



# Officiella Spelregler för Basketboll 2020

Svenska Basketbollförbundet

*Gäller från och med 1 oktober 2020*

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>REGEL ETT - SPELET</b>	<b>4</b>
1. DEFINITION	4
<b>REGEL TVÅ - SPELPLAN OCH UTRUSTNING</b>	<b>4</b>
2. SPELPLANEN OCH UTRUSTNING	4
3. UTRUSTNING	8
<b>REGEL TRE - LAGEN</b>	<b>9</b>
4. LAGEN	9
5. SKADAD SPELARE OCH ASSISTANS	11
6. LAGKAPTENENS SKYLDIGHETER OCH BEFOGENHETER	12
7. COACHERNAS SKYLDIGHETER OCH BEFOGENHETER	12
<b>REGEL FYRA - SPELBESTÄMMELSER</b>	<b>13</b>
8. SPELTID, OAVGJORT RESULTAT OCH FÖRLÄNGNINGSPERIODER	13
9. BÖRJAN OCH SLUT PÅ SPELPERIOD ELLER MATCH	14
10. BOLLENS STATUS	15
11. VAR SPELARE OCH DOMARE BEFINNER SIG	16
12. UPPKAST OCH ALTERNERANDE BOLLINNEHAV	16
13. HUR BOLLEN SKA SPELAS	18
14. BOLLKONTROLL	18
15. SPELARE I RÖRELSE FÖR MÅLSKOTT	19
16. MÅL OCH POÄNGBERÄKNING	20
17. INKAST	20
18. TIME-OUT	22
19. SPELARBYTE	24
20. FÖRLUST AV MATCH SOM AVBRYTS	26
21. FÖRLUST AV MATCH GENOM UTFOULNING	26
<b>REGEL FEM - ÖVERTRÄDELSER</b>	<b>27</b>
22. ÖVERTRÄDELSER	27
23. SPELARE OCH BOLL UTANFÖR SPELPLANEN	27
24. DRIBBLING	28
25. STEGREGELN	29
26. 3-SEKUNDERSREGELN	30

27. TÄTT MARKERAD SPELARE	30
28 8-SEKUNDERSREGELN	30
29. 24-SEKUNDERSREGELN	31
30. BOLLEN ÅTER TILL BAKRE PLANHALVAN	33
31. FELAKTIGT HINDRANDE AV BOLLEN OCH OTILLÅTEN BERÖRING	34
<b>REGEL SEX - FOUL</b>	<b>36</b>
<b>32. FOUL</b>	<b>36</b>
33 KONTAKT: HUVUDPRINCIPER	36
34. PERSONLIG FOUL	41
35. DUBBELFOUL	41
36. TEKNISK FOUL	42
37 OSPORTSLIG FOUL	44
38. DISKVALIFICERANDE FOUL	45
39. SLAGSMÅL	47
<b>REGEL SJU - ALLMÄNNA BESTÄMMELSER</b>	<b>48</b>
40. 5 FOUL AV EN SPELARE	48
41. LAGFOUL : BESTRAFFNING	48
42. FOUL I SPECIELLA SITUATIONER	48
43. STRAFFKAST	49
44. RÄTTELSE AV FELAKTIGA DOMSLUT	51
<b>REGEL ÅTTA - DOMARE, MATCHSEKRETARIAT OCH KOMMISSARIE</b>	<b>53</b>
45. DOMARE, MATCHSEKRETARIAT OCH KOMMISSARIE.	53
46. FÖRSTEDOMARENS UPPGIFTER OCH BEFOGENHETER	54
47. DOMARNAS UPPGIFTER OCH BEFOGENHETER.	55
48. SEKRETERARENS OCH BITRÄDANDE SEKRETERARENS UPPGIFTER	56
49. TIDTAGARENS UPPGIFTER	57
50. 24-SEKUNDERSTIDTAGARENS UPPGIFTER	58
<b>DOMARTECKEN</b>	<b>60</b>
A – DOMARTECKEN	60

## REGEL ETT - SPELET

### 1. DEFINITION

#### 1.1 Basketbollmatch

Basketboll spelas av 2 lag med 5 spelare i varje. Båda lagen strävar efter att göra mål i motståndarens korg och förhindra det andra laget att göra mål.

Matchen övervakas av domare, sekretariatsfunktionärer och, om sådan är närvarande, en kommissarie.

#### 1.2 Motståndarnas korg och egen korg

Motståndarnas korg är den korg laget anfaller emot och egen korg är den korg laget försvarar.

#### 1.3 Matchens segrare

Det lag som vid speltidens slut har uppnått högst antal matchpoäng vinner matchen.

\* \* \* \* \*

## REGEL TVÅ - SPELPLAN OCH UTRUSTNING

### 2. SPELPLANEN OCH UTRUSTNING

#### 2.1 Spelplanen

Spelplanen ska ha en jämn, hård yta och vara fri från hinder (Diagram 1). Den ska vara 28 m lång och 15 m bred mätt från gränslinjernas inre kant.

#### 2.2 Bakre planhalva

Ett lags bakre planhalva består av lagets egen korg, framsidan och kanterna på stoppbrädan samt den del av spelplanen som begränsas av kortsidlinjen bakom lagets korg och sidlinjerna. Mittlinjen tillhör lagets bakre planhalva.

#### 2.3 Främre planhalva

Ett lags främre planhalva består av motståndarlagets korg, framsidan och kanterna på stoppbrädan samt den del av spelplanen som begränsas av kortsidlinjen bakom motståndarlagets korg, sidlinjerna samt mittlinjens främre kant.

#### 2.4 Linjer

Alla linjer ska vara i samma färg samt målade i vit eller annan kontrasterande färg, vara 5 cm breda och klart synliga.

##### 2.4.1 Begränsningslinjer

Spelplanen begränsas av kortsidlinjer och långsidlinjer. Dessa linjer tillhör ej spelplanen.

Alla hinder, inklusive sittande coach, förste assisterande coach, avbytare, utfoulade spelare och lagfunktionärer ska vara minst 2 m från spelplanen.

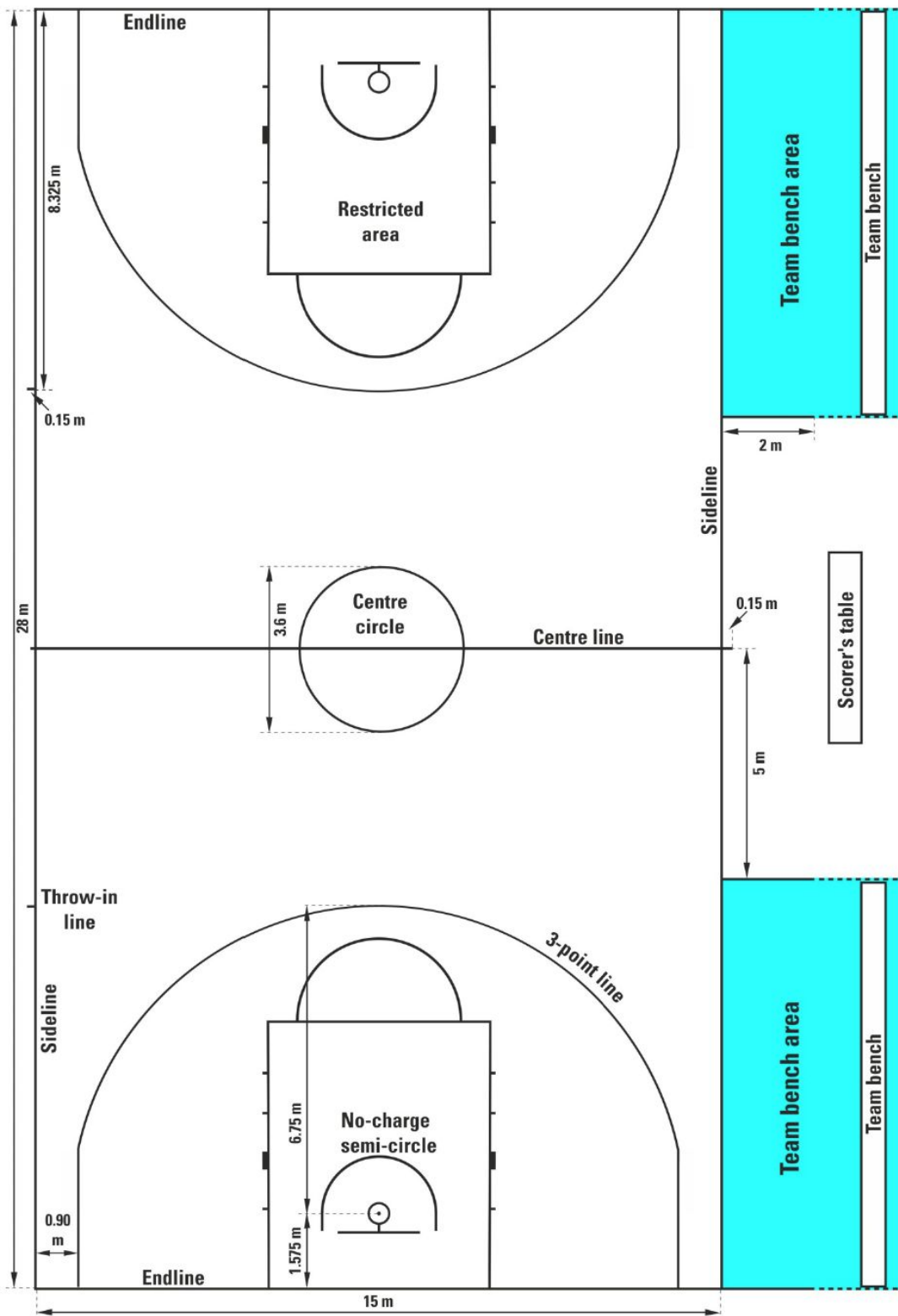


Diagram 1 Full size playing court

#### 2.4.2 Mittlinje, mittcirkel och halvcirklar vid straffkastområden.

En mittlinje, parallell med kortsidlinjerna, ska upprättas genom sidlinjernas mittpunkter och förlängas 15 cm utanför vardera sidlinjen. Mittlinjen är en del av den bakre planhalvan.

Mittcirkeln ska ha en radie av 1,80 m och upprättas i mitten av spelplanen. Radien ska mätas till yttre kanten av cirkellinjen. Om mittcirkeln är målad ska den vara i samma färg som 3-sekundersområdena.

Halvcirkelarna vid straffkastområden ska ha en radie av 1,80 m, mätt till yttre kanten av halvcirkellinjen, och ha sina mittpunkter i straffkastlinjernas mittpunkter (Diagram 2).

#### 2.4.3 Straffkastlinjer, 3-sekundersområden och platser för returtagning vid straffkast

Straffkastlinjerna ska upprättas parallellt med kortsidlinjerna. De ska ha sin borte kant 5,80 m från närmaste kortsidlinjes inre kant och vara 3,60 m långa. Straffkastlinjernas mittpunkt ska ligga på den tänkta linje som förenar de 2 kortsidlinjernas mittpunkter.

