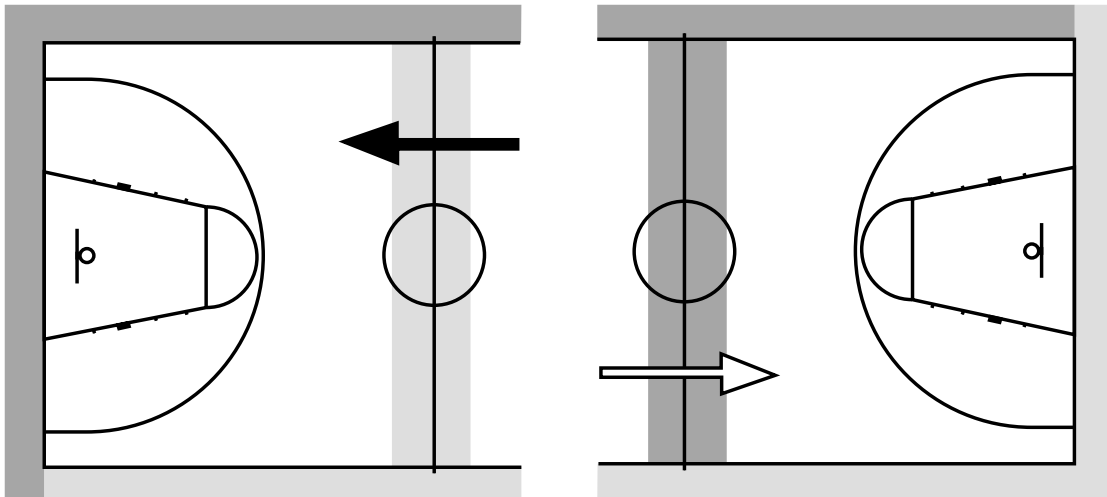
Bakre dommer overvåker spillet bort fra ballen, men er forberedt på å hjelpe meddommeren dersom det kommer en forsvarsfelle.

I bilde nr. 76 og 77 beveger bakre dommer seg så nærme spillet som nødvendig mens han ser etter mulige fouls eller overtredelser.

Fremre dommer ser på spillet bort fra ballen mens han samtidig benytter «box-in» prinsippet.

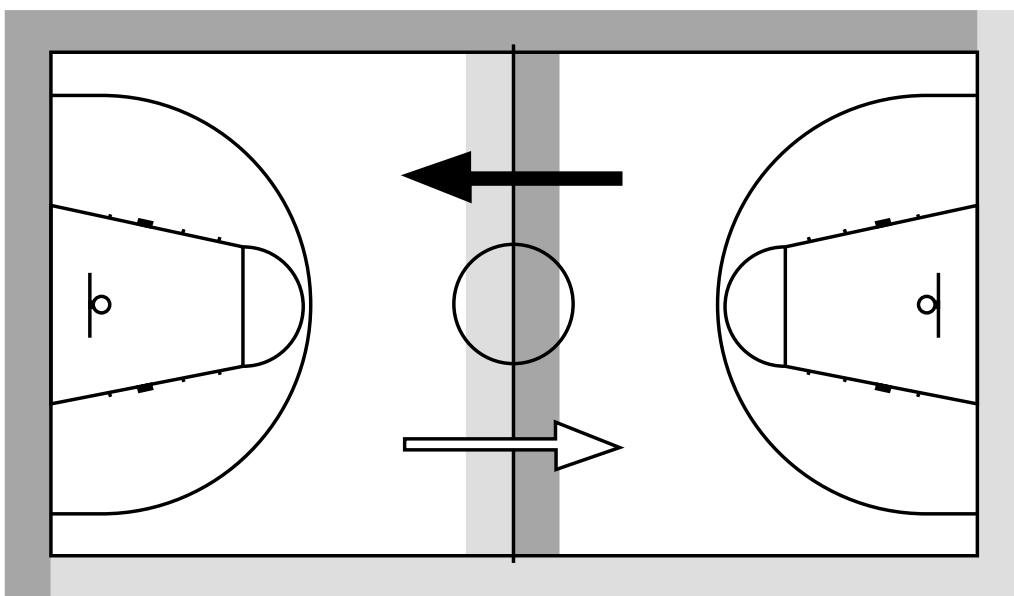
5. BALL UTENFOR SPILLEBANEN OG INNKASTSITUASJONER

5.1. Ansvar for linjene



Bilde 78

Bilde 79



Bilde 80

Generelt (bilde nr. 78 og 79) er hovedansvaret for linjene fordelt slik:

Fremre dommer - endelinjen og sidelinjen til hans venstre.

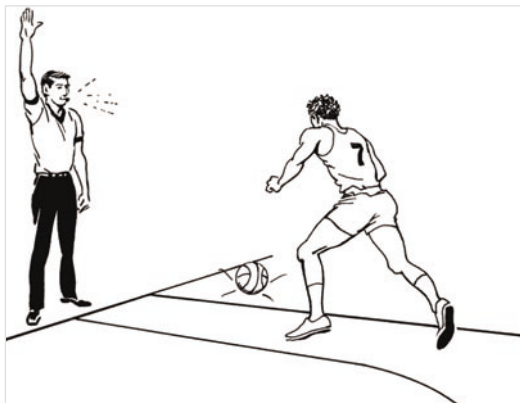
Bakre dommer - midtlinjen og sidelinjen til hans venstre.

Når ballen er i overgangen fra forsvarsfeltet til angrepsfeltet skal ansvaret deles (bilde nr. 80).

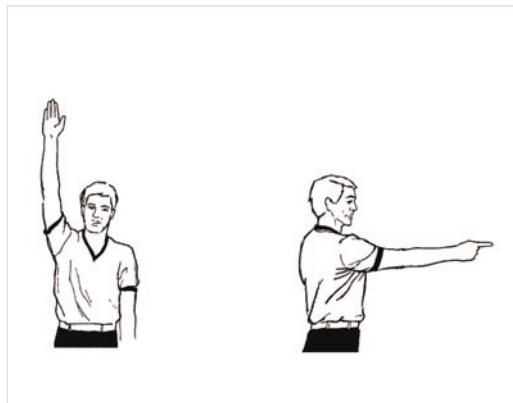
Den andre dommeren skal vanligvis ikke komme med avgjørelser dersom ikke partneren ber om assistanse. Dette gjør at man unngår ulike avgjørelser og hoppballsituasjoner.

5.2. Innkast

Når ballen går utenfor spillebanen:



Bilde 81

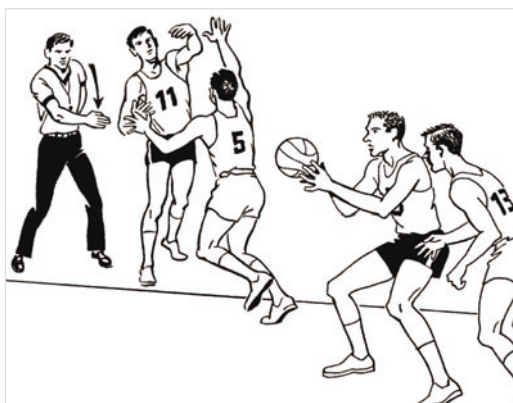


Bilde 82

1. Dommeren som har ansvaret for den sidelinjen eller endelinjen, skal blåse **en gang** i fløyten og samtidig løfte hånden rett opp i luften med alle fingrene samlet, for å stanse klokken (bilde 81).
2. Han skal så vise tydelig hvilken vei spillet skal fortsette ved å peke (bruk finger, ikke håndflate) mot kurven til motstanderne av det laget som skal ta innkastet (bilde 82).
3. Deretter angir han stedet for innkastet til spilleren.

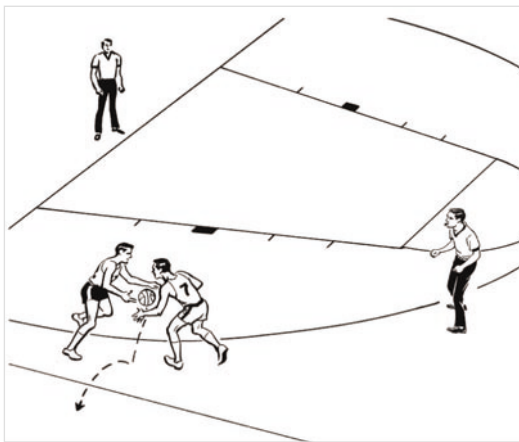


Bilde 83

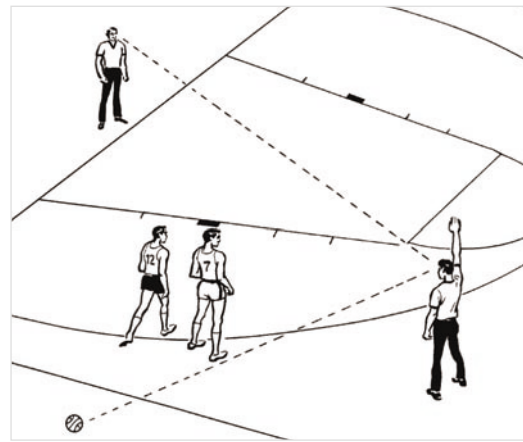


Bilde 84

4. Han skal overlevere, sentre (stusspasing) eller stille ballen til disposisjon for den spilleren som skal ta innkastet og forsikre seg om at denne ikke tar mer enn ett normalt skritt bort (i en retning) fra det utpekte stedet (bilde 83).
5. Dommeren skal overlevere, sentre eller plassere ballen til spillerens disposisjon, dersom det gjør at spillet kan gjenopptas raskere. Dette gjelder hvis ballen går utenfor spillebanen etter et vellykket skuddforsøk eller etter et vellykket siste/ eneste straffekast, og også etter time-out, innbytte eller annen gyldig stans i spillet.
6. Idet ballen berører en spiller inne på spillebanen etter å ha blitt kastet inn, skal dommeren starte kampuret ved å benytte det riktige signalet; en kuttebevegelse med hånden (bilde 84).

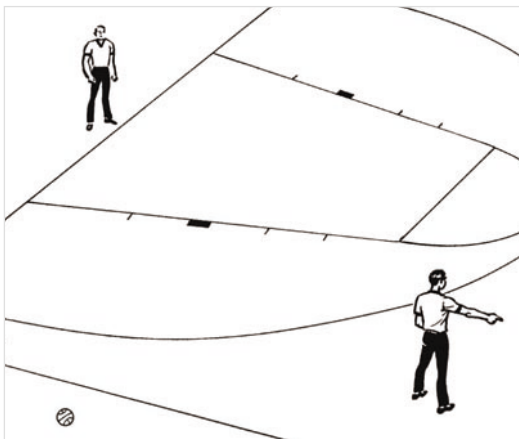


Bilde 85

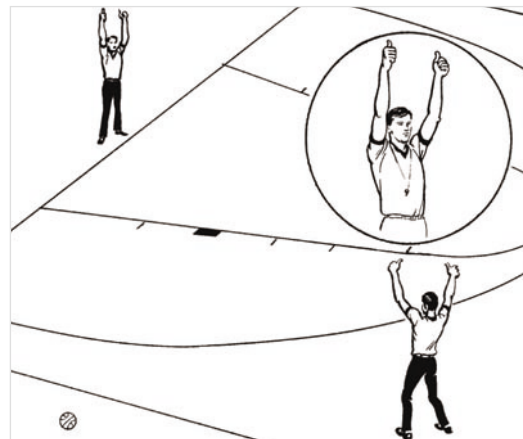


Bilde 86

Når ballen går utenfor spillebanen og dommeren som er ansvarlig for den aktuelle linjen ikke er sikker på hvem som berørte den sist (bilde nr. 85), skal han blåse i fløyten, vise «stans-klokken»-tegnet, og deretter se etter hjelp fra meddommeren (bilde nr. 86).



Bilde 87



Bilde 88

Dersom den andre dommeren vet hvilken spiller som sist berørte ballen før den gikk ut, skal han, uten å blåse i fløyten, vise spilleretning på den måten som ble avtalt i samtalen før kampen. Dommeren som har ansvar for linjen skal deretter vise hvilken vei spillet skal fortsette (bilde nr. 87).

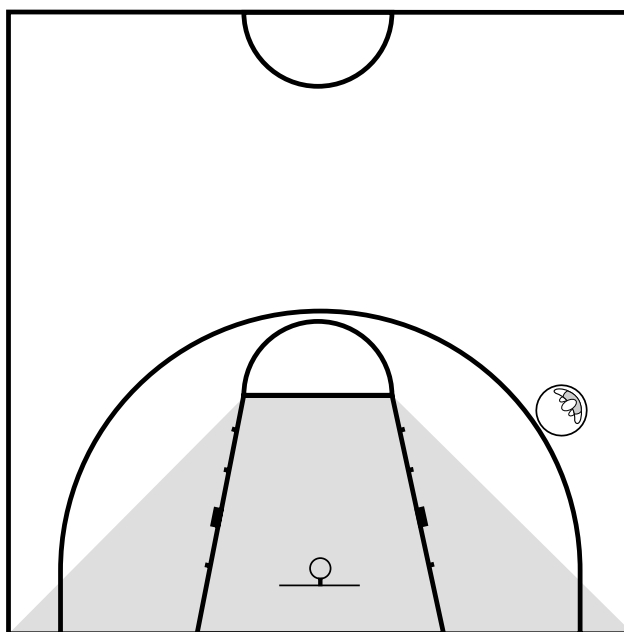
I bilde nr. 88 er begge dommerne i tvil om hvilket lag som skal ta innkastet. I dette tilfellet bør begge benytte «tommelen-opp» signalet som indikerer en hoppballsituasjon, etterfulgt av hvilken retning spillet skal gå (pilens retning).

Innkastet etter prinsippet om vekslende ballbesittelse skal i slike tilfeller tas fra det stedet ballen gikk utenfor spillebanen.

Etter regelbrudd eller en stans i spillet der man skal fortsette med et innkast, skal innkastet tas fra det punktet nærmest der regelbruddet skjedde eller der spillet ble stanset.