3-sekundersområden kallas de rektangulära områden som begränsas av kortsidlinjerna, de förlängda straffkastlinjerna och de linjer som utgår från kortsidlinjerna, med de yttre kanterna 2,45 m från deras mittpunkter, och slutar i de förlängda straffkastlinjernas ändpunkter. Dessa linjer, förutom kortsidlinjerna, är en del av 3-sekundersområdet.

Platserna för returtagning vid straffkast längs vardera straffkastområdet ska markeras enligt Diagram 2.

#### 2.4.4 3-poängsområden

Ett lags 3-poängsområde (Diagram 1 och 3) är hela spelplanen utom området vid motståndarnas korg, som begränsas av och inkluderar:

- De 2 parallella linjer, som utgår från och är vinkelräta mot kortsidlinjen, med sina yttre kanter 0,90 m från sidlinjernas inre kant.
- En halvcirkel med radien 6,75 m, inklusive linjens bredd, med centrum i en punkt på golvet rakt under motståndarlagets korgs mittpunkt och som möter de två parallella linjerna. Avståndet från denna mittpunkt på golvet till närmaste kortsidlinjes inre kant, vid denna kortsidlinjes mittpunkt, ska vara 1,575 m.  
3-poängslinjen är inte en del av 3-poängsområdet.

#### 2.4.5 Lagbänksområden

Lagbänksområdena ska markeras utanför spelplanen och begränsas av 2 linjer enligt Diagram 1.

I respektive lagbänksområde ska det finnas 16 sittplatser tillgängliga för coachen, assisterande coacherna, avbytarna, de utfoulade spelare och lagfunktionärerna. Alla övriga personer ska befinna sig minst 2 m bakom lagbänken.

#### 2.4.6 Inkastlinjer

2 linjer med 0,15 m längd ska markeras utanför spelplanen från sidlinjen på motsatt sida sekretariatet och vinkelrät mot sidlinjen. Linjens yttre kant ska vara 8,325 m från närmaste kortsidlinjes inre kant.

#### 2.4.7 "No charge"-halvcirkelområde

"No charge"-halvcirklar ska upprättas på spelplanen och begränsas av:

- En halvcirkel med radien 1,25 m mätt från en punkt på golvet rakt under korgens mittpunkt och till cirkelns inre kant. Denna halvcirkel ska förenas med:
- De 2 parallella linjer som är vinkelräta mot kortsidlinjen och vars inre kanter är 1,25 m från en punkt på golvet rakt under korgens mittpunkt. Linjerna ska vara 0,375 m långa och sluta 1,20 m från kortsidlinjens

inre kant. "No charge"-halvcirkelområdet kompletteras med en tänkt linje som förbinder de parallella linjernas ändpunkter direkt under stoppbrädans främre kant.

De linjer som begränsar "no charge"-halvcirkeln är en del av "no charge"-halvcirkelområdet.

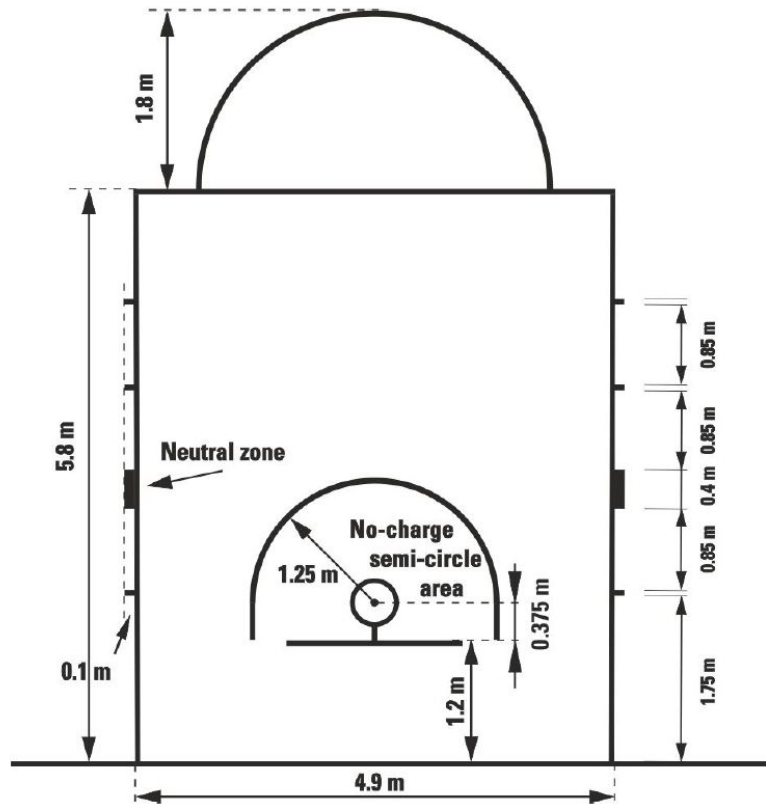


Diagram 2 Restricted area

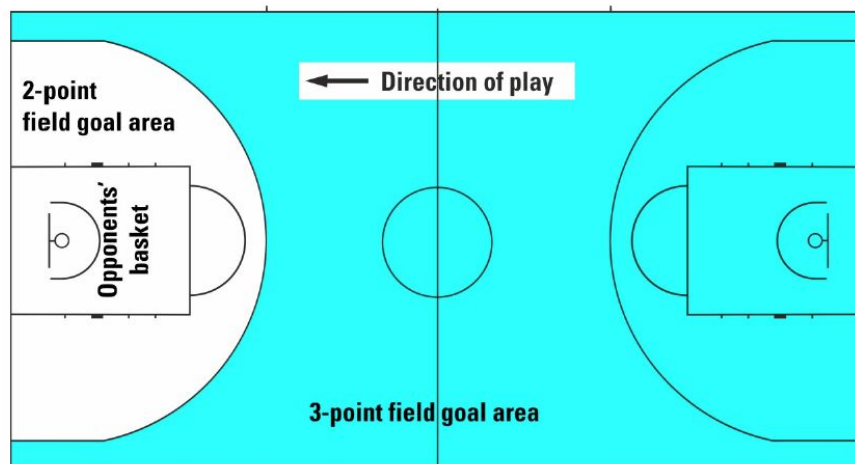
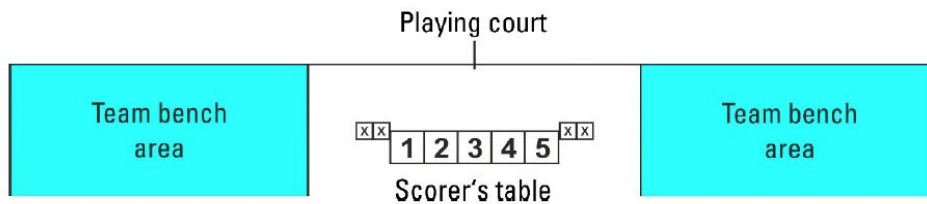


Diagram 3 2-point/3-point field goal area

#### Position of the scorer's table and substitution chairs (Diagram 4)

- |                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| 1 = Shot clock operator | 3 = Commissioner, if present |
| 2 = Timer               | 4 = Scorer                   |
| x = Substitution chairs | 5 = Assistant scorer         |



The scorer's table and its chairs must be placed on a platform. The announcer and/or statisticians (if present) can be seated at the side of and/or behind the scorer's table.

**Diagram 4 Scorer's table and substitution chairs**

### 3. UTRUSTNING

Följande utrustning krävs för en basketbollmatch:

- Stoppbrädor
- Korgar bestående av (fjädrande) ringar och nät
- Vadderade skydd på stoppbrädorna och vadderade korgställningar
- Basketbollar
- Matchklocka
- Resultattavla
- 24-sekundersanläggning
- Tidtagarur eller lämplig (synlig) utrustning (ej matchklockan) för tidtagning av time-outer
- 2 olika och tydligt hörbara ljudsignaler, en vardera för
  - 24-sekunderstidtagaren
  - tidtagaren
- Matchprotokoll
- Skyltar för spelarfoul
- Lagfoulsmarkeringar
- Pil för markering av alternerande bollinnehav
- Spelgolv
- Spelarena
- Tillfredställande belysning

Mer detaljerad beskrivning av utrustning finns i häftet "Officiella Spelregler för Basketboll, Utrustning".

\* \* \* \* \*



## REGEL TRE - LAGEN

### 4. LAGEN

#### 4.1 Definition

##### 4.1.1

En lagmedlem är berättigad att spela då han har tillstånd från administrerande förbund att spela för en bestämd förening. Åldersgränser kan förekomma i vissa tävlingar.

##### 4.1.2

En lagmedlem är berättigad att spela när hans namn har skrivits in i matchprotokollet före matchstart och så länge han ej diskvalificerats eller begått 5 foul.

##### 4.1.3

Under en match är en lagmedlem:

- Spelare, då han befinner sig på spelplanen och har rätt att spela.
- Avbytare, då han ej befinner sig på spelplanen men har rätt att spela.
- Utfoulad, då han begått 5 foul och ej längre har rätt att spela.

##### 4.1.4

Under en spelpaus betraktas alla lagmedlemmar, som har rätt att spela, som spelare.

#### 4.2 Bestämmelse

##### 4.2.1

Varje lag ska bestå av:

- Högst 12 lagmedlemmar som har rätt att spela inklusive en lagkapten.
- En coach.
- Maximalt 8 lagfunktionärer, inkluderande maximalt 2 assisterande coacher, som får sitta på lagbänken. Om ett lag har assisterande coacher ska förste assisterande coachen skrivas in i protokollet.

##### 4.2.2

Under speltiden ska 5 lagmedlemmar från vardera laget vara på spelplanen. Spelarna får bytas.

##### 4.2.3

En avbytare blir spelare och en spelare blir avbytare när:

- Domaren ger tecken till avbytaren att komma in på spelplanen.
- Under en time-out eller en spelpaus, en avbytare begär spelarbyte hos tidtagaren.

#### 4.3 Speldräkter

##### 4.3.1

Speldräkten för samtliga lagmedlemmar ska bestå av:

- Tröjor i samma dominerande färg, både på fram- och baksidan, som byxorna. Om tröjorna har ärmarna måste dessa sluta ovanför armbågen. Långärmade tröjor är inte tillåtna. Alla spelare måste ha tröjan instoppad i byxan under matchen. Helkroppsdräkter får användas.
- T-shirts, oavsett typ, är inte tillåtet att bäras under speldräkten.

- Byxor i samma dominerande färg, både på fram- och baksidan, som tröjorna. Byxorna måste sluta ovanför knät.
- Strumpor i samma dominerande färg för lagets samtliga lagmedlemmar. Strumporna ska vara synliga.

#### 4.3.2

Varje lagmedlems tröja ska på fram- och baksidan vara försedd med tydliga enfärgade siffror vars färg ska stå i kontrast mot tröjans. Siffrorna ska vara väl synliga och:

- På baksidan ska de vara minst 20 cm höga.
- På framsidan ska de vara minst 10 cm höga.
- Siffrorna ska vara minst 2 cm breda.
- Lagen får endast använda siffrorna 0 och 00 samt från 1 till 99.
- Spelare i samma lag får inte använda samma nummer.
- Reklam eller logotypes får inte placeras närmre än 5 cm från siffrorna.