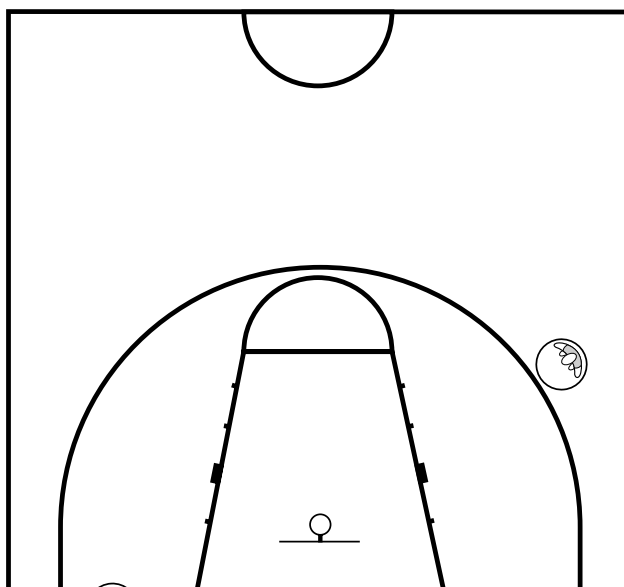
Dersom dette er i rektanglene 4, 5 eller 6 skal nærmeste punkt fra regelbruddet bestemmes ved å tenke seg to linjer mellom hjørnene på spillebanen og de punktene der straffekastlinjen krysser sirkelen (bilde 90).

Alle innkast innenfor dette området skal tas fra det nærmeste punktet på endelinjen, **unntatt direkte bak platen.**

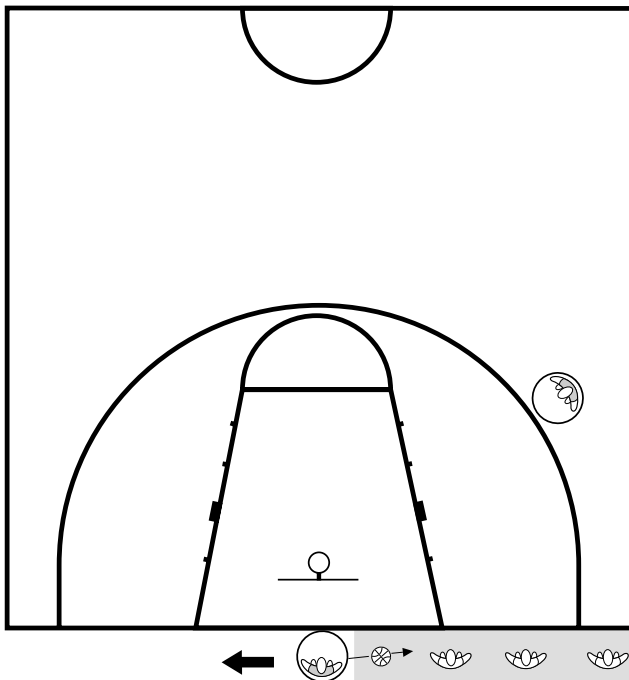


Bilde 89

Når innkastet skal tas mellom hjørnet og platens kant, skal dommeren **overlevere ballen til spilleren med sin venstre hånd** og deretter ta et (1) eller to (2) skritt mot 3-sekundersfeltet/ kurven (bilde nr. 90)



Bilde 90



Bilde 91

Når ballen skal kastes inn i området mellom platens bortre kant og sidelinjen til dommerens høyre side, skal han **kaste (stuss-pasning!) ballen til spilleren** og gå tilbake til «box-in» posisjonen (bilde nr. 91).

I alle disse tilfellene skal bakre dommer være i en penetrert posisjon, og observere alle handlinger bort fra ballen.

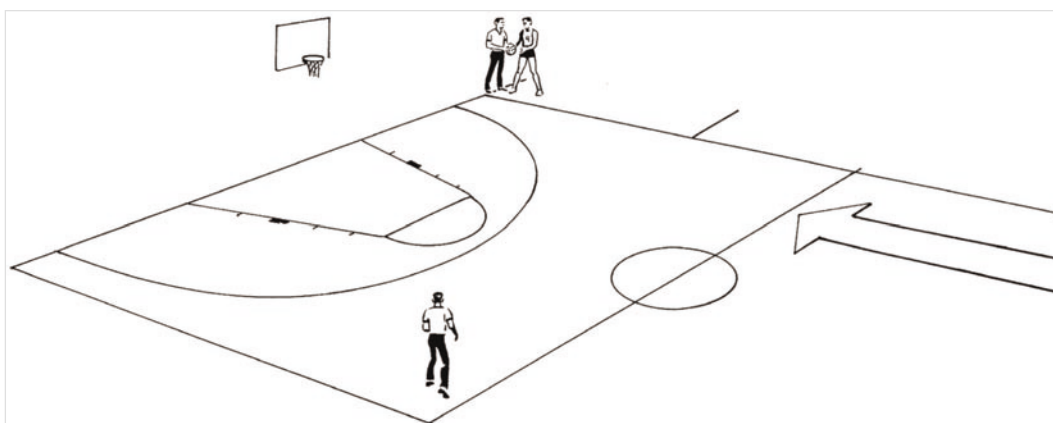
Husk:

Dersom ballen **går i kurven**, men straffekastet eller spillemålet skal **annulleres**, skal det etterfølgende **innkastet tas fra sidelinjen ved straffekastlinjens forlengelse.**

Når ballen er tildelt et lag for innkast fra sidelinjen i deres angrepsfelt, skal dommeren som er ansvarlig for innkastet overlevere, sentre eller stille ballen til disposisjon for spilleren som skal ta innkastet.

Dommeren som er direkte involvert i overlevering av ballen ved innkast er ansvarlig for å kontrollere at reglene følges, og skal med håndtegn starte kampuret idet ballen berører en spiller inne på spillebanen.

Han må først se at meddommeren er klar ved å ha øyekontakt med denne før han overleverer ballen til spilleren.



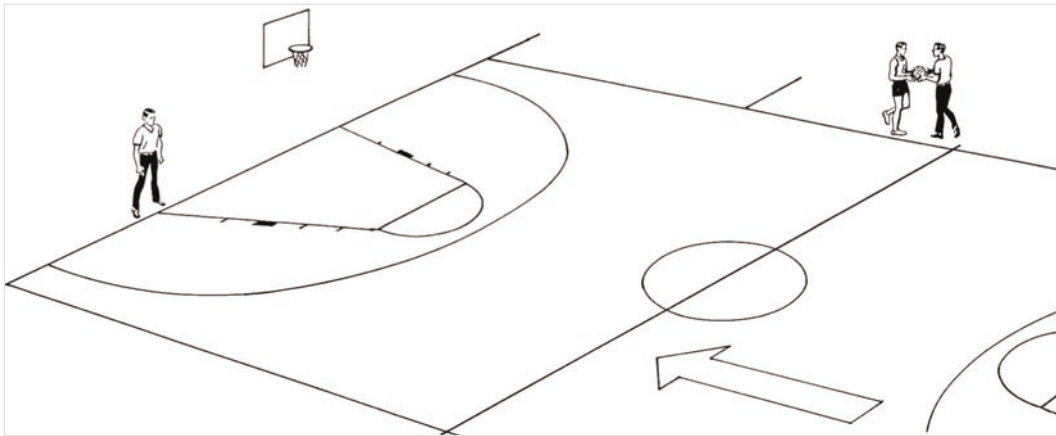
Bilde 92

I bilde nr. 92 skal fremre dommer, som er ansvarlig for innkast fra sidelinjen på hans venstre side fra straffekastlinjens forlengelse og til endelinjen, overlevere ballen til spilleren. Ettersom han vil fortsette å være fremre dommer etter innkastet, viser han dette til partneren ved å stå ved siden av spilleren ned mot endelinjen.



Bilde 93

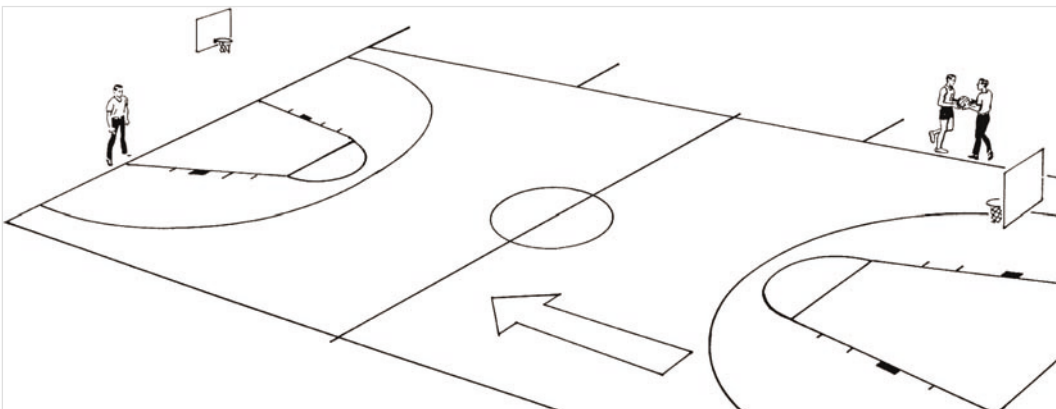
Bilde nr. 93 viser bakre dommer som overleverer ballen til spilleren. Dommeren bør stå på høyre side av spilleren ettersom han her vil fortsette som bakre dommer. Fremre dommer vil forflytte seg slik at alle spillerne er «boxed-in».



Bilde 94

Bilde nr. 94 illustrerer et innkast som skal tas mellom straffekastlinjens forlengelse og midtlinjen. Bakre dommer skal administrere dette innkastet.

Han etablerer øyekontakt med meddommeren som har forflyttet seg til en «box-in» posisjon.



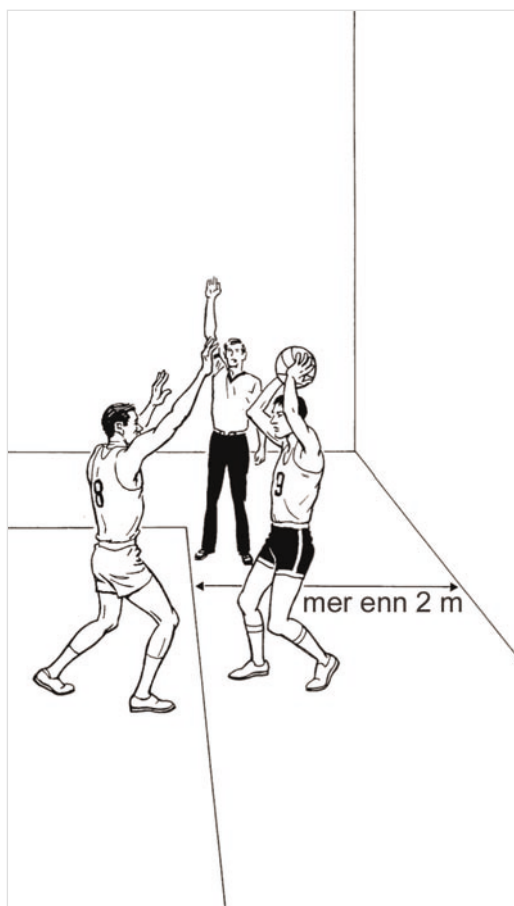
Bilde 95

Bilde nr. 95 er et eksempel på et innkast i forsvarsfeltet. Bakre dommer vil flytte seg over til den andre sidelinjen for å administrere innkastet.

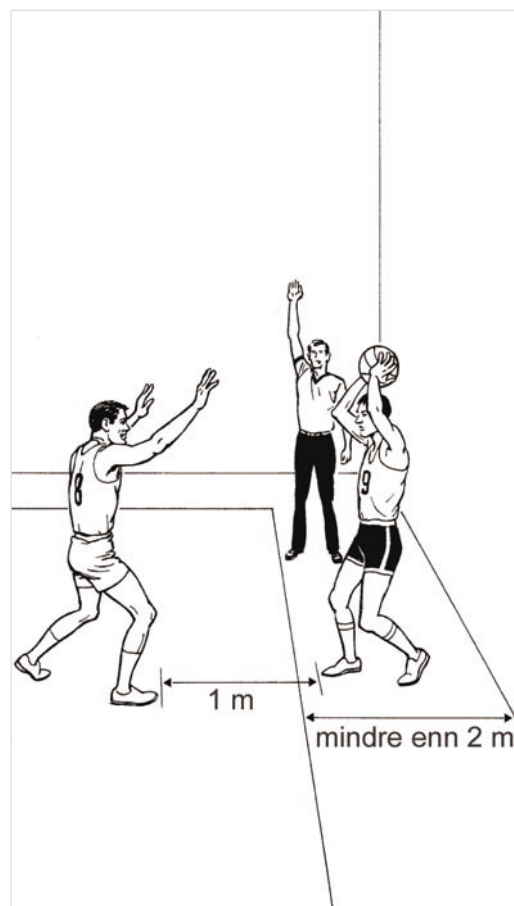
Fremre dommer skal være plassert som i bilde nr. 95 når innkastet tas, i en «box-in» posisjon.

Bakre dommer, som overleverer ballen til spilleren, vil ved første mulighet flytte seg tilbake til den andre siden av spillebanen for å innta en normal posisjon som bakre dommer, og fremre dommer går tilbake til sin vanlige posisjon.

Merk: «Boxing-in» betyr **ikke** at dommerne alltid må være diagonalt overfor hverandre.



Bilde 96



Bilde 97

I bilde nr. 96 og 97 må dommeren forsikre seg om at spilleren som skal ta innkastet står på stedet nærmest der regelbruddet skjedde.

Når nærmeste hindring utenfor linjen er mer enn to (2) meter unna, kan alle de andre spillerne være så nær linjen de vil.

Dersom stedet for innkast har hindringer nærmere enn 2 meter, **skal ingen spillere (uansett lag) være nærmere enn 1 meter fra spilleren** som skal ta innkastet.