#### 4.3.3

Lagen måste ha minst 2 uppsättningar tröjor och:

- Först nämnda lag i spelprogrammet, hemmalaget eller lag A, ska använda ljusa tröjor (helst vita).
- Det andra laget i spelprogrammet, bortalaget eller lag B, ska använda tröjor i mörka färger.
- Om de två lagen är överens kan de byta tröjfärg.

### 4.4 Annan utrustning

#### 4.4.1

All utrustning som används av spelarna måste vara avsedd för basketboll. All utrustning som syftar till att öka spelarens längd eller räckvidd eller som i något avseende ger en orättvis fördel är förbjuden.

#### 4.4.2

Spelarna får ej ha utrustning eller föremål som kan orsaka skada mot andra spelare.

Följande **är ej** tillåtet:

- Finger-, hand-, handleds-, armbågs- eller underarmsskydd, hjälmar, gipsförband eller armband gjorda av läder, plast, mjukplast, metall eller annat hårt material, även om det är vadderat.
- Föremål som kan skära eller skava. Naglar ska vara kortklippta.
- Hårspännen eller smycken.

Följande **är** tillåtet:

- Skulder-, överarms-, lår- eller underbensskydd om det är tillräckligt vadderat.
- Stödjande skydd för armar och ben (compression sleeves).
- Huvudbonad. Den ska inte täcka någon del av ansiktet helt och hållet eller delvis (ögon, näsa, läppar etc.) och får inte vara farlig för spelaren som bär den och/eller övriga spelare. Huvudbonaden ska inte ha öppningsbara/förslutna delar runt ansiktet och/eller nacken och ska inte ha några utskjutande delar från dess yta.
- Knäskydd.
- Skydd för skadad näsa, även om det är gjort av hårt material.
- Ofärgade genomskinliga tandskydd.
- Glasögon, om de inte utgör en fara för övriga spelare.
- Handleds- och pannband i textil med en bredd av maximalt 10 cm.
- Tejp på armar, axlar, ben etc.

- Fotledsskydd.

Alla spelare i laget måste ha alla stödande skydd för armar och ben, huvudbonad, handleds-, pannband samt tejp i samma dominerande färg.

#### 4.4.3

Under matchen får en spelare ha skor i valfri färgkombination, men vänster och höger sko måste matcha. Blinkande lampor, reflekterande materiel eller andra utsmyckningar är inte tillåtna.

#### 4.4.4

Under matchen får en spelare inte skylta med reklam eller marknadsföra något namn, varumärke, logotype eller annan dylik identifikation inklusive, men ej begränsad till, på sin kropp, i sitt hår eller motsvarande.

#### 4.4.5

All annan utrustning, som ej nämns i denna paragraf, måste godkännas av FIBA och/eller SBBF.

\* \* \* \* \*

## 5. SKADAD SPELARE OCH ASSISTANS

### 5.1

Om någon spelare blir skadad kan domarna avbryta spelet.

### 5.2

Om bollen är i spel när skadan inträffar ska domaren blåsa först då spelfasen är avslutad. Spelfasen är avslutad när det lag som har kontroll över bollen gjort målförsök, förlorat kontroll över bollen, undanhållit bollen för spel eller då bollen blivit död. Om en skadad spelare behöver skyddas får domarna blåsa av spelet omedelbart.

### 5.3

Om den skadade spelaren inte kan fortsätta att spela genast (inom cirka 15 sekunder) eller om spelaren får behandling eller om spelaren får assistans från sin coach, assisterande coacher, lagmedlemmar och/eller lagfunktionärer, ska han bytas ut såvida inte laget då blir färre än 5 spelare på spelplanen.

### 5.4

Coacher, assisterande coacher, avbytare, utfoulade spelare och lagfunktionärer får endast efter tillstånd från en domare komma in på spelplanen för att hjälpa en spelare innan han byts ut.

### 5.5

Läkare får utan tillstånd från en domare gå in på spelplanen då en skadad spelare enligt läkarens bedömning kräver omedelbar medicinsk behandling.

### 5.6

En spelare, som under matchen blöder eller får ett öppet sår, måste byta ut. Han får åter byta in först då blödningen har stoppats, såret rengjorts och blivit fullständigt täckt.

### 5.7

Om en skadad eller blödande spelare behandlas under en time-out som begärts av något av lagen före tidtagarens signal för spelarbyte, kan spelaren fortsätta att spela efter time-outen.

## 5.8

Spelare, som av coachen markerats att starta matchen eller som får behandling mellan straffkast, får bytas ut i händelse av skada. I sådant fall får även motståndarlaget, om de så önskar, göra motsvarande antal byten.

\* \* \* \* \*

## 6. LAGKAPTENENS SKYLDIGHETER OCH BEFOGENHETER

### 6.1

Lagkaptenen (K) är en spelare som av coachen utsetts att vara lagets representant på spelplanen. Han får kommunicera med domarna för att erhålla information förutsatt att det sker på ett hövligt sätt och endast när bollen blivit död och klockan är stoppad.

### 6.2

Lagkaptenen ska meddela förstedomaren senast 15 minuter efter matchens slut om hans lag vill protestera mot resultatet i matchen. Lagkaptenen ska då i matchprotokollet signera raden "Lagkaptenens underskrift vid protest".

\* \* \* \* \*

## 7. COACHERNAS SKYLDIGHETER OCH BEFOGENHETER

### 7.1

Senast 40 minuter före matchstart ska coachen eller hans representant lämna en lista till sekreteraren med namn och nummer på samtliga spelare som är spelklara för matchen, samt ange namn på lagkapten, coach och förste assisterande coach. Alla lagmedlemmar som är inskrivna i matchprotokollet har rätt att spela även om de anländer efter matchens start.

### 7.2

Senast 10 minuter före matchstart ska varje coach bekräfta namn och nummer på de i matchprotokollet inskrivna spelarna och coacherna genom att skriva sina signaturer i coachrutan. Samtidigt ska coachen markera de 5 spelare i respektive lag som ska starta matchen. Denna information lämnas först av coach "A" och därefter av coach "B".

### 7.3

Coacher, assisterande coacher, avbytare, utfoulade spelare och lagfunktionärer är de enda personer som får sitta på lagbänkarna (-stolarna) och uppehålla sig i lagbänksområdet. Under speltid ska alla avbytare, utfoulade spelare och lagfunktionärer förbli sittande.

### 7.4

Coachen eller förste assisterande coachen får gå fram till sekretariatsbordet för att söka statistisk information. Detta får endast ske när bollen är död och matchklockan är stoppad.

### 7.5

Coachen får kommunicera med domarna för att erhålla information förutsatt att det sker på ett hövligt sätt och endast när bollen blivit död och klockan är stoppad.

### 7.6

Endera coachen eller förste assisterande coachen, men endast en av dem vid varje tillfälle, får stå upp under matchens gång. De får kommunicera med spelarna under spelet men måste vara kvar i sitt lagbänksområde. Den assisterande coachen ska inte kommunicera med domarna.

#### 7.7

Om laget har en förste assisterande coach måste hans namn vara inskrivet i protokollet innan matchens start (hans signatur behövs ej). Han ska överta coachens ansvar och befogenheter om denne av någon anledning inte kan fortsätta.

#### 7.8

När lagkaptenen lämnar spelplanen ska coachen meddela numret på den spelare som ska agera som lagkapten på spelplanen till en av domarna.

#### 7.9

Lagkaptenen ska tjänstgöra som coach om coach saknas eller om coachen inte kan fortsätta och det inte finns någon assisterande coach inskriven i protokollet (eller om den assisterande coachen inte kan fortsätta). Om lagkaptenen måste lämna spelplanen av någon giltig orsak får lagkaptenen fortsätta att tjänstgöra som coach. Om lagkaptenen måste lämna spelplanen på grund av diskvalificerande foul eller om han på grund av skada inte kan fungera som coach, ska hans ersättare som lagkapten också överta funktionen som coach.

#### 7.10

Coachen ska utse straffkastsskytt i de fall detta ej regleras av spelreglerna.

\* \* \* \* \*

## REGEL FYRA - SPELBESTÄMMELSER

### 8. SPELTID, OAVGJORT RESULTAT OCH FÖRLÄNGNINGSPERIODER

#### 8.1

Matchen består av 4 perioder om vardera 10 minuter.

#### 8.2

En spelpaus påbörjas 20 minuter före utsatt matchstart.

#### 8.3

Pausen mellan första och andra perioden (första halvlek), mellan tredje och fjärde perioden (andra halvlek) samt före varje förlängningsperiod ska vara 2 minuter.

#### 8.4

Halvtidspausen ska vara 15 minuter.

#### 8.5

En spelpaus startar:

- 20 minuter före utsatt matchstart.
- När matchklockans signal ljuder för slutet av en spelperiod.

#### 8.6

En spelpaus upphör:

- När bollen lämnar domarens hand/händer vid uppkastet i starten av första perioden.
- I alla övriga perioders början när den spelare som ska göra inkast har bollen.

#### 8.7

Om resultatet vid fjärde periodens slut är oavgjort fortsätter matchen med så många förlängningsperioder om 5 minuter som krävs till dess att ett avgörande nåtts.

Om det sammanlagda resultatet efter båda matcherna i en serie som spelas i "bäst av två" är oavgjort fortsätter matchen med så många förlängningsperioder om 5 minuter som krävs till dess att ett avgörande nåtts.

#### 8.8

Om en foul begås under periodpauser ska eventuella straffkast skjutas före starten av nästa period eller förlängningsperiod.

\* \* \* \* \*

### 9. BÖRJAN OCH SLUT PÅ SPELPERIOD ELLER MATCH

#### 9.1

Första perioden börjar när bollen lämnar förstedomarens hand/händer vid uppkastet i mittcirkeln.

#### 9.2

Alla övriga perioder börjar när den spelare som ska göra inkast har bollen.

#### 9.3

Matchen kan inte börja om något av lagen inte är på spelplanen med 5 spelare färdiga att spela.

#### 9.4

I alla matcher ska hemmalaget använda lagbänken och ha sin egen korg till vänster om sekretariatsbordet när man är vänd mot spelplanen.

Om båda lagen är överens får de ändra valet av lagbänk och/eller korg.

#### 9.5

Före första och tredje perioden har lagen rätt att värma upp på den planhalva där motståndarnas korg finns.

#### 9.6

Lagen ska byta spelriktning inför den andra halvleken.

#### 9.7

I alla förlängningsperioder ska lagen fortsätta att spela mot samma korg som under fjärde perioden.

#### 9.8

En period, förlängningsperiod eller match slutar när matchklockans signal ljuder för att speltiden är slut. Om stoppbrädan är utrustad med en röd ljusramp längs sina kanter ska ljusrampen äga företräde före matchklockans signal.

\* \* \* \* \*

### 10 BOLLENS STATUS

#### 10.1

Bollen kan vara antingen i spel eller död.

## 10.2

Bollen kommer i **spel** när:

- Den vid ett uppkast lämnar förstedomarens hand/händer.
- Den vid ett straffkast har överlämnats till straffkastsskytten.
- Den vid ett inkast har överlämnats till inkastaren.

## 10.3

Bollen blir **död** när:

- Spelmål eller straffkastmål görs.
- En domare blåser när bollen är i spel.
- Det är tydligt att bollen inte kommer att gå i korgen vid ett straffkast som följs av:
  - Ytterligare straffkast.
  - Ytterligare bestraffningar (straffkast och/eller inkast).
- Tidtagarens signal ljuder och tiden går ut för en period.
- 24-sekunderssignalen ljuder när ett lag har kontroll över bollen.
- En boll som är på väg mot korgen i ett målskott berörs av spelare ur något av lagen efter det att:
  - En domare blåser.
  - Tidtagarens signal ljuder och tiden går ut för en period.
  - 24-sekunderssignalen ljuder.

## 10.4

Bollen blir **ej död** och ett gjort mål räknas, när:

- Bollen är i luften vid ett målskott och:
  - En domare blåser.
  - Tidtagarens signal ljuder och tiden går ut för en spelperiod.
  - 24-sekunderssignalen ljuder.
- Bollen är i luften vid ett straffkast och en domare blåser för en regelöverträdelse som inte begås av straffkastsskytten.
- Bollen är i kontroll av en spelare som är i målskottrörelse och som avslutar sitt skott med en oavbruten rörelse vilken startade innan en foul blåses mot någon spelare hos motståndarna eller någon person som har tillåtelse att sitta på motståndarnas bänk.

Denna bestämmelse gäller inte och gjort mål ska inte räknas om:

- En helt ny målskottrörelse görs efter en domares signal.
- Tidtagarens signal ljuder och tiden går ut för en period eller 24-sekunderssignalen ljuder under en spelares oavbrutna rörelse för målskott.

\* \* \* \* \*

## 11. VAR SPELARE OCH DOMARE BEFINNER SIG

### 11.1

Var en **spelare** befinner sig bestäms av var han berör golvet.

Om en spelare befinner sig i luften anses han befinna sig där han senast berörde golvet. Detta omfattar även sidlinjen, mittlinjen, 3-poängslinjen, straffkastlinjen, linjer som avgränsar 3-sekundersområdet samt linjer som avgränsar "no charge"-halvcirkelområdet.

#### 11.2

Var en **domare** befinner sig avgörs på samma sätt som för en spelare. När bollen berör en domare räknas det som om bollen berör golvet på den plats där domaren befinner sig.

\* \* \* \* \*

## 12. UPPKAST OCH ALTERNERANDE BOLLINNEHAV

### 12.1 Definition av uppkast

#### 12.1.1

**Uppkast** sker när en domare kastar upp bollen mellan 2 motståndare.

#### 12.1.2

**Hållen boll** inträffar när en eller flera spelare ur olika lag har en eller båda händerna så stadigt på bollen att ingen av dem kan få bollkontroll utan att använda otillåten hårdhet.

### 12.2 Tillvägagångssätt vid uppkast

#### 12.2.1

Varje hoppande spelare ska stå med båda fötterna inom den halvcirkel som är närmast den egna korgen, med en fot nära mittlinjen.

#### 12.2.2

Spelare i samma lag får inte ta platser bredvid varandra runt uppkastcirkeln om en motståndare vill ha en av platserna.

#### 12.2.3

Domaren ska kasta bollen vertikalt uppåt mellan de 2 hoppande spelarna och högre än någon av dem kan nå genom att hoppa.

#### 12.2.4

Bollen måste slås (tippas), med en eller två händer, av minst en av de hoppande spelarna **efter** att bollen nått sin högsta höjd.

#### 12.2.5

Ingen av de hoppande spelarna får lämna sin position innan bollen rörts på ett regelrätt sätt.

#### 12.2.6

Ingen av de hoppande spelarna får fånga bollen eller slå den mer än två gånger innan den rörts en av de icke hoppande spelarna eller golvet.

#### 12.2.7

Om bollen inte har rörts av minst en av de hoppande spelarna ska uppkastet göras om.

#### 12.2.8



Ingen av de icke hoppande spelarna får med någon kroppsdel befinna sig på eller över mittcirkeln (cylindern) innan bollen har berörts.

**Ett brott mot paragraferna 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 och 12.2.8 är en överträdelse.**

### 12.3 Uppkastsituationer

En uppkastsituation uppkommer när:

- Hållen boll döms.
- Bollen lämnar spelplanen och domarna är osäkra eller oense om vilken spelare som sist berörde bollen.
- Båda lagen gör en överträdelse vid ett misslyckat sista eller enda straffkast.
- En boll i spel fastnar mellan ringen och stoppbrädan (undantag: mellan straffkast samt efter ett sista eller enda straffkast som följs av inkast vid inkastlinjen på lagets främre planhalva).
- Bollen blir död och inget lag har kontroll över bollen eller har rätt till den.
- Lika bestraffningar för båda lagen kvittas, inga andra bestraffningar återstår att administrera och inget lag hade kontroll över bollen eller rätt till den, innan första foulou eller överträdelsen inträffade.
- Alla spelperioder, utom den första, ska börja.

### 12.4 Alternerande bollinnehav, definition

#### 12.4.1

Alternerande bollinnehav är en metod för att sätta bollen i spel med ett inkast i stället för med ett uppkast.

#### 12.4.2

Alternerande bollinnehav:

- **Startar** när bollen överlämnats till inkastaren vid den plats varifrån inkast ska ske.
- **Upphör** när:
  - Bollen berör eller regelrätt berörs av en spelare på spelplanen.
  - Inkastande lag begår en överträdelse.
  - En boll i spel fastnar mellan ringen och stoppbrädan i samband med inkast.

### 12.5 Tillvägagångssätt vid alternerande bollinnehav

#### 12.5.1

Vid alla uppkastsituationer ska lagen få inkast varannan gång. Inkastet ska göras närmast den plats där uppkastsituationen inträffade, dock ej direkt bakom stoppbrädan.

#### 12.5.2

Det lag som inte får kontroll över bollen på spelplanen i samband med uppkastet vid matchens start ska tilldelas rätten till det första alternerande bollinnehavet.

#### 12.5.3

Det lag som har rätten till alternerande bollinnehav i slutet av en period ska starta nästa period med inkast från mittlinjen, på motsatt sida från sekretariatet, såvida inte bestraffningar innebärande straffkast samt inkast ska administreras.

#### 12.5.4

Rätten till inkast vid alternerande bollinnehav ska markeras med en pil. Den ska peka i anfallsriktningen för det lag som har denna rätt. Pilens riktning ska ändras så snart det alternerande bollinnehavet upphör.

#### 12.5.5

Rätten till alternerande bollinnehav förloras om laget ifråga gör sig skyldig till en överträdelse i samband med inkastet. Pilens riktning ska omedelbart ändras för att visa, att motståndarna har rätten till inkast vid nästa alternerande bollinnehav.

Spelet fortsätter därefter med inkast för motståndarlaget på samma plats som det första inkastet.

#### 12.5.6

En foul som begås av något av lagen:

- Innan starten av en spelperiod, förutom den första perioden, eller
- Under ett inkast på grund av alternerande bollinnehav,

innebär ej att rätten till alternerande bollinnehav ändras.

\* \* \* \* \*

### 13. HUR BOLLEN SKA SPELAS

#### 13.1 Definition

I basketboll spelas bollen endast med händerna. Den får passas, kastas, slås, rullas eller dribblas åt alla håll under förutsättning att det sker enligt dessa regler.

#### 13.2 Bestämmelse

En spelare får inte springa med bollen, **avsiktligt** sparka den eller stoppa den med någon del av benet eller slå den med knuten hand.

Att **oavsiktligt** komma i kontakt med eller beröra bollen med någon del av benet **är inte** en överträdelse.

**Ett brott mot paragraf 13.2 är en överträdelse.**

\* \* \* \* \*

### 14. BOLLKONTROLL

#### 14.1 Definition

##### 14.1.1

Ett lags bollkontroll **startar** när en spelare i laget har kontroll över en boll i spel genom att hålla eller dribbla den eller håller den för att göra inkast eller straffkast.

##### 14.1.2

Ett lags bollkontroll **fortsätter** när:

- En spelare i laget har kontroll över en boll i spel.
- Bollen passas mellan spelare i laget.

##### 14.1.3

Ett lags bollkontroll **upphör** när:

- En motståndare får kontroll över bollen.
- Bollen blir död.

- Bollen lämnar skyttens hand/händer vid ett mål- eller straffkast.

\* \* \* \* \*

## 15. SPELARE I RÖRELSE FÖR MÅLSKOTT

### 15.1 Definition

#### 15.1.1

Ett **målskott** eller straffkast sker när bollen hålls, i ena eller båda händerna, av en spelare och sedan kastas i luften mot motståndarnas korg.

En **tip för målskott** sker när bollen styrs, med ena eller båda händerna, mot motståndarens korg.

En **dunk för målskott** sker när bollen trycks nedåt i motståndarnas korg, med ena eller båda händerna.

En oavbruten rörelse med boll mot korgen eller andra skott i rörelse är en handling av en spelare som fångar bollen när han är i rörelse alternativt avslutar dribblingen och därefter fortsätter med skott rörelsen, vanligtvis uppåt.

#### 15.1.2 Rörelse för målskott vid ett skott:

- **Börjar** när spelaren enligt domarens bedömning börjar att röra bollen uppåt mot motståndarnas korg.
- **Slutar** när bollen lämnat spelarens hand/händer, eller om en helt ny målskott rörelse påbörjas och, om skytten hoppar, båda fötterna åter berört golvet.

#### 15.1.3 Rörelse för målskott i en oavbruten rörelse vid drives eller andra skott i rörelse:

- **Börjar** när bollen vilar i skyttens hand/händer efter att ha avslutat en dribbling eller fångat en passning och spelaren enligt domarens bedömning startar målskott rörelsen som avslutas med att bollen lämnar händerna för ett målskott.
- **Slutar** när bollen lämnat spelarens hand/händer, eller om en helt ny målskott rörelse påbörjas och, om skytten hoppar, båda fötterna åter berört golvet.

#### 15.1.4

Det finns inget samband mellan det antal steg som tas och rörelse för målskott.

#### 15.1.5

Den spelare som försöker göra mål kan ha armen låst av en motståndare så att spelaren inte kan skjuta. I sådant fall är det inte viktigt att bollen lämnar skyttens hand.

#### 15.1.6

När en spelare i rörelse för målskott passar av bollen efter att ha blivit foulad anses han inte längre vara i målskott rörelse.

\* \* \* \* \*

## 16. MÅL OCH POÄNGBERÄKNING

### 16.1 Definition

#### 16.1.1

Ett mål är gjort när bollen, då den är i spel, uppifrån passerar igenom eller stannar i korgen.

#### 16.1.2

Bollen anses vara i korgen så snart någon liten del av bollen är inom ringen och under ringens övre nivå.

### 16.2 Bestämmelse

#### 16.2.1

Mål tillgodoräknas det lag som anfaller mot motståndarnas korg i vilken bollen skjutits enligt följande:

- Mål i samband med straffkast räknas som ett 1 poäng.
- Spelmål från 2-poängsområdet räknas som 2 poäng.
- Spelmål från 3-poängsområdet räknas som 3 poäng.
- Om bollen, efter att ha berört ringen vid ett sista eller enda straffkast, regelrätt berörs av en anfalls- eller försvarsspelare innan den går i korgen, ska 2 poäng räknas.