Dommeren som er ansvarlig for å administrere innkastet skal kontrollere slike situasjoner.

5.3 24-sekundersklokken

24-sekundersklokken skal alltid stanses når ballen går utenfor spillebanen.

Klokken skal ikke stilles tilbake når ballen slås ut over en av linjene. Med en gang det samme laget igjen etablerer lagkontroll på spillebanen, skal den fortsette fra det tidspunktet den ble stoppet.

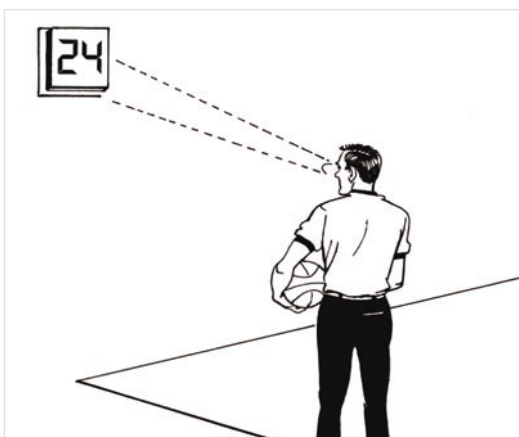


Bilde 98



Bilde 99

I bilde nr. 98 sparker forsvarsspilleren ballen med vilje. Dette er en overtredelse, 24-sekundersklokken skal settes tilbake til nye 24 sekunder, og dommeren gir signal til 24-sekunderstidtakeren om å tilbake stille klokken (bilde nr. 99).



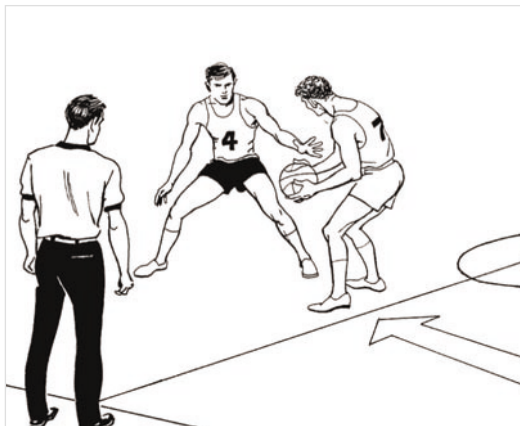
Bilde 100



Bilde 101

Dommeren skal forsikre seg om at anordningen viser «24» (bilde nr. 100) før han overleverer ballen til innkast (bilde nr. 101).

5.4. Tilbakespill over midtlinjen



Bilde 102

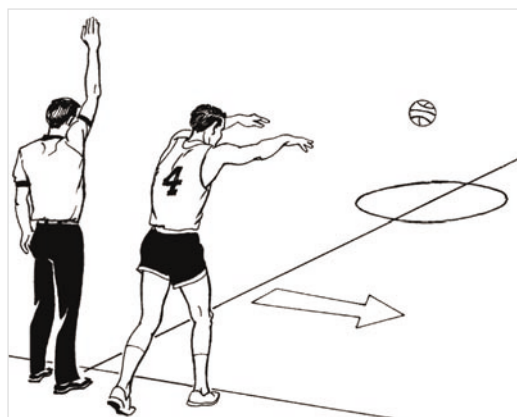


Bilde 103

I bilde nr. 102 og 103 forårsaker en spiller på det laget som har kontroll over ballen, at ballen blir spilt tilbake til forsvarsfeltet. Dette er en overtredelse.



Bilde 104



Bilde 105

Bakre dommer er ansvarlig for midtlinjen og blåser derfor en gang i fløyten og viser «stans-klokken» tegnet. Dette etterfølges av tegnet for tilbakespill og deretter hvilken vei spillet skal fortsette.

Husk:

Ballen er spilt ulovlig tilbake over midtlinjen når en spiller på laget som har kontroll over ballen er:

1. den siste som berørte ballen i angrepsfeltet, og deretter er det den samme spilleren eller en medspiller som først berører ballen i forsvarsfeltet.
3. den siste som berørte ballen i forsvarsfeltet, og deretter berører ballen angrepsfeltet og blir igjen berørt av den samme spilleren eller en medspiller i forsvarsfeltet.

6. SKUDDSSITUASJONER

6.1. Ballens bane mot kurven



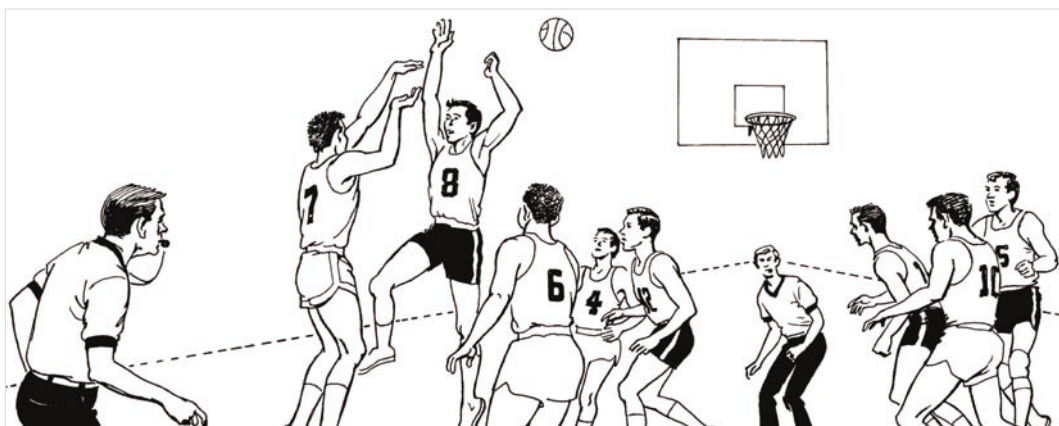
Bilde 106

Bakre dommer er hovedansvarlig for ballens bane. Han må fastslå om ballen er i kurven og signalisere til sekretariatet. Fremre dommer konsentrerer seg om situasjoner bort fra ballen.

Men, det er alltid den dommeren som blåser for en foul (fremre eller bakre) som skal bestemme om et spillemål skal godkjennes eller annulleres!

Når det blåses for en foul, uavhengig av hvilken dommer som blåste den, er det absolutt nødvendig at bakre dommer observerer ballens bane mot kurven i tillegg til spillerne som er involvert i foulsituasjonen.

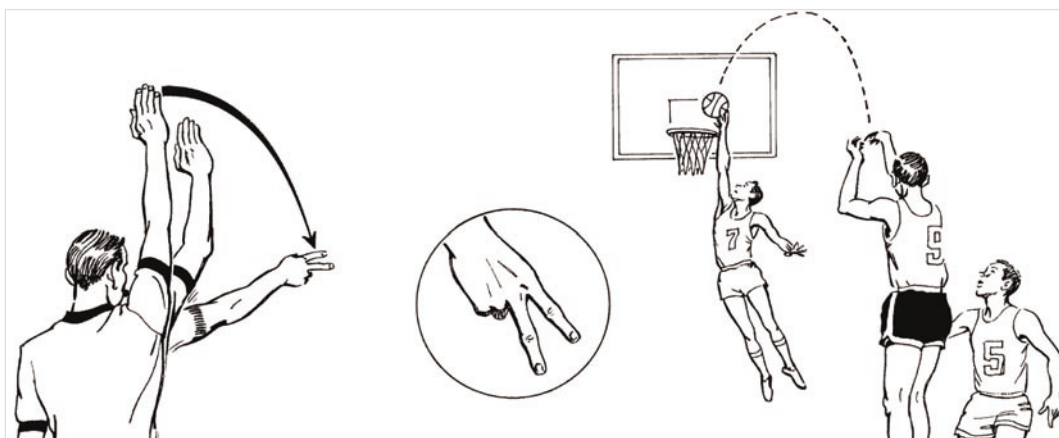
Laget som scoret skal ikke tillates å forsinke fortsettelsen av kampen. Ingen av spillerne har noen grunn til å berøre ballen. Det skal ikke gis mer enn én advarsel til hvert lag, og i noen tilfeller kan en teknisk foul idømmes selv første gang dette skjer.



Bilde 107

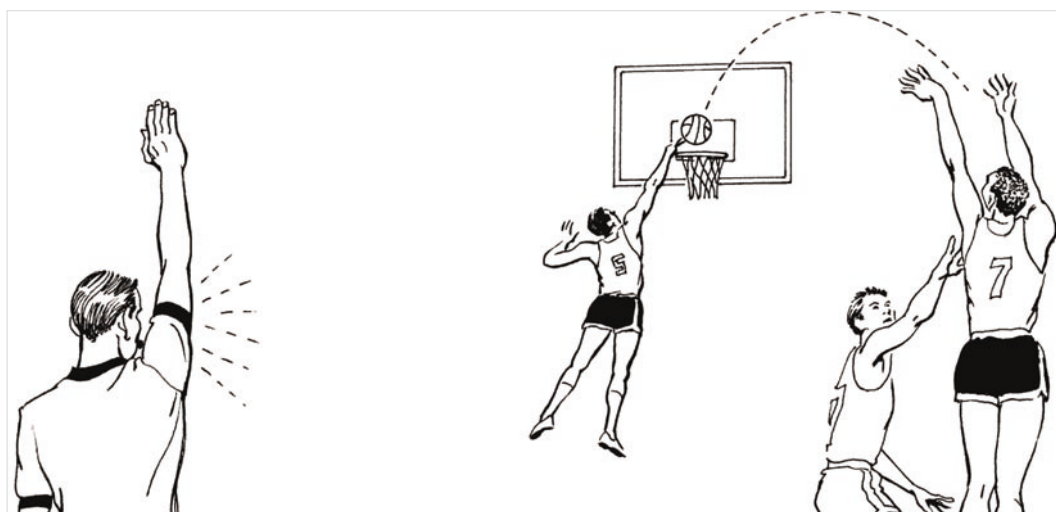
6.2. Ulovlig berøring av ball og ulovlig påvirkning av skuddforsøk

Ettersom bakre dommer er ansvarlig for å se ballens bane under et skuddforsøk, er det også han som må bedømme ulovlig ballberøring og ulovlig påvirkning av skuddforsøk.



Bilde 108

Dersom en **forsvarsspiller** berører ballen under et skuddforsøk, på vei ned og helt over kurvens nivå, og før den berører ringen eller det blir klart at den ikke vil berøre den, skal bakre dommer bestraffe overtredelsen ved å blåse i fløyten og godkjenne to (2) poeng for det laget som skjøt (bilde nr. 108).



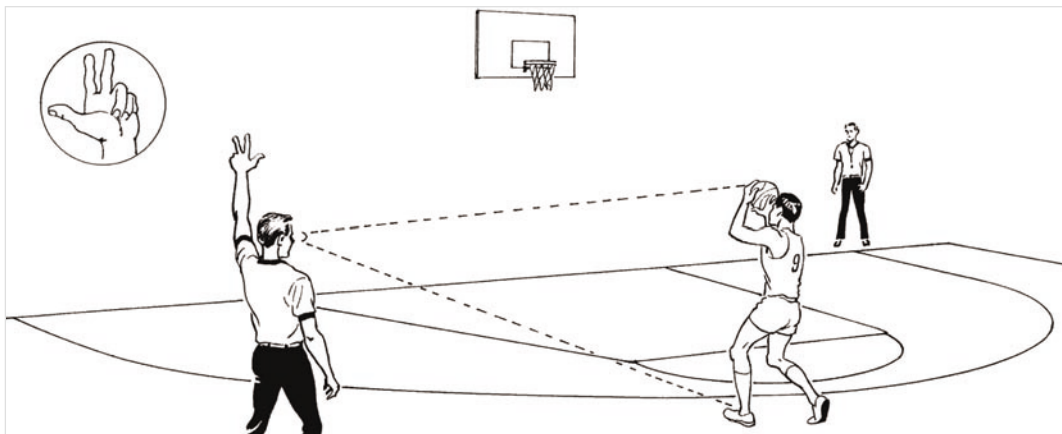
Bilde 109

Bakre dommer er også ansvarlig for angrepspillernes ulovlige handlinger. Dersom ballen er på vei ned, totalt over ringens nivå, i et skuddforsøk før den har berørt ringen, eller før det blir klart at den ikke vil berøre den, kan ingen **angrepspillere** berøre den (bilde nr. 109). Bakre dommer skal blåse i fløyten, vise «stans-klokken» tegnet etterfulgt av «annullert spill/poeng» tegnet og deretter vise hvilken vei spillet skal fortsette.

6.3. 3-poengsforsøk

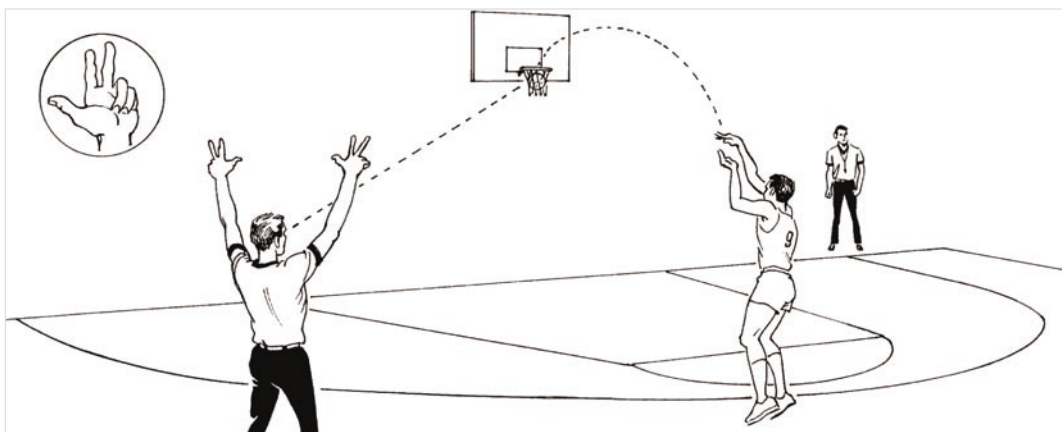
Bakre dommer er ansvarlig for å signalisere alle 3-poengsforsøk.

Han må spesielt se på føttene til skytteren for å være sikker på om forsøket ble utført fra 3-poengsområdet.



Bilde 110

Når bakre dommer har fastslått at skuddforsøket er på tre (3) poeng, skal han løfte den ene armen i luften, med tre strake fingre: tommel, pekefinger og langfinger (bilde nr. 110).

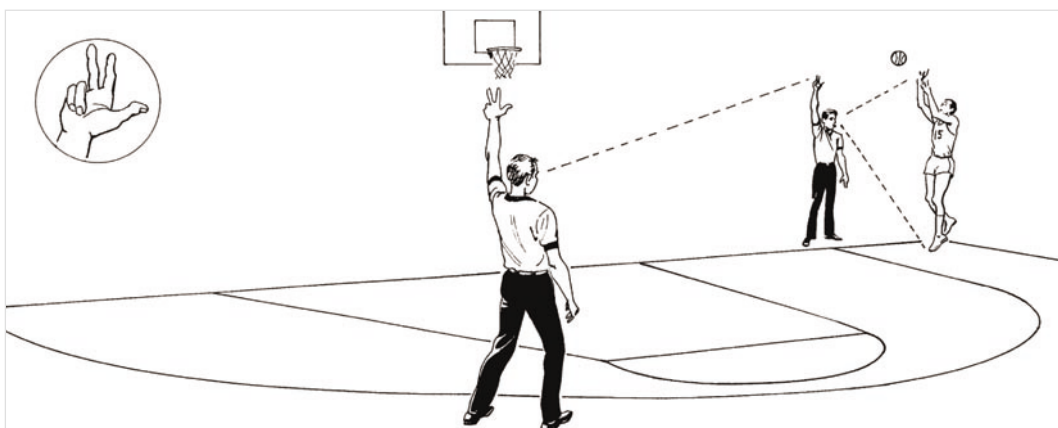


Bilde 111

Dersom skuddforsøket er vellykket, skal bakre dommer bekrefte at 3 poeng er scoret ved å løfte også den andre armen, og vise dette klart med de samme tre fingrene på den hånden (bilde nr. 111).

Bakre dommer opprettholder dette dommertegnet inntil han er overbevist om at sekretæren har fått med seg tegnet for godkjent 3-poeng.

Det er viktig at dommeren ikke snur ryggen til spillet når han går fra bakre til fremre posisjon.



Bilde 112

Ikke alle 3-poengsforsøk vil være tydelige for bakre dommer. Dette er spesielt tilfelle når skudd tas i hjørnet lengst vekk fra ham (rektangel 4). Fremre dommer er nærmest spillet og det er hans ansvar å assistere meddommeren.

Når et 3-poengsforsøk tas, skal fremre dommer løfte en arm i luften med tre (3) pekende fingre. Dette tegnet skal anerkjennes og gjentas av bakre dommer (bilde nr. 112).

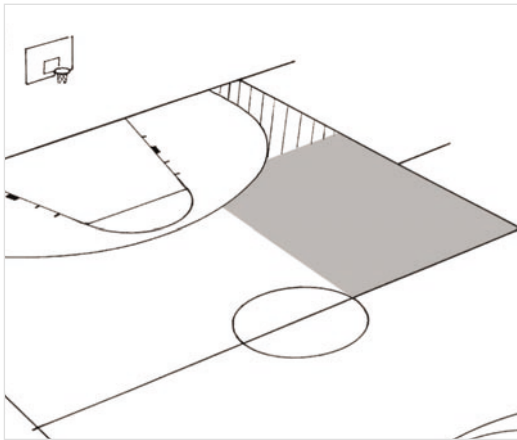


Bilde 113

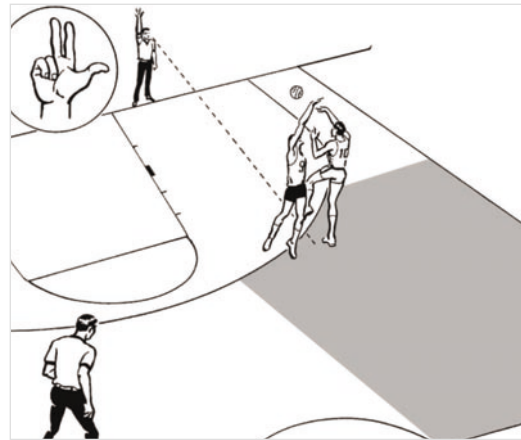
Dersom 3-poengsforsøket er vellykket skal **kun** bakre dommer bekrefte dette til sekretæren ved å løfte begge armene i luften med tre pekende fingre på hver hånd (bilde nr. 113).

Nært samarbeid mellom de to (2) dommerne er absolutt avgjørende.

Dersom forsøket gjøres av en spiller i nærheten av «linjen» mellom rektangel 3 og 4, må bakre dommer bedømme dette fra midt inne på spillebanen.



Bilde 114



Bilde 115

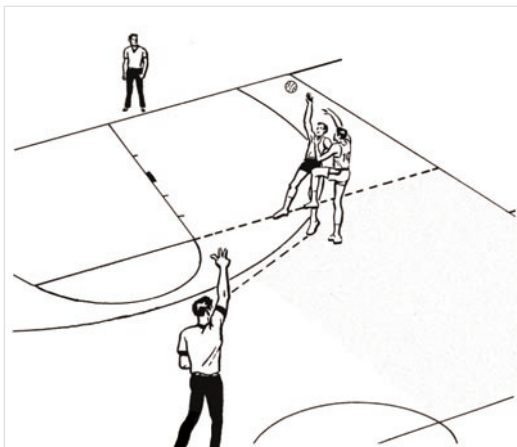
Bilde nr. 115 illustrerer hvilken av de to (2) dommerne som først viser 3-poengsforsøk. Bakre dommer er ansvarlig for det skyggelagte området, og fremre dommer er ansvarlig for det skraverte området.

Plasseringen til forsvareren(e) og 3-poengsskytteren vil, i tillegg til de respektive synsvinklene til de to (2) dommerne, avgjøre hvilken dommer som først viser signal for 3-poengsforsøk (bilde nr. 115 og 116).

Godt samarbeid og øyekontakt mellom de to dommerne er en absolutt nødvendighet ved alle 3-poengsforsøk og skuddforsøk som tas i nærheten av 3-poengsområdet.

Enkelte ganger, når det tas et 2-poengsforsøk i nærheten av 3-poengslinjen, kan bakre dommer umiddelbart indikere med to (2) fingre at forsøket, dersom det blir vellykket, vil telle 2 poeng (bilde nr. 117). Dette kan forhindre senere diskusjoner eller protester fra lagledere, spillere og sekretariatet som kan skape tvil om avgjørelsen.

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

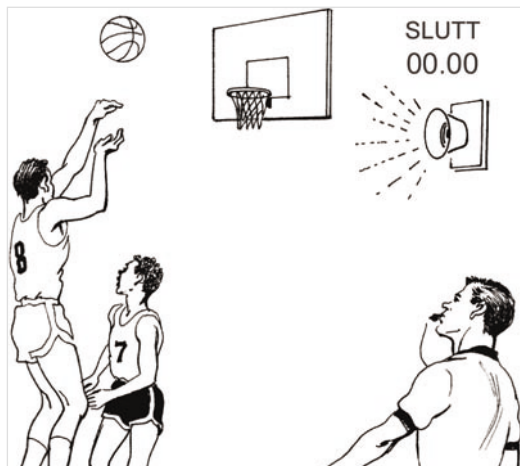


Bilde 116



Bilde 117

6.4. Slutten av en periode eller forlengingsperiode



Bilde 118



Bilde 119

Skudd som tas i slutten av en periode kan skape vanskeligheter for dommerne, spesielt når det er mange tilskuere og sluttsignalet ikke høres så godt.

Avgjørelsen må tas så raskt som mulig.

I praksis, og i tråd med retningslinjene, er bakre dommer primært ansvarlig for å vise om en scoring skal godkjennes eller annulleres. Normalt skal meddommeren, selv om dette er førstedommeren (referere), akseptere bedømmingen til partneren og støtte hans avgjørelse.

Imidlertid kan det være anledninger der situasjonen kan være uklar. Da må de to (2) dommerne rådføre seg med hverandre før førstedommeren tar en beslutning. Dersom ytterligere rådføring er nødvendig, skal førstedommeren søke råd fra kommissæren, dersom en er tilstede, eller også tidtakeren og sekretæren.

Det er uansett førstedommeren som skal ta den endelige avgjørelsen.

7. TEGN OG PROSEDYRER

7.1. Tegn

Ettersom interessen for basketball øker i takt med flere tilskuere og større mediedekning, er det absolutt nødvendig at dommerne er veldig tydelige og presise i måten de dømmer spillet på. Det er viktig at dommerne viser klart for alle hva som har skjedd.

1. Det er kun FIBAs offisielle dommertegn som skal brukes.
2. Bruk alltid en fløyte med høy, skarp lyd. Blås kun en gang, kort og hardt, for en overtredelse eller foul.
3. Bruk stemmen så lite som mulig. Handlingene dine vil vise tydelig nok hva som skjer.
4. Tegnene dine må være klare og konsise. Det vil komme situasjoner der de vil hjelpe deg å «selge» en avgjørelse. Det finnes ingen grunn til å overdrive eller være teatralisk.
5. Tegnene som stanser klokken må være særdeles tydelig.

Alle dommere **må** stanse klokken med en strak arm i luften; en knyttet hånd for en foul eller åpen hånd med samlede fingre for en overtredelse eller med signalet for teknisk, usportslig eller diskvalifiserende foul, eller hoppballsituasjon.

6. Alle tegn til sekretariatet **må**:
 - a. utføres fra en avstand på ca. seks (6) til åtte (8) meter. Klokken er stanset, så det er ingen grunn til å forhaste deg med tegngivingen.
 - b. utføres i øyehøyde og ut fra kroppen.
 - c. være i denne rekkefølgen ved fouls:
 1. Spillerens nummer
 2. Type foul
 3. Antall straffekast eller retning spillet skal fortsette

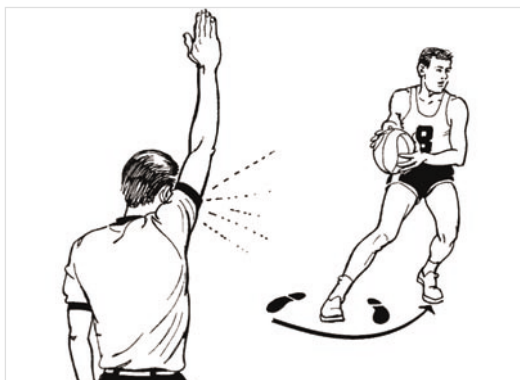
Merknad: Godkjenning eller annullering av en scoring **må** gjøres **før** noen av tegnene nevnt over.

7. Når dommeren observerer en tett oppdekket spiller, innkast og straffekast, samt 8-sekunder, skal den ansvarlige dommeren benytte synlig telling (dommertegn nr. 14).

Kvaliteten på dommertegnene vil øke dommerens anseelse som dommer. Den vil vise folk at han kan oppgaven din, og at han utfører den skikkelig.

Den vil gi dommeren selvtillit.

7.2. Overtredelser



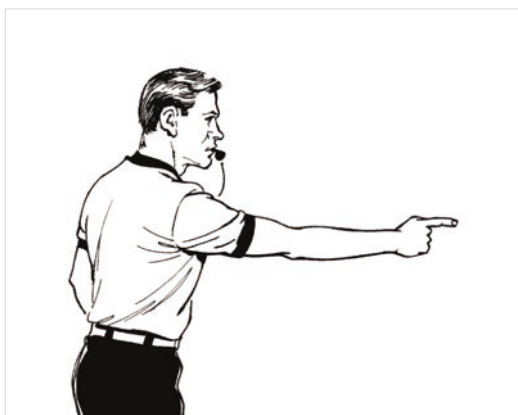
Bilde 120



Bilde 121

Hvor gang noen begår en overtredelse, skal den dommeren som er ansvarlig for situasjonen:

1. Blåse en gang i fløyten og samtidig stanse kampuret med en hånd i luften, åpen håndflate og fingrene samlet (bilde nr. 120).
2. Vise tydelig hva slags overtredelse som er begått (bilde nr. 121 - skrittfeil). Det er ikke nødvendig å vise hva slags overtredelse som har skjedd når ballen er spilt utenfor spillebanen.
3. Vise like klart, med samme arm, hvilken retning spillet skal fortsett (bilde nr. 122).
4. I alle situasjoner skal dommeren overlevere eller kaste (stuss-pasning) ballen (bilde nr. 123).
5. Rekkefølgen for tegnene ved overtredelse er:
 - a. Stans klokken.
 - b. Type overtredelse.
 - c. Retning spillet skal fortsette.



Bilde 122



Bilde 123

7.3. Fouls

Når en foul inntreffer, skal dommeren som er ansvarlig for situasjonen:

1. Blåse en gang i fløyten og samtidig stanse kampuret med en arm rett opp i luften (ikke bøyd!) med knyttet hånd (bilde nr. 124).
2. Forsikre deg om at spilleren blir klar over at han er idømt en foul ved å peke mot nedre del av overkroppen med en rett arm og håndflaten ned. I kontroversielle situasjoner der det skal skytes straffekast, bør du vise hvor mange skudd som skal skytes.



Bilde 124

Reglene sier at en spiller må løfte hånden kun når dommeren ber om det. Det anbefales derfor at dette kun benyttes når det er absolutt nødvendig.