#### 16.2.2

Om en spelare **oavsiktligt** gör ett spelsmål i sin **egen korg** ska 2 poäng räknas och noteras på motståndarnas lagkapten på spelplanen.

#### 16.2.3

Om en spelare **avsiktligt** gör ett spelsmål i sin **egen korg** är det en överträdelse och inga poäng ska räknas.

#### 16.2.4

Om en spelare förorsakar att hela bollen går genom korgen underifrån är det en överträdelse.

#### 16.2.5

Matchklockan måste visa 0.3 (tre tiondels sekund) eller mer för att en spelare i samband med en inkastsituation eller efter ett sista eller enda straffkast ska hinna få kontroll över bollen och utföra ett målskott. Om matchklockan visar 0.2 eller 0.1 kan mål endast godkännas om bollen tippas eller direkt dunkas i korgen förutsatt att handen/händerna inte längre berör bollen när match- eller skottklockan visar 0.0.

\* \* \* \* \*

## 17. INKAST

### 17.1 Definition

#### 17.1.1

Inkast sker då bollen passas in på spelplanen av en spelare (inkastaren) som befinner sig utanför sidlinjerna.

### 17.2 Tillvägagångssätt vid inkast

#### 17.2.1

En domare ska överlämna bollen till den spelare som ska göra inkast. Domaren kan även kasta eller studsa bollen under förutsättning att:

- Domaren inte är längre än 4 meter från inkastaren.
- Den spelare som ska göra inkastet står på den plats som domaren bestämt.

#### 17.2.2

Spelaren ska göra inkastet från platsen närmast där överträdelsen skedde eller där spelet stoppades av domaren, dock ej direkt bakom stoppbrädan.

#### 17.2.3

Vid starten av alla perioder, utom den första, samt alla förlängningsperioder ska inkast ske från sidlinjens mittpunkt på motsatt sida från sekretariatet.

Inkastaren ska stå med en fot på vardera sidan om den förlängda mittlinjen och får passa bollen till en medspelare på valfri plats på spelplanen.

#### 17.2.4

När matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden och i varje förlängningsperiod, får, om ett lag som beviljats time-out har rätt till inkast från sin bakre planhalva, det lagets coach välja om inkastet ska ske från inkastlinjen på lagets främre planhalva på motsatt sida sekretariatet eller på lagets bakre planhalva på platsen närmast där matchen stoppades.

#### 17.2.5

Efter en personlig foul gjord av en spelare vars lag har bollkontroll eller är berättigade till inkast ska spelet återupptas med inkast från platsen närmast överträdelsen.

#### 17.2.6

Efter en teknisk foul ska spelet återupptas med inkast från platsen närmast där bollen var när den tekniska foulen blåstes, om inte annat framgår av regelboken.

#### 17.2.7

Efter en osportslig eller diskvalificerande foul ska spelet återupptas med inkast från inkastlinjen på främre planhalvan, om inte annat framgår av regelboken.

#### 17.2.8

Efter en fighting foul ska spelet återupptas enligt paragraf 39.

#### 17.2.9

Om ett spelsmål eller straffkastsmål underkänns, ska spelet återupptas med inkast från långsidlinjen i höjd med straffkastlinjen.

#### 17.2.10

Efter spelsmål och efter ett sista eller enda straffkast som resulterat:

- Valfri spelare i det lag som ej gjorde poäng ska göra inkastet från valfri plats bakom den kortsidlinje där mål gjordes. Detta gäller även då en domare överlämnar bollen till inkastaren efter en time-out eller annat spelavbrott i samband med ett spelsmål eller ett sista eller enda straffkast som resulterat.
- Den spelare som gör inkastet får förflytta sig i sidled och/eller bakåt och bollen får passas mellan medspelare bakom kortsidlinjen. Dock startar 5-sekundersräkningen när förste spelaren har bollen för att göra inkastet.

### 17.3 Bestämmelse

#### 17.3.1

Den spelare som gör inkast får **inte**:

- Använda mer än 5 sekunder innan bollen lämnar spelarens händer.

- Kliva in på spelplanen då han har bollen i sin hand/händer.
- Försöka att bollen berör området utanför spelplanen efter att bollen släppts.
- Beröra bollen inne på spelplanen innan den berört en annan spelare.
- Försöka att bollen går direkt i korgen.
- Förflytta sig i sidled i en eller båda riktning/-ar från den inkastplats bakom sidlinjen som domaren angett sammanlagt mer än 1 meter innan bollen spelas in. Detta gäller inte i samband med inkast bakom kortsidlinjen efter motståndarnas spelmål eller lyckat sista straffkast.

Det är dock tillåtet att förflytta sig baklänges från sidlinjen, så långt som omständigheterna medger.

### 17.3.2

Under inkast får övriga spelare **inte**:

- Ha någon kroppsdel över sidlinjen innan bollen kastas över den.
- Som motståndare befinna sig närmare inkastaren än 1 meter när det hinderfria området utanför spelplanen är mindre än 2 meter.

### 17.3.3

När matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden och i varje förlängningsperiod, ska domaren vid inkast visa domartecknet för överträdelse av sidlinjen som en varning vid administreringen av inkastet.

Om en försvarare:

- Rör någon kroppsdel över sidlinjen för att störa inkastet, eller
- Är närmare än 1 meter från inkastaren när det hinderfria området utanför spelplanen är mindre än 2 meter,

är det en överträdelse och en teknisk foul ska blåsas.

**Ett brott mot bestämmelserna i paragraf 17.3 är en överträdelse.**

## 17.4 Bestraffning

Bollen överlämnas till motståndarlaget för inkast från den plats varifrån det ursprungliga inkastet skedde.

\* \* \* \* \*

## 18. TIME-OUT

### 18.1 Definition

En time-out är ett spelavbrott begärt av ett lags coach eller assisterande coach.

### 18.2 Bestämmelse

#### 18.2.1

Varje time-out ska vara 1 minut.

#### 18.2.2

En time-out kan beviljas under ett time-outtillfälle.

#### 18.2.3

Ett time-outtillfälle **börjar**:

- För båda lagen när bollen blir död, matchklockan är stoppad och domaren har avslutat sin kommunikation med sekretariatet.
- För båda lagen när bollen blir död efter ett sista eller enda straffkast som resulterat.
- För försvarande lag när spelmål görs av anfallande lag.

#### 18.2.4

Ett time-outtillfälle **upphör** när bollen är i händerna på en spelare som ska göra ett inkast eller ett första eller enda straffkast.

#### 18.2.5

Varje lag kan beviljas:

- 2 time-outer under första halvlek (period 1 och 2)
- 3 time-outer under andra halvlek (period 3 och 4), men maximalt 2 av dessa när matchklockan visar 2:00 eller mindre i 4:e perioden.
- 1 time-out under varje förlängningsperiod.

#### 18.2.6

Outnyttjade time-outer kan inte föras över till nästkommande halvlek eller förlängningsperiod.

#### 18.2.7

Time-out beviljas det lag vars coach först begär det, såvida time-out inte beviljas efter motståndarnas spelmål och utan att foul eller överträdelse begåtts.

#### 18.2.8

Time-out är ej tillåten för det lag som gjort spelmål då matchklockan är stoppad efter spelmål när matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden och i varje förlängningsperiod såvida inte en domare har stoppat spelet.

### 18.3 Tillvägagångssätt

#### 18.3.1

Endast en coach eller assisterande coach har rätt att begära time-out. Han ska skapa ögonkontakt med sekretariatsbordet eller gå fram till sekretariatsbordet, och tydligt begära time-out genom att med händerna visa det vedertagna time-outtecknet.

#### 18.3.2

Ett lags begäran om time-out kan endast återtas om detta görs innan tidtagarens signal ljudit.

#### 18.3.3

En time-out:

- **Börjar** när domaren blåser och ger tecknet för time-out
- **Slutar** när domaren blåser och ger tecken till lagen att återuppta spelet.

#### 18.3.4

Så snart ett time-out tillfälle börjar ska tidtagaren genom sin signal meddela domarna att en time-out begärts. Om ett spelmål görs mot det lag som begärt time-out ska tidtagaren omedelbart stoppa matchklockan och ge signal.

#### 18.3.5

Under en time-out och under spelpauserna före start av andra och fjärde perioden samt före förlängningsperioder får spelarna lämna spelplanen och sitta på lagbänken. De personer som har rätt att befinna sig i lagbänksområdet får gå in på spelplanen, men de ska hålla sig i närheten av sitt lagbänksområde.

#### 18.3.6

Om något av lagen begär time-out efter att bollen har överlämnats till straffkastskytten i samband med ett första eller enda straffkast, ska time-out beviljas om:

- Sista eller enda straffkastet resulterar.
- Sista eller enda straffkastet inte resulterar och följs av ett inkast.
- En foul begås mellan straffkast. I sådant fall ska straffkastet(n) skjutas och time-out beviljas innan den nya foulbestraffningen genomförs, om inte annat framgår av regelboken.
- En foul begås innan bollen kommer i spel efter ett sista eller enda straffkast. I sådant fall ska time-out beviljas innan den nya foulbestraffningen genomförs.
- En överträdelse begås innan bollen kommer i spel efter ett sista eller enda straffkast. I sådant fall ska time-out beviljas innan inkastet genomförs.

I händelse av set av straffkast och/eller bollinnehav förorsakade av mer än en 1 foulbestraffning, ska varje grupp hanteras var för sig.

\* \* \* \* \*

## 19. SPELARBYTE

### 19.1 Definition

Spelarbyte är ett avbrott i matchen begärt av en avbytare.

### 19.2 Bestämmelse

#### 19.2.1

Ett lag får byta spelare vid ett bytestillfälle.

#### 19.2.2

Ett bytestillfälle **börjar**:

- För båda lagen när bollen blir död, matchklockan är stoppad och domaren har avslutat sin kommunikation med sekretariatet.
- För båda lagen när bollen blir död efter ett sista eller enda straffkast som resulterat.
- För försvarande lag om spelmål görs när matchklockan visar 2:00 eller mindre i fjärde perioden samt i varje förlängningsperiod.

#### 19.2.3

Ett bytestillfälle **slutar** när bollen är i händerna på en spelare som ska göra inkast eller ett första eller enda straffkast.

#### 19.2.4

En spelare som bytts ut, och en avbytare som blivit spelare, får inte återinträda respektive bytas ut förrän bollen varit i spel och åter blivit död och matchklockan varit startad förutom:

- Om ett lag har reducerats till färre än 5 spelare på spelplanen.



- Spelaren som är berättigad till straffkast i en "rättelse av felaktigt domslut"-situation finns på lagbänken efter ett spelarbyte.

#### 19.2.5

Spelarbyte är ej tillåtet för det lag som gjort spelmål då matchklockan är stoppad efter spelmål när matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden och i varje förlängningsperiod, såvida inte en domare har stoppat spelet.

#### 19.2.6

Om spelaren får behandling eller assistans måste han bytas ut såvida inte laget då blir färre än 5 spelare på spelplanen.

### 19.3 Tillvägagångssätt

#### 19.3.1

Endast avbytare har rätt att begära spelarbyte. Han (ej coach eller assisterande coach) ska gå till sekretariatsbordet och tydligt begära spelarbyte genom att med händerna göra det vedertagna bytestecknet eller sätta sig på avsedd plats. Han ska vara beredd att spela omedelbart.

#### 19.3.2

Begäran om spelarbyte kan endast återtas om detta görs innan tidtagarens signal ljudit.

#### 19.3.3

Så snart ett bytestillfälle börjar ska tidtagaren genom sin signal meddela domarna att spelarbyte begärts.

#### 19.3.4

Avbytare ska stanna utanför spelplanen tills domaren ger signal, visar vedertaget bytestecken samt ger honom tecken att komma in på spelplanen.

#### 19.3.5

En spelare som byts ut får gå direkt till sin lagbänk och behöver inte anmäla sig till tidtagaren eller domaren.

#### 19.3.6

Spelarbyte ska ske så snabbt som möjligt. En spelare som begått 5 foul eller har diskvalificerats måste bytas ut omedelbart (ej mer än 30 sekunder). Om spelarbytet enligt domaren tar onödigt lång tid, ska en time-out påföras det felande laget. Har laget ingen time-out kvar kan teknisk foul ("B") ådömas coachen.

#### 19.3.7

Om ett byte begärs under en time-out eller spelpauserna annat än halvtidspausen, ska avbytare anmäla bytet till tidtagaren innan han kommer in på spelplanen.

#### 19.3.8

Om en straffkastsskytt måste bytas ut på grund av:

- Skada.
- Han har begått 5 foul.
- Han har diskvalificerats.

måste straffkastet(n) utföras av hans avbytare, som inte får bytas ut förrän bollen varit i spel och åter blivit död och matchklockan varit startad.

#### 19.3.9

Om något av lagen begär spelarbyte efter att bollen har överlämnats till straffkastskytten för ett första eller enda straffkast, ska spelarbytet beviljas om:

- Sista straffkastet resulterar.
- Sista straffkastet inte resulterar och följs av ett inkast.
- En foul begås mellan straffkast. I sådant fall ska straffkastet(n) skjutas och spelarbyte beviljas innan den nya foulbestraffningen genomförs, om inte annat framgår av regelboken.
- En foul begås innan bollen kommer i spel efter ett sista eller enda straffkast. I sådant fall ska spelarbyte beviljas innan den nya foulbestraffningen genomförs.
- En överträdelse begås innan bollen kommer i spel efter ett sista eller enda straffkast. I sådant fall ska spelarbyte beviljas innan inkastet genomförs.

I händelse av set av straffkast och/eller bollinnehav förorsakade av mer än en 1 foulbestraffning, ska varje grupp hanteras var för sig.

\* \* \* \* \*

## 20. FÖRLUST AV MATCH SOM AVBRYTS

### 20.1 Bestämmelse

Ett lag förlorar en match som avbryts på grund av att:

- Laget inte är närvarande eller inte har 5 spelare klara för spel inom 15 minuter efter utsatt matchstart.
- Laget genom sitt uppträdande förhindrar att matchen spelas.
- Laget vägrar att spela trots förstedomarens uppmaning att spela.

### 20.2 Bestraffning

#### 20.2.1

Motståndarlaget förklaras som segrare och resultatet fastställs till 20 – 0. Det förlorande laget ska erhålla 0 poäng i resultattabellen.

#### 20.2.2

I en match som spelas i "bäst av två", det vill säga resultatet av två matcher räknas samman, eller i en slutspelsomgång spelad i bäst av tre matcher, förlorar alltid det lag som förlorat någon match på grund av att den har avbrutits.

Spelas slutspelsomgången i bäst av 5 eller bäst av 7 matcher gäller inte denna bestämmelse.

#### 20.2.3

Ett lag som i en turnering förlorar en match för andra gången på grund av denna regel, ska diskvalificeras från fortsatt spel och lagets samtliga resultat ska annulleras.

\* \* \* \* \*

## 21. FÖRLUST AV MATCH GENOM UTFOLNING

### 21.1 Bestämmelse

Ett lag förlorar en match på grund av utfoulning om man under matchen har färre än 2 spelare på spelplanen.

### 21.2 Bestraffning

#### 21.2.1

Om det lag som tilldelas vinsten leder matchen, ska uppnått resultat gälla. Om detta lag ej leder, ska resultatet fastställas till 2 – 0. Det förlorande laget ska erhålla 1 poäng i resultattabellen.

#### 21.2.2

I en match som spelas i "bäst av två" förlorar alltid det lag som har förlorat någon av matcherna på grund av utfouling.

\* \* \* \* \*

## REGEL FEM - ÖVERTRÄDELSER

### 22. ÖVERTRÄDELSER

#### 22.1 Definition

En överträdelse är ett brott mot spelreglerna.

#### 22.2 Bestraffning

Bollen överlämnas till motståndarlaget för inkast från en plats närmast den där överträdelsen skedde, dock ej direkt bakom stoppbrädan, såvida inte annat sägs i dessa regler.

\* \* \* \* \*

### 23. SPELARE OCH BOLL UTANFÖR SPELPLANEN

#### 23.1 Definition

##### 23.1.1

En **spelare** är utanför spelplanen när någon del av hans kropp är i kontakt med golvet eller något föremål annat än en spelare över, på eller utanför spelplanens sidlinjer.

##### 23.1.2

**Bollen** är utanför spelplanen när den berör:

- En spelare eller någon annan person som är utanför spelplanen.
- Golvet eller något föremål som är över, på eller utanför spelplanens sidlinjer.
- Ställningarna som bär upp stoppbrädorna, stoppbrädornas baksidor eller något annat föremål över spelplanen.

#### 23.2 Bestämmelse

##### 23.2.1

Bollen har förorsakats gå utanför spelplanen av den sista spelaren som berör eller har berörts av bollen innan den går utanför spelplanen, även om bollen därefter går utanför spelplanen efter att ha berört något annat än en spelare.

##### 23.2.2

Om bollen är utanför spelplanen på grund av att den berör eller berörts av en spelare, som är på eller utanför sidlinjen, har den spelaren förorsakat att bollen har hamnat utanför spelplanen.

### 23.2.3

Om spelare förflyttar sig utanför spelplanen eller till sin bakre planhalva i samband med en hållen bollsituation, inträffar en uppkastsituation.

\* \* \* \* \*

## 24 DRIBBLING

### 24.1 Definition

#### 24.1.1

En dribbling är rörelsen med en boll i spel som görs av en spelare som kontrollerar bollen där spelaren kastar, slår, rullar eller studsar bollen på golvet.

#### 24.1.2

**En dribbling startar** när en spelare, som fått kontroll över en boll som är i spel på spelplanen, kastar, slår, rullar eller studsar den på golvet och åter berör bollen innan den berör någon annan spelare.

**En dribbling avslutas** i det ögonblick då spelaren berör bollen med båda händerna samtidigt eller låter bollen vila i en hand eller båda händerna.

Under en dribbling får bollen kastas upp i luften, under förutsättning att bollen därefter först berör golvet eller en annan spelare, innan spelaren som kastade upp bollen åter berör den med handen.

Dribblaren får ta ett obegränsat antal steg så länge bollen ej är i kontakt med hans hand.

#### 24.1.3

En spelare som oavsiktligt tappar och därefter återtar kontrollen över bollen i spel på spelplanen anses fumla med bollen.

#### 24.1.4

Följande är inte en dribbling:

- Upprepade målskottförsök.
- Fumla med bollen vid start och/eller avslutning av en dribbling.
- Försök att få kontroll över bollen genom att slå bort den i närheten av andra spelare.
- Slå bollen ur en annan spelares kontroll.
- Bryta en passning och få kontroll över bollen.
- Kasta bollen från hand till hand och låta den vila i hand/händer innan den berör golvet, såvida inte stegreglerna överträds.
- Kasta bollen på stoppbrädan och återfå kontroll av bollen.

### 24.2 Bestämmelse

En spelare får inte göra en andra dribbling efter att den första är avslutad, såvida inte spelaren mellan de 2 dribblingarna förlorat kontroll över bollen då den är i spel på spelplanen på grund av:

- Ett målskottförsök.
- En motståndare berört bollen.
- Spelaren har passat eller tappat bollen och den därefter berört eller berörts av en annan spelare.

\* \* \* \* \*

## 25. STEGREGELN

### 25.1 Definition

#### 25.1.1

**Stegfel** är en förflyttning av en eller båda fötterna i någon riktning utöver vad som tillåts enligt denna paragraf och som görs av en spelare som har bollen då den är i spel på spelplanen.

#### 25.1.2

**Rotering** sker när en spelare, som håller bollen då den är i spel på spelplanen, tar ett eller flera steg i vilken riktning som helst med en och samma fot. Den andra foten, roteringsfoten, måste hållas kvar på golvet utan att flyttas.

### 25.2 Bestämmelse

#### 25.2.1

##### Val av roteringsfot av en spelare som fångar en boll som är i spel på spelplanen

- En spelare som fångar bollen ståendes med båda fötterna i golvet:
  - I det ögonblick ena foten lyfts blir den andra foten roteringsfot.
  - Vid start av dribbling får roteringsfoten inte lyftas från golvet innan bollen lämnat spelarens hand/händer.
  - Vid passning eller målskottförsök får roteringsfoten lyftas från golvet, men ingen fot får åter beröra golvet innan bollen lämnat spelarens hand/händer.
- En spelare som fångar bollen när han är i rörelse eller vid avslutning av dribbling får ta två steg för att komma till ett stopp, passa eller skjuta bollen:
  - Vid start av dribbling, efter att ha tagit emot bollen, ska bollen lämna handen innan hans andra steg.
  - Första steget sker när en fot eller båda fötterna berör golvet efter att ha fått kontroll på bollen.
  - Andra steget sker efter det första steget när den andra foten berör golvet alternativt båda fötterna berör golvet samtidigt.
  - Om spelaren som kommer till ett stopp på sitt första steg har båda fötterna på golvet, eller om de berör golvet samtidigt, får rotera med valfri roteringsfot. Om han därefter hoppar med båda fötterna får ingen fot åter beröra golvet innan bollen har lämnat handen/händerna.
  - Om en spelare landar med ena foten före den andra blir den fot som först berör golvet roteringsfot.
  - Om en spelare hoppar upp från en fot, som är första steget, får han landa med båda fötterna samtidigt i det andra steget. Efter det är ingen rotering tillåten. Om en eller båda fötterna därefter lyfts får ingen fot åter beröra golvet innan bollen lämnat spelarens hand/händer.
  - Om ingen fot berör golvet och om spelaren landar med båda fötterna samtidigt kan spelaren välja roteringsfot. I det ögonblick ena foten lyfts blir den andra foten roteringsfot.
  - En spelare som avslutar sin dribbling eller fångar bollen får inte beröra golvet upprepade gånger i rad med samma fot eller med båda fötterna.

#### 25.2.2

Spelare som faller, ligger eller sitter på golvet.

- Det är tillåtet för en spelare som håller bollen att falla till golvet och därefter glida längs golvet. Det är också tillåtet för en spelare, som sitter eller ligger på golvet, att fånga bollen.
- Det är en överträdelse om en spelare därefter rullar eller försöker resa sig upp medan han håller bollen.