3. **Løp** mot sekretariatbordet og **stopp**, innta en posisjon slik at sekretæren uhindret kan se deg, ca. seks (6) til åtte (8) meter fra bordet.
4. Vis alle tegn tydelig og sakt mens du står stille. Begynn med nummeret på den spilleren som har begått en foul. Det anbefales å holde dette tegnet i noen sekunder, slik at sekretæren får med seg riktig nummer.
5. Vis deretter hvilken type foul som er begått.
6. Avslutt denne prosedyren med å vise antall straffekast som skal skytes eller hvilken vei spillet skal fortsette, og løp til din neste posisjon.
7. Etter å ha avsluttet all kommunikasjon med sekretæren, skal de to (2) dommerne i prinsippet bytte posisjoner.



Bilde 125

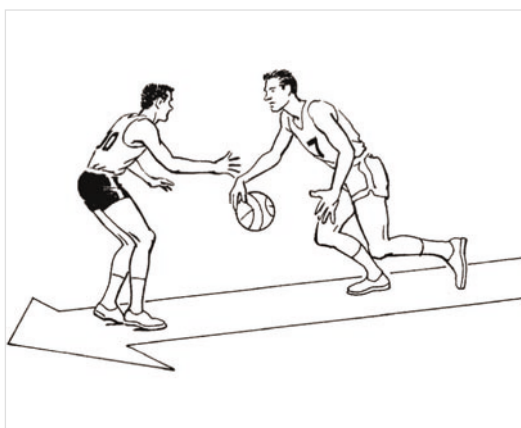
7.4. Bytte av posisjon etter fouls

Under normale omstendigheter skal dommerne bytte posisjon etter hver foul.

Dommerne skal imidlertid **ikke bytte posisjon** når:

1. **fremre dommer dømmer en offensiv foul**, dvs. at etter å ha rapportert foulen til sekretariatet blir han ny bakre dommer og bakre dommer blir fremre dommer ved den motsatte endelinjen.
2. **bakre dommer dømmer en forsvarsfoul**, dvs at etter å ha rapportert foulen til sekretariatet fortsetter han å være bakre dommer og fremre dommer fortsetter å være fremre dommer ved endelinjen.

7.5. Lagkontroll foul



Bilde 126



Bilde 127

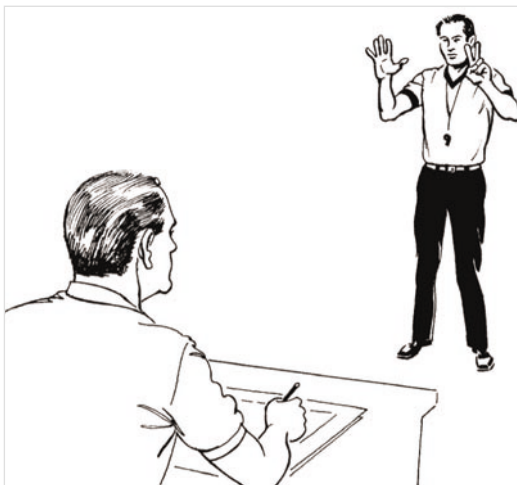
Spilleren som dribler ballen løper på en motstander som hadde etablert en lovlig forsvarsposisjon (bilde nr. 126 og 127).

Dommeren som er ansvarlig for spillet rundt ballen blåser i fløyten og løfter samtidig knyttneven rett opp i luften for å stanse kampuret.



Bilde 128

Umiddelbart etter at han har vist tegnet for personlig foul viser han tegnet for "lagkontroll foul" med knyttet hånd pekende i retning av kurven til det laget som begikk foulen, mao. i den retning spillet skal fortsette (bilde nr. 128).



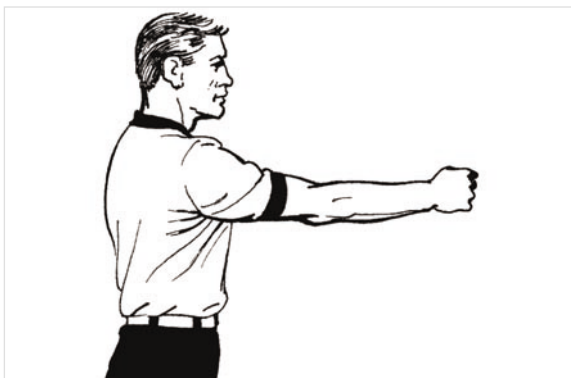
Bilde 129



Bilde 130

Dommeren som blåste for foul en løper nå til en posisjon bort fra spillerne, ca. seks (6) til (8) meter fra sekretariatbordet, for å rapportere foul en.

Han viser nummeret på spilleren, i dette tilfellet nr.7 (bilde nr. 129) og tegnet for påløping med ball (bilde nr. 130).



Bilde 131

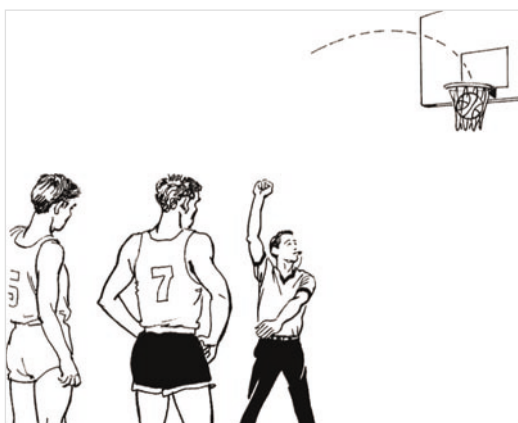
Siste del av denne prosedyren er å vise hvilken vei spillet skal fortsette ved å bruke "lagkontroll foul" tegnet (bilde nr. 131).

7.6. Foul og vellykket spillemål



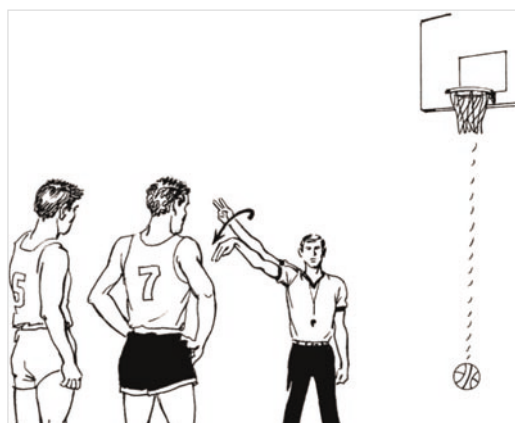
Bilde 132

Spilleren blir foulet i skuddbevegelsen og skuddforsøket er vellykket (bilde nr. 132).



Bilde 133

Fremre dommer har blåst i fløyten og stanset kampen (bilde nr. 133).



Bilde 134

Det neste han må gjøre er å gjøre det klart for alle om spillemålet skal godkjennes og poeng skal telle. Dette må vises **først** for å unngå ekstra press fra tilskuere, lagledere og spillere (bilde nr. 134).

Dersom dommeren som dømte foulen **ikke** er sikker på om ballen gikk i kurven, må han snarest få bekreftet dette fra sin meddommer som vil hjelpe ham slik som avtalt i samtalen før kampen (fortrinnsvis muntlig!!).

Den endelige avgjørelsen på om spillemålet skal godkjennes eller ikke, må gjøres av dommeren som dømte foulen.



Bilde 135



Bilde 136

Dommeren løper til en posisjon ca. seks (6) til åtte (8) meter fra sekretariatbordet og **stopper**.

Fra denne stasjonære posisjonen bekrefter han først at et spillemål er scoret. I bilde nr. 135 viser dommeren at to (2) poeng skal krediteres laget som skjøt.

Dette skal etterfølges av nummeret på spilleren som foulet (bilde nr. 136) og hvilken type foul det var (bilde nr. 137).

Til slutt i denne prosedyren viser dommeren at det skal skytes 1 straffekast (bilde nr. 138).



Bilde 137



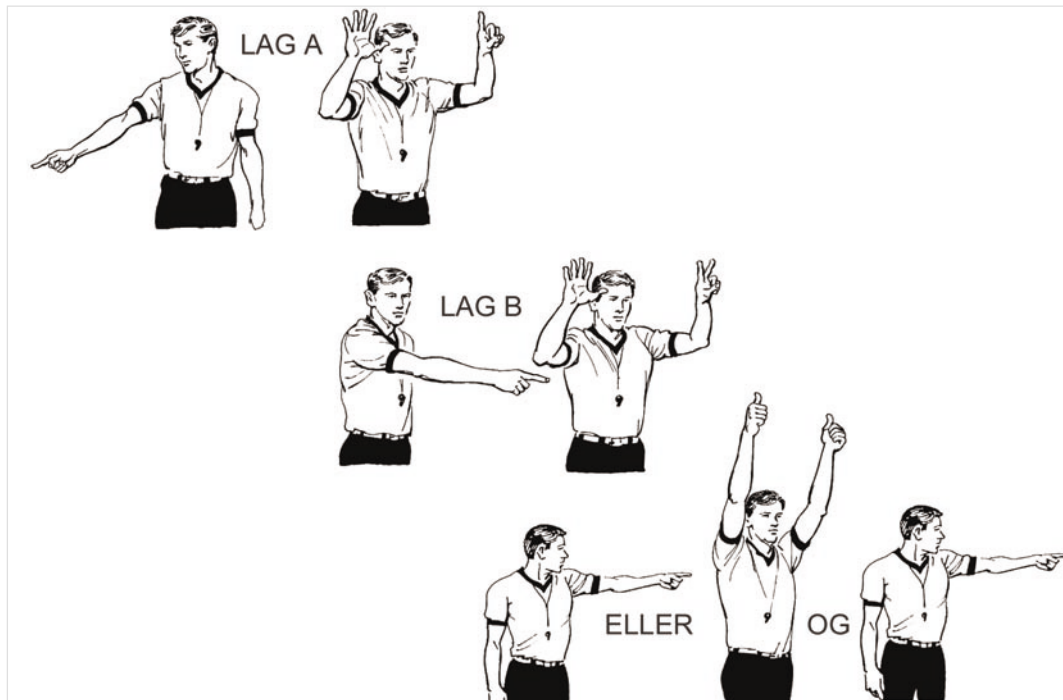
Bilde 138

7.7. Dobbelfoul



Bilde 139

Ansvarlig dommer blåser i fløyten og viser samtidig tegnet for dobbelfoul (bilde nr. 139).



Bilde 140

Dommeren løper deretter til en posisjon bort fra spillerne, ca. seks (6) til åtte (8) meter fra sekretariatbordet. Deretter peker han på den ene lagbenken, viser spillerens nummer (6).

I denne situasjonen er det av avgjørende betydning at sekretæren noterer riktig spillernummer.

Han peker så på den andre lagbenken, og viser nummeret på den andre spilleren (7).

Deretter viser dommeren hvilken retning spillet skal fortsette ved å peke.

Dersom ingen av lagene hadde kontroll over ballen, viser dommeren tilslutt at en hoppballsituasjon har inntrefft, etterfulgt av hvilken retning spillet skal fortsette (pilens retning).

7.8. Dommernes posisjoner etter foul

En foul er begått av en forsvarsspiller mot en motstander som sentrer ballen.

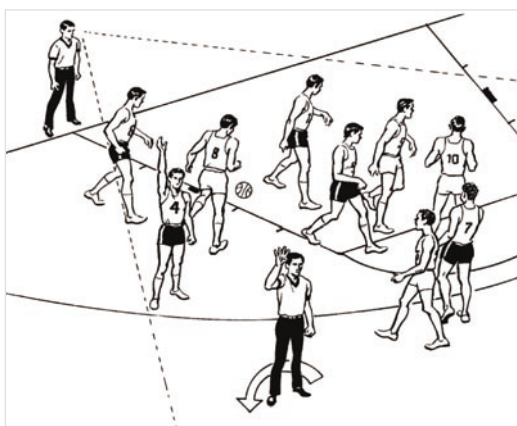
Bakre dommer blåser i fløyten og viser foultegnet med en strak arm og knyttet hånd (bilde nr. 141).



Bilde 141

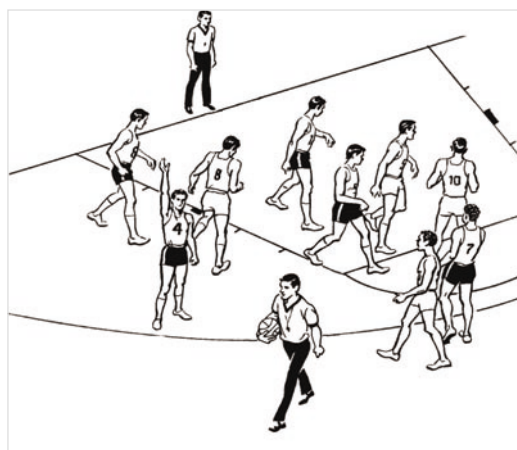
Fremre dommer (som ikke blåser foulen) MÅ forbli stående rolig og konsentrere seg om spillerne på spillebanen.

Han er den eneste dommeren på dette tidspunkt som kan overvåke spillerne ettersom aktiv dommer rapporterer foulen til sekretæren (bilde nr. 142).

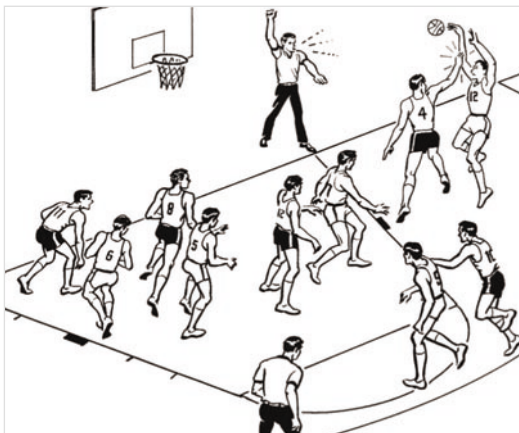


Bilde 142

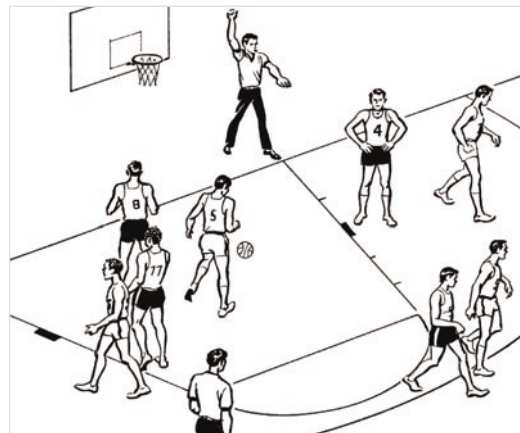
Dommerne skal ikke bytte posisjon (bilde nr. 143).