\* \* \* \* \*

## 26. 3-SEKUNDERSREGELN

### 26.1 Bestämmelse

#### 26.1.1

En spelare får **inte** uppehålla sig i mer än 3 på varandra följande sekunder i motståndarnas 3-sekundersområde när matchklockan är igång och det egna laget har kontroll över bollen på den främre planhalvan.

#### 26.1.2

Undantag ska göras för en spelare som:

- Försöker att lämna 3-sekundersområdet.
- Är i 3-sekundersområdet när han eller en medspelare är i rörelse för målskott och bollen är på väg att lämna, eller har just lämnat, skyttens hand/händer.
- Dribblar i 3-sekundersområdet för att göra ett målskottförsök efter att ha varit i 3-sekundersområdet kortare tid än 3 på varandra följande sekunder.

#### 26.1.3

För att vara utanför 3-sekundersområdet måste spelarens båda fötter vara i kontakt med golvet utanför området.

\* \* \* \* \*

## 27. TÄTT MARKERAD SPELARE

### 27.1 Definition

En spelare, som håller en boll som är i spel på spelplanen, är tätt markerad då en motståndare har en godkänd försvarsställning och försvarar aktivt på ett avstånd av högst 1 meter.

### 27.2 Bestämmelse

En tätt markerad spelare måste passa, skjuta eller dribbla bollen inom 5 sekunder.

\* \* \* \* \*

## 28 8-SEKUNDERSREGELN

### 28.1 Bestämmelse

#### 28.1.1

När:

- En spelare, som är på sin bakre planhalva, får kontroll över en boll i spel, eller

- Vid ett inkast, bollen berör eller berörs av en spelare på bakre planhalvan och det lag som gjort inkastet behåller kontroll över bollen på sin bakre planhalva,

måste detta lag spela bollen till sin främre planhalva inom 8 sekunder.

#### 28.1.2

Laget har spelat bollen till sin främre planhalva när:

- Bollen, som inte kontrolleras av någon spelare, berör främre planhalvan.
- Bollen berör eller berörs av en anfallsspelare, som har både fötterna helt och hållet på sin främre planhalva.
- Bollen berör eller berörs av en försvarsspelare, som med någon kroppsdel berör sin bakre planhalva.
- Bollen berör en domare, som med någon kroppsdel berör anfallande lags främre planhalva.
- Under en dribbling från bakre till främre planhalvan, bollen samt dribblarens båda fötter helt och hållet är i kontakt med främre planhalvan.

#### 28.1.3

8-sekundersperioden ska fortsätta räknas med den tid som återstår, när det lag som tidigare haft kontroll över bollen tilldelas ett inkast från sin bakre planhalva på grund av att:

- Bollen spelats ut över en sidlinje.
- En spelare i egna laget skadas.
- En teknisk foul har dömts på det egna laget.
- En uppkastssituation inträffar.
- En dubbelfoul inträffar.
- Lika bestraffningar mot båda lagen kvittas.

### 29. 24-SEKUNDERSREGELN

#### 29.1 Bestämmelse

##### 29.1.1

När:

- En spelare får kontroll över en **boll i spel på spelplanen**,
- Vid ett inkast, bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen och det lag som gjort inkastet behåller kontroll över bollen,

måste detta lag göra ett målskottförsök inom 24 sekunder.

För att anses vara ett målskottförsök inom 24 sekunder måste följande villkor uppfyllas:

- Bollen måste lämna skyttens hand/händer innan 24-sekunderssignalen ljuder och
- Efter det att bollen lämnat skyttens hand/händer måste bollen beröra ringen eller gå i korgen.

##### 29.1.2

När ett **målskottförsök sker nära slutet av 24-sekundersperioden** och 24-sekunderssignalen ljuder medan bollen är i luften:

- Om bollen går i korgen har ingen överträdelse skett. 24-sekunderssignalen ska lämnas utan avseende och mål ska räknas.

- Om bollen berör ringen men ej går i korgen har ingen överträdelse skett. 24-sekunderssignalen ska lämnas utan avseende och spelet ska fortsätta.
- Om bollen missar ringen har en överträdelse inträffat, såvida inte motståndarna får omedelbar och tydlig kontroll över bollen. Om så sker ska 24-sekunderssignalen lämnas utan avseende och spelet ska fortsätta utan avbrott.

När stoppbrädan är utrustad med gul ljusramp på den övre kanten ska ljusrampen äga företräde före 24-sekundersklockans signal.

**Alla regler** beträffande felaktigt hindrande av bollen och otillåten beröring av bollen, korgen eller stoppbrädan vid målskottförsök **gäller**.

## 29.2 Tillvägagångssätt

### 29.2.1

24-sekundersräkningen ska återställas när spelet stoppats av en domare:

- På grund av en foul eller överträdelse (inte på grund av att bollen gått ut över en sidlinje) förorsakat av det lag som inte har kontroll över bollen,
- På grund av händelse som beror på det lag som inte har kontroll över bollen,
- På grund av händelse som ej kan hänföras till något lag.

Vid dessa situationer ska bollen överlämnas till det lag som hade kontroll över bollen då spelet stoppades. Om inkastet därefter sker på det lagets:

- **Bakre planhalvan** ska 24-sekundersräkningen återställas till 24 sekunder.
- **Framre planhalvan** ska 24-sekundersräkningen hanteras enligt följande:
- Om det återstår 14 sekunder eller mer av 24-sekundersräkningen då spelet stoppades ska 24-sekundersräkningen inte återställas utan fortsätta från den tidpunkt då spelet stoppades.
- Om det återstår 13 sekunder eller färre av 24-sekundersräkningen då spelet stoppades ska 24-sekundersräkningen återställas till 14 sekunder.

Om emellertid spelet stoppas av en domare på grund av en händelse som ej kan hänföras till något lag och det enligt en domares bedömning, det lag som inte hade kontroll över bollen skulle få en nackdel av något slag, ska 24-sekundersräkningen fortsätta från den tidpunkt då spelet stoppades.

### 29.2.2

24-sekundersräkningen ska återställas till 24 sekunder när ett inkast tilldelas motståndarlaget efter att spelet stoppats av en domare för foul eller överträdelse (inklusive att ha haft ut bollen över sidlinjerna) **av det lag som har kontroll över bollen**.

24-sekundersklockan ska också återställas om det nya anfallande laget tilldelas ett inkast enligt pilen för alternerande bollinnehav.

Om inkastet därefter sker på lagets:

- Bakre planhalva ska 24-sekundersklockan återställas till nya 24 sekunder.
- Framre planhalvan ska 24-sekundersklockan återställas till 14 sekunder.

### 29.2.3

När spelet stoppas av en domare för en teknisk foul som begås av laget som har bollkontroll ska spelet återupptas med ett inkast från platsen närmast där spelet stoppades. 24-sekundersklockan ska inte återställas utan ska fortsätta från den tid den visade när den stoppades.



#### 29.2.4

När matchklockan visar 2:00 eller mindre i 4:e perioden eller i en förlängningsperiod och det lag som är berättigat till ett inkast på bakre planhalvan har beviljats time-out ska coachen välja om inkastet ska ske från inkastlinjen på lagets främre planhalva eller på lagets bakre planhalva från platsen närmast där spelet stoppades.

Efter time-outen ska inkastet administreras enligt följande:

- Om inkastet beror på att bollen har gått ut över en av sidlinjerna och inkastet sker på lagets:
- Bakre planhalva ska 24-sekundersräkningen fortsätta från den tidpunkt då spelet stoppades.
- Främre planhalva: Om skottklockan visar 13 sekunder eller mindre ska den fortsätta från den tidpunkt då spelet stoppades. Om skottklockan visar 14 sekunder eller mer ska den återställas till 14 sekunder.
- Om inkastet beror på en foul eller överträdelse (inte för att bollen gått ut över sidlinjerna) och inkastet sker på lagets:
- Bakre planhalva, ska skottklockan återställas till 24 sekunder.
- Främre planhalva, ska skottklockan återställas till 14 sekunder.
- Om time-outen har beviljats laget som har ny lagbollkontroll, och om inkastet sker på lagets:
- Bakre planhalva, ska skottklockan återställas till 24 sekunder.
- Främre planhalva, ska skottklockan återställas till 14 sekunder.

#### 29.2.5

När ett lag tilldelas ett inkast från inkastlinjen på lagets främre planhalva som en del av bestraffningen för en osportslig eller diskvalificerande foul, ska skottklockan återställas till 14 sekunder.

#### 29.2.6

Efter att bollen har berört ringen på motståndarlagets korg, ska 24-sekundersräkningen återställas till

- 24 sekunder, om motståndarlaget får kontroll över bollen
- 14 sekunder, om det lag som får bollkontroll är detsamma som hade bollkontroll innan bollen berörde ringen.

#### 29.2.7

Om 24-sekunderssignalen **felaktigt ljuder** när ena laget eller inget av lagen har kontroll över bollen, ska signalen lämnas utan avseende och spelet ska fortsätta.

Dock, om det enligt domarnas bedömning innebär att det lag som har kontroll över bollen får en nackdel av den felaktiga signalen ska spelet stoppas. 24-sekundersräkningen ska korrigeras och bollen därefter överlämnas för inkast till det lag som hade bollkontroll då spelet stoppades.

\* \* \* \* \*

## 30. BOLLEN ÅTER TILL BAKRE PLANHALVAN

### 30.1 Definition

#### 30.1.1

Ett lag har kontroll över en boll i spel på sin främre planhalva om:

- en spelare i laget berör sin främre planhalva med båda fötterna och samtidigt håller, fångar eller dribblar bollen på sin främre planhalva, eller
- bollen passas mellan spelare i laget på främre planhalvan.

### 30.1.2

Ett lag som har kontroll över en boll i spel på sin främre planhalva har förorsakat att bollen på otillåtet sätt spelats till lagets bakre planhalva om en spelare i laget är sist att beröra bollen på sin främre planhalva och bollen därefter först berörs av en spelare i detta lag

- som med någon kroppsdel berör bakre planhalvan eller
- efter att bollen har berört lagets bakre planhalva.

Denna bestämmelse gäller vid alla situationer som sker på ett lags främre planhalva inklusive inkast. Dock gäller bestämmelsen inte för en spelare som hoppar från sin främre planhalva och skapar ny lagkontroll över bollen medan han är i luften och sedan landar på lagets bakre planhalva.

### 30.2 Bestämmelse

Ett lag som har kontroll över en boll i spel på främre planhalvan får inte förorsaka att bollen på otillåtet sätt spelas till bakre planhalvan.

### 30.3 Bestraffning

Bollen ska överlämnas till motståndarna för inkast på deras främre planhalva närmast den plats där överträdelsen skedde, dock ej direkt bakom stoppbrädan.

\* \* \* \* \*

## 31. FELAKTIGT HINDRANDE AV BOLLEN OCH OTILLÅTEN BERÖRING

### 31.1 Definition

#### 31.1.1

**Ett målskott eller ett straffkast:**

- **Börjar** när bollen lämnar handen/händerna på spelare som är i rörelse för målskott.
- **Slutar** när bollen:
  - Går direkt i korgen ovanifrån och stannar i eller passerar genom korgen.
  - Inte längre har någon möjlighet att gå i korgen.
  - Berör ringen.
  - Berör golvet
  - Blir död.