Bilde 143



Bilde 144



Bilde 145

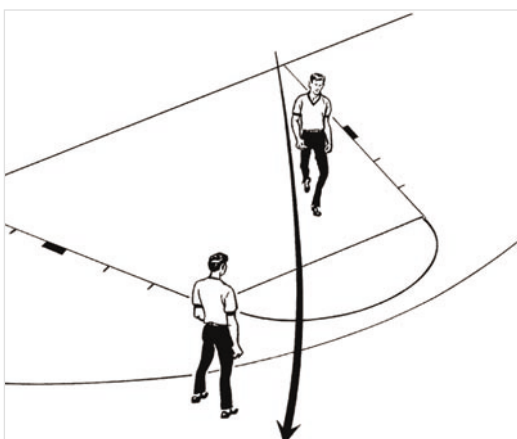
I dette tilfellet har en forsvarsspiller begått en foul mot en motstander i skuddbevegelse. Skuddforsøket er ikke vellykket (bilde nr. 144 og 145).

Fremre dommer er ansvarlig for området rundt ballen og blåser i fløyten for å indikere fouden.

Bakre dommer (som ikke blåser fouden) må forbli stående rolig og konsentrere seg om alle spillerne på spillebanen (bilde nr. 145 og 146).

Når meddommeren har begynt å rapportere fouden, skal bakre dommer forflytte seg mot det stedet spillet skal settes i gang, i dette tilfellet straffekastlinjen, hele tiden med øynene på spillerne (bilde nr. 147). Fremre dommer blir ny bakre dommer.

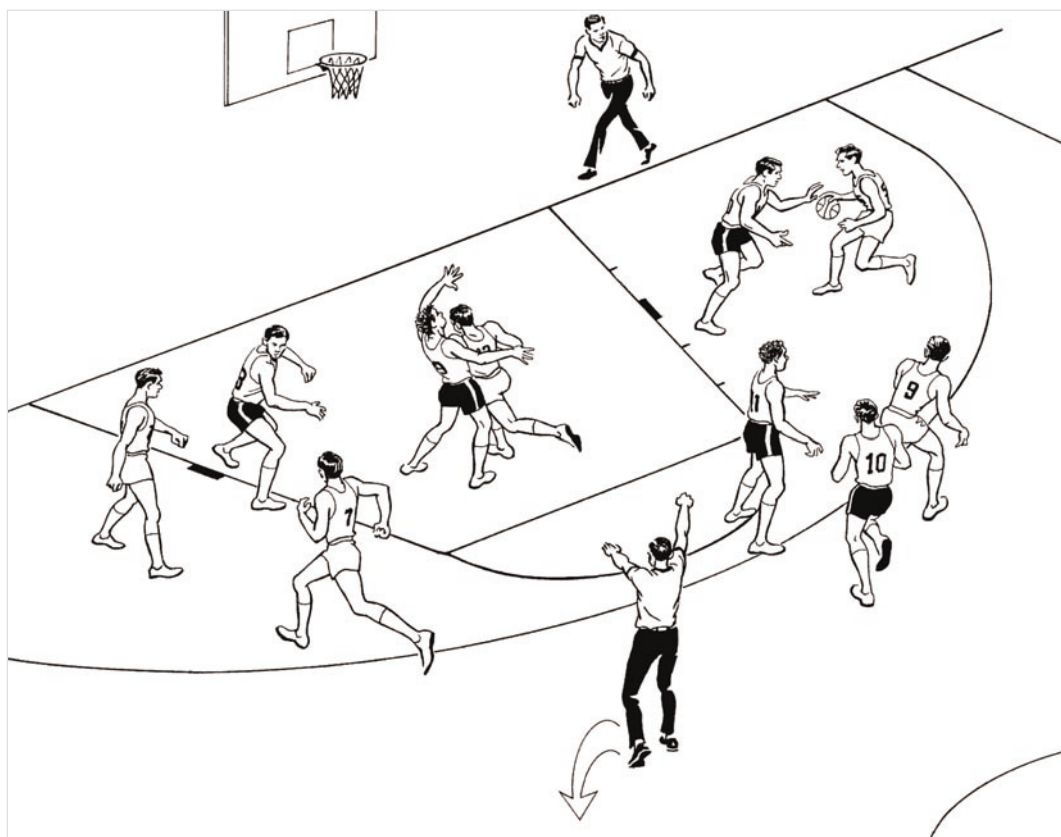
Den nye bakre dommer er ansvarlig for administrering av alle straffekast.



Bilde 146



Bilde 147

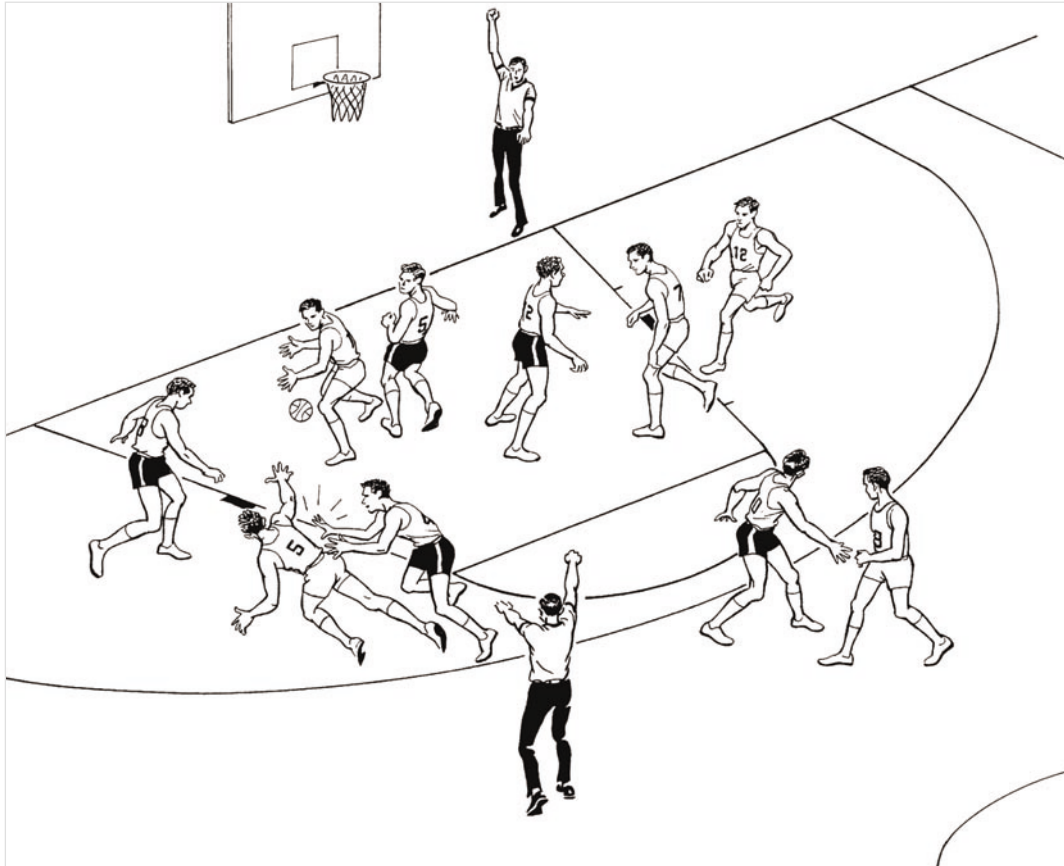
**Bilde 148**

Denne lagkontrollfoulen oppstår bort fra ballen.

Bakre dommer, som er ansvarlig for situasjonen, blåser for en offensiv foul og rapporterer foulen til sekretariatet.

Fremre dommer står stille og observerer spillerne. Når meddommeren er ferdig med å rapportere foulen bytter de posisjoner.

7.9. Begge dommerne dømmer foul



Bilde 149

Det vil være tilfeller der begge dommerne blåser i fløyten omtrent samtidig («double whistle»). Når dette skjer må de to dommerne umiddelbart etablere øyekontakt med hverandre for å bekrefte avgjørelsen. Nært samarbeid mellom de to (2) dommerne er absolutt avgjørende.

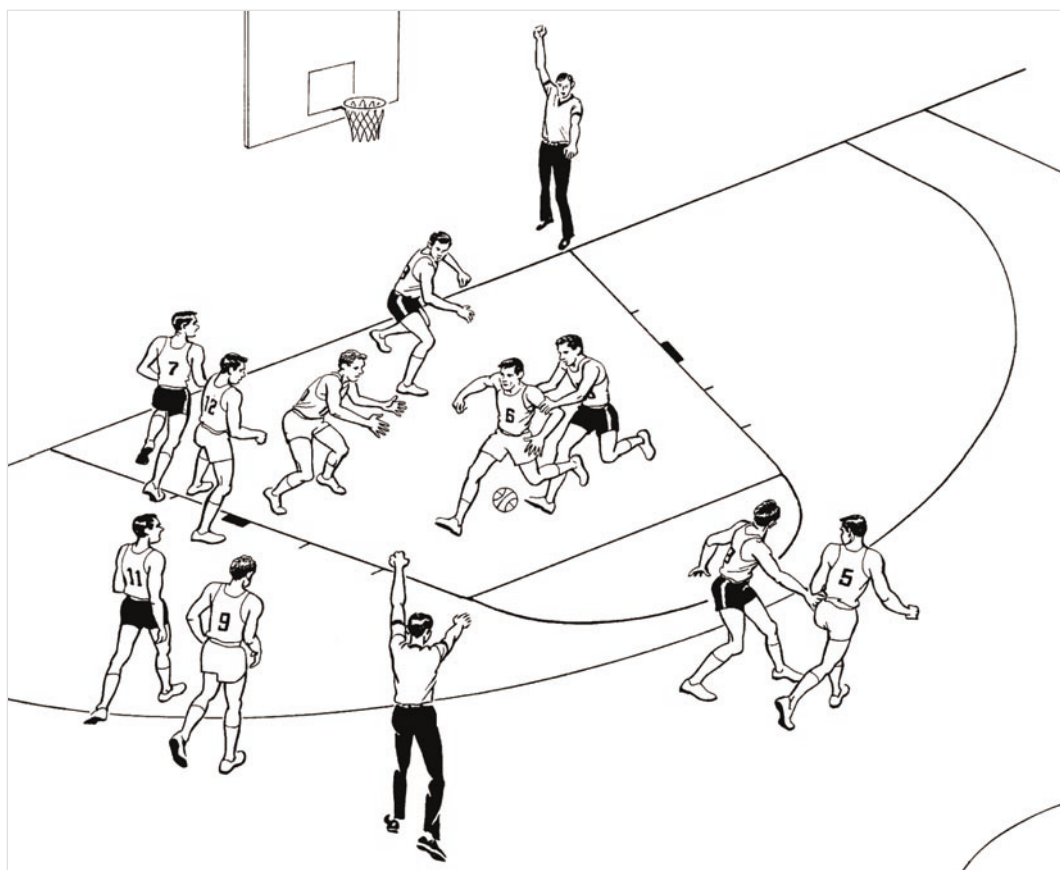
I dette tilfellet blåser begge for en forsvarsfoul.

Den nærmeste dommeren, eller dommeren som ser spillet komme mot seg, tar avgjørelsen for å unngå motstridende avgjørelser fra de to (2) dommerne.

Ettersom denne fouden skjedde nærmest bakre dommer blir det han som skal rapportere fouden.

Fremre dommer overvåker alle spillerne mens bakre dommer rapporterer fouden til sekretariatet.

Dommerne skal ikke bytte posisjon.

**Bilde 150**

De to (2) dommerne blåser i fløyten for en forsvarsfoul omtrent på samme tidspunkt. Det er ikke umiddelbart klart hvem som er nærmest av de to.

Det er dommeren som ser situasjonen komme mot seg som skal ta avgjørelsen, hvis ikke den andre dommeren har sett en annen foul eller overtredelse før det doble fløytesignalet.

I dette tilfellet er det bakre dommer som tar ansvaret for å rapportere fouden.

Nok en gang er det viktig med øyekontakt mellom dommerne. Godt samarbeid er en kvalitet alle dommere bør prøve å oppnå, spesielt når to dommere blåser omtrent samtidig i en situasjon.

Igjen overvåker fremre dommer alle spillerne mens meddommeren har startet å rapportere fouden.

Dommerne skal ikke bytte posisjon.

8. STRAFFEKASTSITUASJONER

8.1. Bakre dommer



Bilde 151

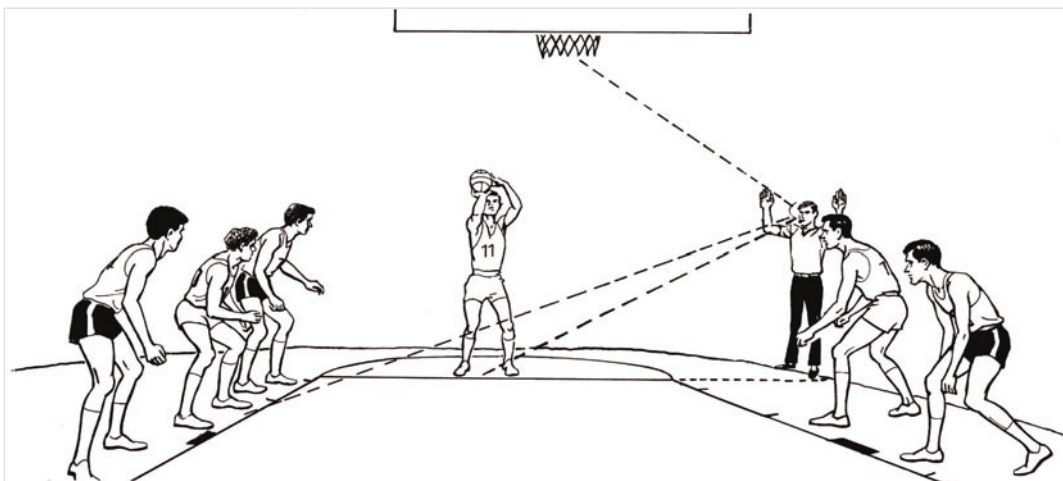
I bilde nr. 151 er det dømt en foul som resulterer i straffekast.

Den nye bakre dommer forflytter seg til en posisjon til venstre for straffekastskytteren der straffekastlinjens forlengelse krysser 3-poenglinjen.

Når fremre dommer er ferdig med å signalisere til spillerne hvor mange straffekast som skal skytes, bakre dommer viser antall straffekast ved å løfte armen(e) (bilde nr. 152).

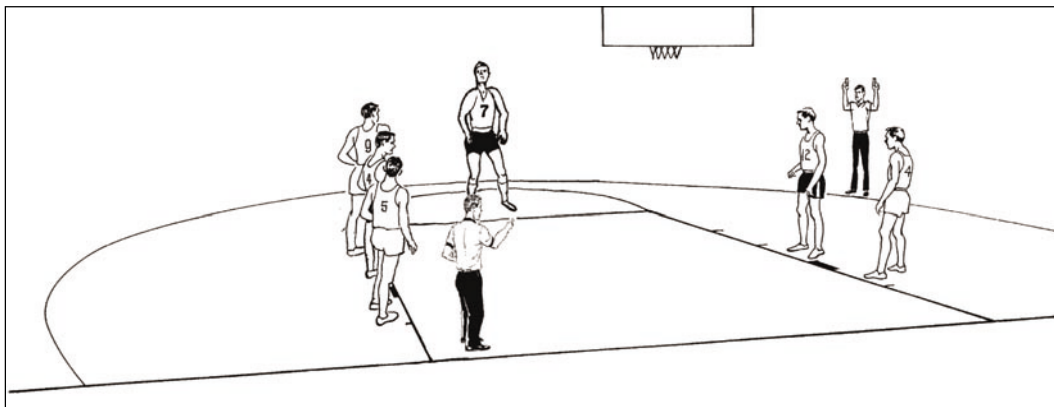
Han er ansvarlig for å:

1. Se på skytteren.
2. Se på spillerne på **motstående** side av straffekastfeltet.
3. Telle fem (5) sekunder.
4. Se ballens bane og ballen på ringen.
5. Bekrefte at straffekastet skal godkjennes.



Bilde 152

8.2. Fremre dommer



Bilde 153

Fremre dommer **inntar en posisjon** under kurven med ballen i hendene, og administrerer alle straffekast fra den posisjonen.

Når spillerne står oppstilt korrekt går han inn i straffekastfeltet og signaliserer til spillerne hvor mange straffekast som skal skytes (bilde nr. 153). Deretter kikker han mot sekretariatbordet før han kaster ballen til straffekastskytteren via gulvet (bilde nr. 154). Han er selv ansvarlig for å hente ballen etter hvert straffekast.

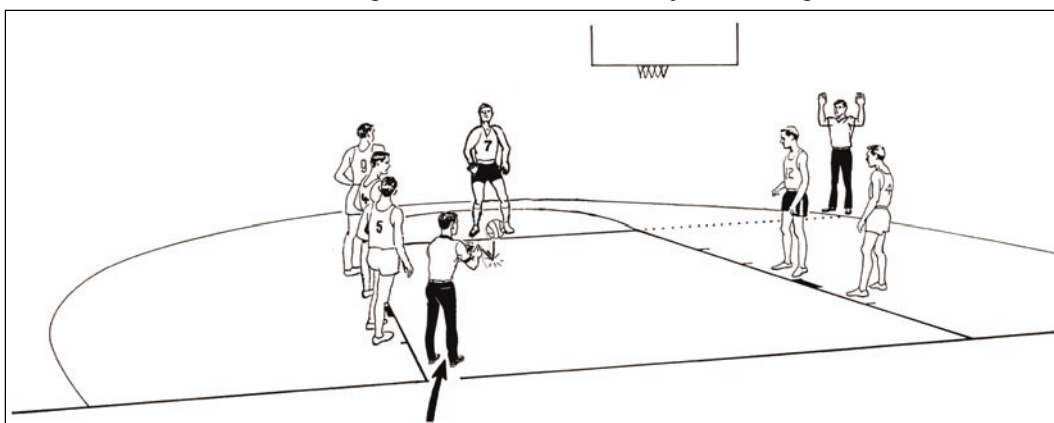
Etter hvert straffekast inntar han en posisjon bak endelinjen, bort fra kurven, med en fot på hver side av forlengelsen til straffekastfeltets venstre grenselinje med begge armene ned.

Etter at ballen forlater skytterens hånd, på det siste eller eneste straffekastet, skal han ta ett skritt til høyre for å få bedre oversikt og vinkel på returtakingen.

Han er ansvarlig for å:

1. observere spillerne langs motsatt side av straffekastfeltet.
2. se etter kontaktsituasjoner og mulige overtredelser av straffekastbestemmelsene av spillere som går inn i feltet før ballen har forlatt straffekastskytterens hender.

Merk: Når ballen er til disposisjon for straffekastskytteren kan hverken time-out eller innbytte innvilges med mindre det siste eller eneste straffekastet er vellykket eller det siste straffekastet skal etterfølges av innkast fra midtlinjens forlengelse.



Bilde 154

8.3. Straffekast uten oppstilling av spillere

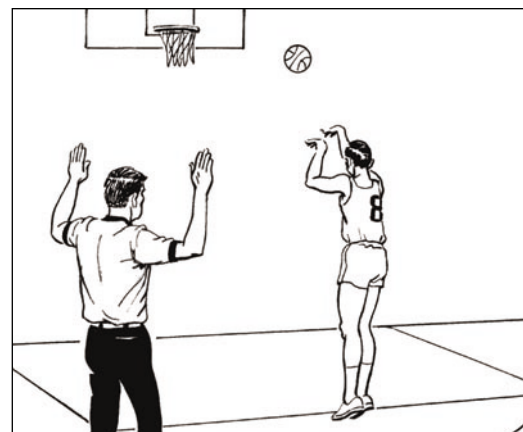
For alle tekniske (bilde nr. 155), usportslige eller diskvalifiserende fouls er bestrafningen to (2) straffekast og ballen til innkast fra sidelinjens midtpunkt på motsatt side av sekretariatbordet.



Bilde 155

Ettersom det ikke er noen returtaking etter siste straffekast, skal ingen spillere tillates å ta oppstilling langs straffekastfeltet (bilde nr. 156).

Dersom det kan være tvil, bør dommeren som rapporterer fouden til sekretæren samtidig sørge for at den tekniske fouden blir notert riktig på skjemaet, med henholdsvis en «4L» eller en «4B» («C2» eller «B2» i internasjonale kamper).



Bilde 156

Dommeren som ikke blåste fouden er ansvarlig for å administrere straffekastene, og inntar en posisjon under kurven slik som ved alle andre straffekast.

Dommeren som blåste fouden står på sidelinjens midtpunkt **på motsatt side av sekretariatbordet** klar til å administrere innkastet så snart de to straffekastene er utført.

Spilleren som skal ta innkastet skal ha en fot på hver side av midtlinjens forlengelser, og har rett til å kaste ballen til en spiller som befinner seg på ethvert sted på spillebanen (bilde nr. 157).



Bilde 157



9. TIME-OUTS OG INNBYTTE

Når et lag ber om en time-out, **skal sekretæren (tidtakeren, hvis et spillemål scores mot det laget som har bedt om time-out) signalisere dette til dommerne ved å bruke lydsignalet sitt så snart ballen er død, kampuret stanset og, dersom en dommer rapporterer en foul til sekretariatet, vente til dommeren er ferdig med denne kommunikasjonen.**

Dommeren som er nærmest bordet blåser i fløyten og viser det aktuelle tegnet for time-out.

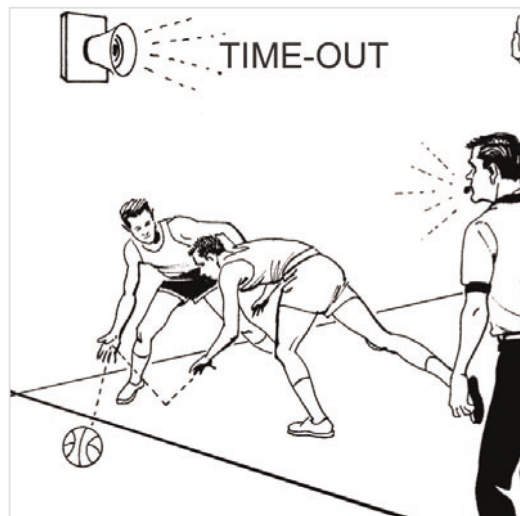
Dommerne beveger seg deretter til sine respektive posisjoner (bilde nr. 159) for å observere begge lags spillere, innbyttere og lagledere, og for å ha øyekontakt med sekretariatet. Når det har gått 50 sekunder av time-outen skal tidtakeren gi signal med lydsignalet og førstedommeren blåser i fløyten for å få spillerne tilbake på spillebanen for snarest å fortsette kampen. Spillerne har ikke anledning til å komme tilbake på spillebanen før disse signalene.

Det er ikke meningen at dommerne skal benytte en time-out til å konversere. Dersom det er nødvendig med noen form for diskusjon, skal denne være så kort som mulig.

Dersom et lag har benyttet sin siste time-out i en halvtidsperiode, skal førstedommer, etter at den er over, informere laglederen om at han har tatt sin siste time-out.

9.1. Administrering av time-out

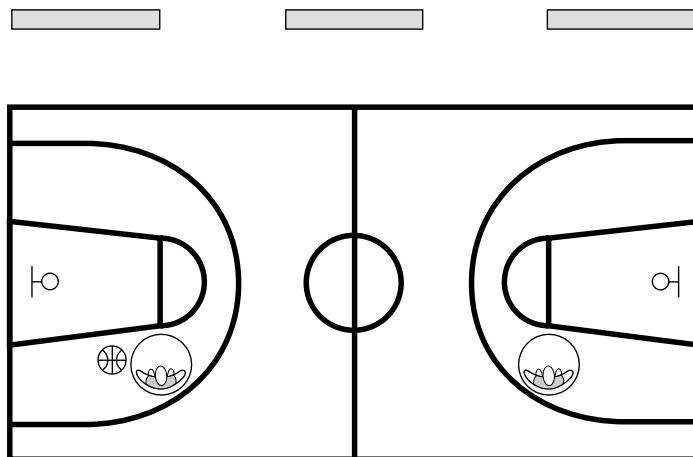
I denne situasjonen er ballen spilt ut over sidelinjen på motsatt side av sekretariatet, og bakre dommer har blåst av for overtredelsen (bilde 158).



Bilde 158

Fremre dommer er nærmere sekretariatbordet og administrerer derfor time-outen.

Begge dommere inntar samme posisjon som før kampen, på motsatt side av sekretariatet, for å observere sekretariatet og lagene (bilde nr. 159).



Bilde 159

Så snart time-outen er ferdig returnerer begge dommere til sine opprinnelige posisjoner.

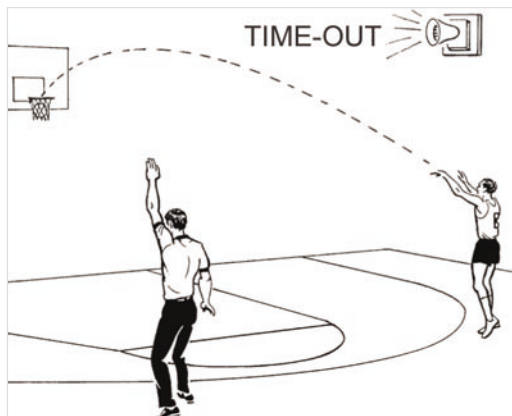
Igjen er det nødvendig med nært samarbeid mellom de dommerne.

Når alle er klare blir ballen overlevert til spilleren som skal ta innkastet. Dommeren som administrerer innkastet viser tegnet for å starte kampuret idet ballen berører en spiller inne på spillebanen (bilde nr. 160).



Bilde 160

9.2. Time-out etter spillemål



Bilde 161

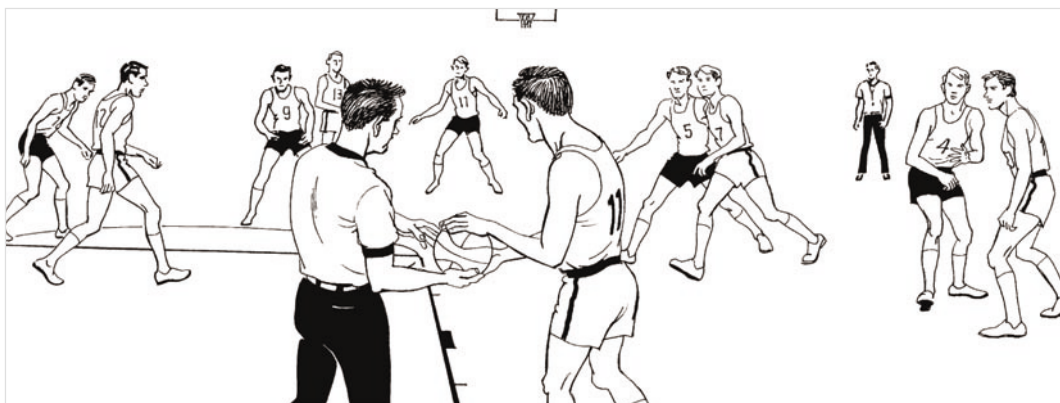
En lagleder kan innvilges en time-out dersom motstanderne scorer etter denne anmodningen, og det var bedt om det før ballen er til disposisjon for spilleren som skal ta innkastet (bilde nr. 161).

Tidtakeren stanser kampuret og sekretæren gir signal til dommerne at det er bedt om en time-out.

Bakre dommer blåser i fløyten og viser «time-out» tegnet.

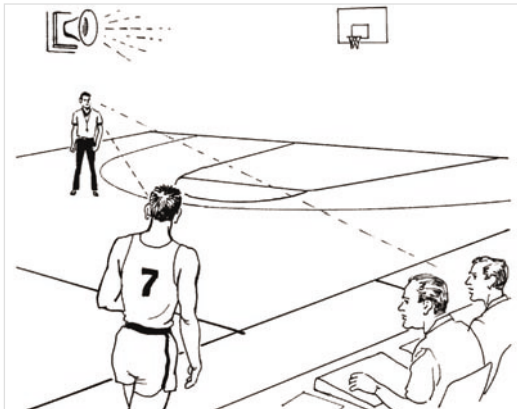
Begge dommere inntar samme posisjon som før kampen, på motsatt side av sekretariatet, for å observere sekretariatet og lagene foran dem (bilde nr. 159)

Når alle spillerne fra begge lag har kommet inn på spillebanen igjen, og etter at dommerne har fått øyekontakt, overleverer den nye bakre dommer ballen til spilleren som skal ta innkastet fra endelinjen (bilde nr. 162).



Bilde 162

9.3. Administrering av innbytte



Bilde 163



Bilde 164

Når en mulighet for innbytte begynner, skal sekretæren gi signal til dommerne om at det er bedt om innbytte. Dommeren nærmest sekretariatbordet bekrefter anmodningen om innbytte ved å blåse i fløyten og vise tegnet for innbytte (bilde nr. 164), samt vinker ny(e) spiller(e) inn på spillebanen. Et enkelt vink med hånden er tilstrekkelig (bilde nr. 165) ettersom det er viktig å ikke forsinke kampen.

Dommeren som administrerer innbytte skal ikke være «politiaktig» i denne situasjonen. **Det primære ansvaret for å ha fem spillere på spillebanen etter innbytte hviler på laglederen og ikke på dommerne.**

Spilleren(e) som forlater spillebanen behøver ikke si fra til sekretæren, og tillates å gå direkte til lagbenken (bilde nr. 166).

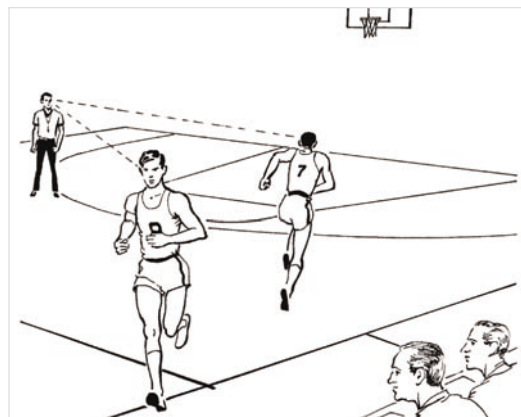
Dommerne må alltid huske at kampen bør startes igjen så snart som mulig.

Kampens tempo må alltid opprettholdes, og derfor:

- Det skal aldri forekomme forsinkelser i en kamp som følge av at dommerne ikke beveger seg hurtig, eller forflytter seg feil på spillebanen, spesielt etter at kampuret er stanset og ballen er død.
- Det skal aldri forekomme at spillerne er klare til å fortsette kampen (innkast, straffekast) mens dommerne ennå ikke har inntatt sin posisjon for å fortsette kampen.
- I alle situasjoner der kampuret er stanset og ballen er død, må dommerne forflytte seg hurtig dersom de skal til en ny posisjon.



Bilde 165

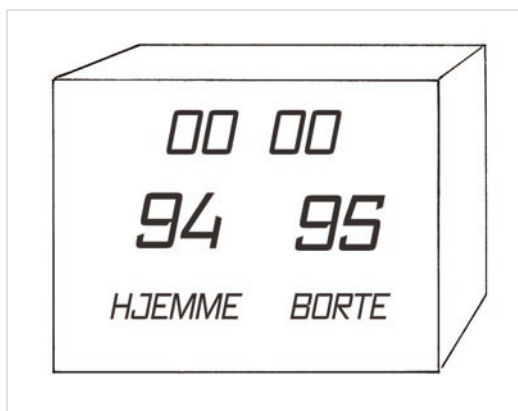


Bilde 166

10. KAMPENS SLUTT

10.1 Kontrollere kampskjemaet

Etter at sluttsignalet har lydt skal de to (2) dommerne, dersom ikke omstendighetene tilsier noe annet, gå til sekretariatbordet.



Bilde 167

Etter at sekretæren er ferdig med kampskjemaet, skal han sørge for at det er signert av den assisterende sekretæren, tidtakeren og 24-sekunderstidtakeren.

Når sekretæren har signert, skal kampskjemaet leveres førstedommeren til godkjenning.



Bilde 168

Dersom førstedommeren er fornøyd med utfyllingen, skal det signeres av andredommeren og deretter førstedommeren.

Denne godkjenningen av kampskjemaet avslutter dommernes forfatning med kampen.



Bilde 169



Bilde 170



Bilde 171

Det er vanlig å takke sekretariatet for deres arbeid ettersom de også er en del av dommernes «lag». Et håndtrykk bør være vanlig praksis.

Begge dommerne bør forlate spillebanen sammen.

Dersom poengforskjellen i slutten av en kamp er liten kan det oppstå anledninger der det vil være klokt å kontrollere og signere kampskjemaet i dommergarderoben.

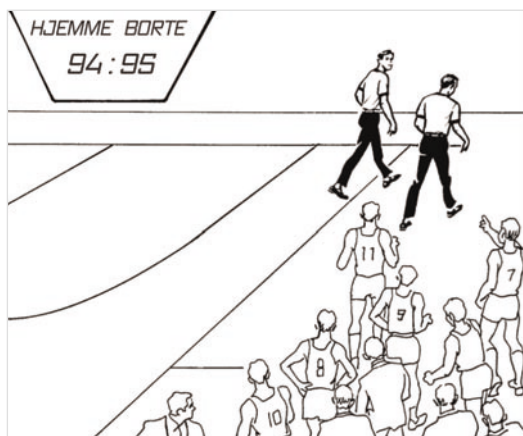
I slike omstendigheter anbefales dommerne å se etter hverandre idet kampen er slutt og prøve, der dette er mulig, å forlate spillebanen sammen for å gå direkte til garderoben.

Dersom slike omstendigheter oppstår må dommerne unngå all diskusjon med lagledere, spillere eller publikum. I alle tilfeller må dommerne være vennlige og høflige.

Merknad: Det vises ellers til NBBFs «Reglement om bestrafning av diskvalifiserende fouls og usportslig oppførsel i forbindelse med kampavvikling.».

Dommerne har jobbet hardt. De har gjort deres beste SAMMEN:

«Jeg var ikke førstedommer,
du var ikke andredommer,
vi var et lag.»



Bilde 172



Bilde 173



11. KOMMENTARER OG REPETISJON

En samtale/rådslagning før kampen er en absolutt nødvendighet.

1. Vær klar over hvilke ansvarsområder som er dine, og unngå at begge dommere ser på ballen og spillerne rundt den.
2. Døm spillet bort fra ballen når det er ditt primære ansvar.
3. Dersom begge blåser samtidig, etabler øyekontakt med meddommeren før dere fortsetter tegngivingen.

HUSK: Dommeren nærmest situasjonen eller den som får spillet kommende mot seg har det primære ansvaret.

4. Gi hjelp når det er nødvendig på innkastsituasjoner, men bare når partneren din ber om det. Få det som vane å etablere øyekontakt.
5. Prøv bestandig å være klar over ikke bare hvor ballen og spillerne befinner seg, men også hvor meddommeren din er.
6. Ved raske angrepsituasjoner, spesielt når angriperne er overtallige, må den dommeren som er nærmest avgjøre om det skal dømmes en foul eller ikke. Unngå fristelsen til blåse for noe dersom du er ti (10) meter eller mer unna hendelsen.
7. **Blås bare for fouls som har innvirkning på spillet.** Tilfeldig kontakt skal ignoreres. Se etter handlinger som må dømmes.
8. Overdreven bruk av hendene **skal** ikke tillates. En berøring er ikke foul i seg selv, men blir det når den hindrer en spillers bevegelse for å innta en ny posisjon.
9. **Etabler en linje tidlig i kampen.** Da vil det være lettere å ha kontroll over kampen. Voldsomt og overaggressivt spill skal alltid straffes. Spillerne vil tilpasse sitt spill etter den måten dommerne tillater dem å spille på.
10. Vær årvåken i retursituasjoner. Dersom en spiller oppnår en fordel når han kommer fra en ufordelaktig posisjon, er det en foul. **Kontakt som ikke er gjort med vilje og som ikke har noen innvirkning på spillet, bør ignoreres.**
11. Vær i bevegelse når spillet kommer mot deg, og forsøk å behold best mulig posisjon og vid synsvinkel mellom forsvarere og angripere. Blåser du for noe må du være sikker på hva du har sett.
12. Vær sikker på at du vet hvor ballen er når du blåser for en 3-sekunders-overtredelse, og **vær sikker på at du har talt 3 sekunder etter at du har sett spilleren inne i feltet.**
13. **Stans aldri kampen bare for å advare en spiller eller lagleder om hans oppførsel.** Dersom det er påkrevd med en advarsel bør det gjøres når kampuret er stanset og ballen er død. **Dersom det er nødvendig å stanse kampen skal det idømmes en teknisk foul.**
14. Laglederne skal ikke tillates å bli sentrum for all oppmerksomhet med skuespillaktige gester og konstant klaging. Slik oppførsel skal ikke tolereres. Dommerne må stanse slikt tidlig. Vær ikke redd for å dømme en teknisk foul når en lagleder prøver å provosere eller sjikanere deg.

15. Når du rapporterer en foul og markøren for 4 lagfouls er satt opp, bør du få sekretæren til å bekrefte om det er den 4. eller 5. foulen på det laget før du viser bestrafningen.
16. Vis tegnene sakte og rolig til sekretæren, spesielt når du viser et spillernummer.
17. Du og meddommeren din må jobb sammen som et lag. Gjør ditt beste for å samarbeide. **Etabler øyekontakt før du overleverer ballen til et innkast.**
18. Dere ankommer spillebanen sammen. Derfor bør dere, når det er mulig, også forlate spillebanen sammen.
19. **Beveg deg hele tiden. Juster posisjonen din når ballen beveger seg. Du er også en idrettsutøver.**

12. KONKLUSJON

Som en konklusjon kan vi si at dommerne er betrodd å sørge for at sporten spilles innenfor rammen av, og retningslinjene i, spillereglene. De må ta øyeblikkelige avgjørelser.

Det er ikke til å unngå at hurtige avgjørelser kan virke rare noen ganger. Av og til kan de også være feilaktige.

«Ingen dommer er perfekt». Det vil aldri komme en kamp der dommerne kan se seg tilbake og si: «Jeg gjorde ingen feil». Menneskelige aktiviteter gjør det nødvendig med menneskelige bedømminger.

Basketball er en konkurranseidrett. Det er et spill ladet med følelser der temperaturen kan bli høy, spesielt når poengstillingen er jevn. Dommerne må alltid sørge for å ha kontroll over kampen. Det betyr at dommerne må være faste, bestemte og urokkelige.

Dommere må forstå og være klar over hva som får spillere og lagledere til å fungere, og hvordan de utfører sine oppgaver. Ingen dommer kan selvfølgelig gjøre en virkelig bra kamp uten en god posisjon samarbeidsvilje fra spillere og lagledere.

Du behøver kjennskap til sporten, innsikt i spillernes mål og midler og lagledernes taktiske manøvrer, like mye som du bør forstå anstrengelsene deres og presset de har på seg. Dommerne må forstå frustrasjonen til spillere og lagledere. Spillerne, dommerne og laglederne hører sammen; de er ikke medlemmer av forskjellige fraksjoner.

Konsentrasjon er viktig for dommerne. Dette må dommerne vanligvis lære på den «harde» måten. Mens spillerne har mulighet til å la konsentrasjonen hvile når de ikke er direkte involvert med selve spillet, kan dommeren kun slappe av i korte øyeblikk under time-outer og når det er innbytte. Konsentrasjonen blir dårligere med økende tretthet etter hvert som kampen nærmer seg slutten.

Fysisk og psykisk forberedelse blir derfor svært viktig. Du kan ikke forutse hva som kommer til å skje, men det er viktig å være forberedt på alle eventualiteter. Kort sagt vil det si å være klar over hva som er den beste posisjonen å se spillet fra, og hele tiden forsøke å komme deg dit.

Dømming er å være på rett sted til rett tid for å ta avgjørelsen. Plassering er nøkkelfaktoren.



Det er stor sammenheng mellom dommerens plassering og avgjørelsen hans i forhold til hendelsen.

Dømming er ingen lett oppgave. Spillerne er ofte store og hurtige, og tempoet i kampen høyt. Det er vanskelig å kontrollere og se alt som skjer. Gode dommere forsøker å følge med på det som skjer bort fra ballen, men som hos alle andre, er det alltid en tendens til å fokusere på spektakulære scoringer.

En dommers største dyd er å være konsekvent. Det er viktig å forsøke å dømme på samme måte, uansett tidspunkt i kampen eller annet press.

De beste dommerne har en sterk autoritet, et ryddig forhold til spillere og lagledere, evnen til å være balansert og klarsynt i de mest krevende situasjoner, en grundig forståelse av sporten og en skarpsindig observasjonsevne. De er intelligente mennesker i topp fysisk form.

Basketball er en sport med følelser og engasjement, noe som krever dommere med **«feeling» for basketballsporten.**

Dersom du blir en dommer vil du aldri mer se en kamp igjen kun som tilskuer.

Uansett er basketball en sport som bør glede alle.

Selv dommere får smile.