### 31.2 Bestämmelse

#### 31.2.1

**Felaktigt hindrande av bollen** vid ett **målskott** sker när en spelare berör bollen då den helt befinner sig över ringens nivå och:

- Är på väg nedåt mot korgen eller
- Har berört stoppbrädan

#### 31.2.2

**Felaktigt hindrande av bollen** vid ett **straffkast** sker då en spelare berör bollen medan den är i luften på väg mot korgen och innan den berört ringen.

### 31.2.3

Bestämmelsen om felaktigt hindrande av bollen gäller tills:

- Bollen ej längre har möjlighet att gå i korgen.
- Bollen har berört ringen.

### 31.2.4

**Otillåten beröring** inträffar när:

- En spelare vid ett målskott eller sista eller enda straffkast berör korgen eller stoppbrädan medan bollen är i kontakt med ringen.
- En spelare, under ett straffkast som följs av ytterligare kast, berör bollen, korgen eller stoppbrädan medan bollen fortfarande har möjlighet att gå i korgen.
- En spelare underifrån sträcker sig genom korgen och berör bollen.
- En försvarsspelare berör bollen eller korgen när bollen är i korgen så att bollen hindras från att passera igenom korgen.
- En spelare förorsakar att korgen vibrerar eller tar tag i korgen så att, enligt domarnas bedömning, bollen hindras att gå i korgen eller bollen orsakats att gå i korgen.
- En spelare tar tag i korgen för att spela på bollen.

### 31.2.5

När:

- En domare har blåst då:
  - Bollen var i händerna på en spelare som är i målskottrörelse, eller
  - Bollen var i luften i ett målskott eller ett sista straffkast
- Matchklockans signal har ljudit för slutet av en spelperiod medan bollen är i luften på väg mot korgen vid ett målskottförsök,

får ingen spelare röra bollen efter att den berört ringen när bollen fortfarande har möjlighet att gå i korgen.

**Alla regler** beträffande felaktigt hindrande av bollen och otillåten beröring av bollen vid målskottförsök **gäller**.

## 31.3 Bestraffning

### 31.3.1

Om överträdelsen gjorts av en **anfallsspelare** ska inga poäng räknas. Bollen ska överlämnas till motståndarna för inkast i höjd med straffkastlinjen, såvida inte annat framgår av dessa regler.

### 31.3.2

Om överträdelsen gjorts av en **försvarsspelare** ska anfallande lag tilldömas:

- 1 poäng om det var ett straffkast.
- 2 poäng om skottet togs från 2-poängsområdet.
- 3 poäng om skottet togs från 3-poängsområdet.

Poängen beräknas som om skottet hade gått i korgen.

### 31.3.3

Om överträdelsen görs av en **försvarsspelare** under ett sista eller enda straffkast, ska 1 poäng tilldömas anfallande lag och en teknisk foul ska dessutom ådömas försvarsspelaren.

\* \* \* \* \*

## REGEL SEX - FOUL

### 32. FOUL

#### 32.1 Definition

##### 32.1.1

En foul är en överträdelse av reglerna genom en otillåten fysisk kontakt med en motståndare och/eller genom ett osportsligt uppträdande.

##### 32.1.2

Hur många foul som helst kan utdömas mot ett lag. Oberoende av påföljden ska varje foul antecknas i protokollet på den felande och bestraffas enligt dessa regler.

\* \* \* \* \*

### 33 KONTAKT: HUVUDPRINCIPER

#### 33.1 Cylinderprincipen

Cylinderprincipen definieras som det område, i en tänkt cylinder, som en spelare upptar på golvet. Dessa dimensioner, inklusive avståndet mellan hans fötter, ska variera i förhållande till spelarens längd och storlek. Även området ovanför spelaren räknas till cylindern som begränsas på följande sätt för försvarsspelaren samt anfallsspelaren utan boll:

- **Framåt** av spelarens handflator,
- **Bakåt** genom spelarens bakdel och
- **I sidled** genom armarnas och benens ytterkanter.

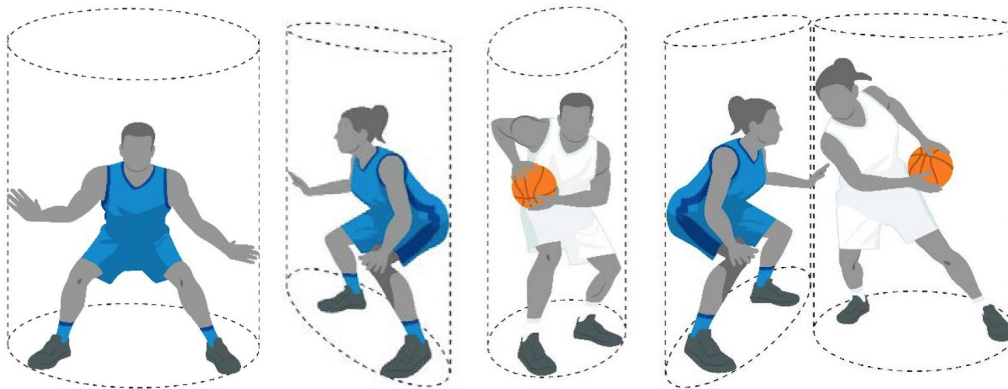
Händerna och armarna kan inte sträckas ut framför bälgen längre än till fötternas och knäns position, med armarna böjda i armbågen så att underarmar och händer är höjda i den godkända försvarsställningen.

Försvarsspelaren får inte gå in i cylindern för en anfallsspelare med boll och orsaka otillåten kontakt när anfallsspelaren försöker utföra en normal **basketmässig** rörelse inom sin cylinder. Cylindern begränsas på följande sätt för anfallsspelaren med boll:

- **Framåt** av fötterna, böjda knän och armar hållandes bollen ovanför höften.
- **Bakåt** genom spelarens bakdel och
- **I sidled** genom armbågarnas och benens ytterkanter.

Anfallsspelaren med boll måste tillåtas att få tillräckligt utrymme för en normal **basketmässig** rörelse inom sin cylinder. Denna rörelse inkluderar start av dribbling, rotering, skott eller pass.

Anfallsspelaren kan inte sträcka ut sina ben eller armar utanför sin cylinder och orsaka otillåten kontakt med försvarsspelaren i syfte att skapa ytterligare utrymme.



**Diagram 5 Cylinder principle**

### 33.2 Vertikalprincipen

Under en match har varje spelare rätt att inta varje position (cylinder), som inte är upptagen av en motståndare.

Denna princip skyddar utrymmet som spelaren upptar på spelplanen, samt utrymmet ovanför spelaren när spelaren hoppar lodrätt inom sin cylinder.

Så snart spelaren lämnar sin vertikala position (cylinder), och kroppskontakt uppstår med en motståndare som redan tagit sin vertikala position (cylinder), är spelaren som lämnat sin vertikala position (cylinder) ansvarig för kontakten.

Försvarens spelare får inte bestraffas då han hoppar vertikalt i sin egen cylinder eller sträcker ut händer och armar ovanför sig och inom sin egen cylinder.

Anfallsspelaren, som befinner sig på golvet eller i luften, får inte förorsaka kontakt med en försvarare som intagit en godkänd försvarsställning, genom att:

- Använda armarna för att skapa större utrymme för sig själv (knuffa motståndaren).
- Sträcka ut benen eller armarna för att skapa kontakt under eller omedelbart efter ett målskott.

### 33.3 Godkänd försvarsställning

En försvarsspelare har intagit en första godkänd försvarsställning när:

- Han är vänd mot sin motståndare, och
- Han har båda fötterna i golvet.

Den godkända försvarsställningen innefattar cylindern runt honom, från golv till tak. Han får sträcka upp armarna och händerna ovanför huvudet eller hoppa rakt upp, men armarna ska hållas lodräta inom den tänkta cylindern.

### 33.4 Markering av spelare som har bollen

Vid markering av en spelare, som har bollkontroll (håller eller dribblar bollen), ska **varken tids- eller avståndsfaktor beaktas.**

Spelare med bollen måste räkna med att vara markerad och måste vara beredd att stoppa eller ändra riktning, så snart en försvarare intar en godkänd försvarsställning framför honom, även om detta sker inom en bråkdel av en sekund.

Försvarens spelare måste inta en godkänd försvarsställning utan att kroppskontakt uppstår innan han tar sin position.

När försvararen intagit sin godkända försvarsställning får han röra sig för att försvara sin motståndare, men han får inte sträcka ut och använda armar, skuldror, höfter eller ben för att hindra dribblaren att passera honom.

Vid bedömning av en charge/block situation, då spelare med boll är inblandad, ska domaren använda följande principer:

- Försvararen måste först inta en godkänd försvarsställning genom att vara vänd mot spelaren med bollen och ha båda fötterna i golvet.
- Försvararen kan stå kvar stillastående, hoppa rakt upp, röra sig i sidled eller bakåt för att behålla sin godkända försvarsställning.
- I rörelsen för att behålla sin godkända försvarsställning kan ena foten eller båda fötterna tillfälligt lämna golvet, så länge förflyttningen är i sidled eller bakåt, men **ej framåt** mot spelaren med bollen.
- Försvararen anses ha varit först på plats om kontakten sker mot försvararens bål.
- När försvararen intagit en godkänd försvarsställning får han vända sig **inom** sin cylinder för att undvika skada.

Om ovanstående principer är uppfyllda ska kontakten anses vara orsakad av spelaren med bollen.

### 33.5 Markering av spelare som ej har bollen

En spelare som inte har bollen har rätt att fritt röra sig på banan och att inta varje position, som ej är upptagen av någon annan spelare.

**Tids- och avståndsfaktorn ska beaktas** vid försvar mot en spelare som inte har bollkontroll. En försvarare får ej inta en position så nära och/eller så snabbt i vägen för en motståndare som är i rörelse, att motståndaren inte får tillräckligt med tid eller tillräcklig lång sträcka, för att stanna eller ändra sin riktning.

Avståndet står i direkt proportion till motståndarens fart, men aldrig mindre än 1 normalt steg.

Om en försvarare ej beaktar tids- och avståndsfaktorerna när han intar sin godkända försvarsställning och kontakt uppstår med en motståndare, är försvararen ansvarig för kontakten.

När en försvarare intagit en godkänd försvarsställning får han röra sig för att försvara sin motståndare. Försvararen får inte sträcka ut och använda armar, skuldror, höfter eller ben för att hindra motståndaren att passera. Försvararen får däremot vända sig inom sin cylinder för att undvika skada.

### 33.6 Spelare som är i luften

En spelare, som från en plats på spelplanen hoppat upp i luften, har rätt att landa igen på samma plats.

Spelaren har rätt att landa på en annan plats på spelplanen under förutsättning att landningsplatsen samt sträckan mellan upphoppningsplats och landningsplats inte redan var upptagen av en motståndare när uphoppet skedde.

Om en spelare har hoppat och åter landat, men genom sin fart förorsakar kontakt med en motståndare som intagit en godkänd försvarsställning bortom landningsplatsen, är den hoppande spelaren ansvarig för kontakten.

En motståndare får ej flytta sig in i en spelares bana efter det att den sistnämnde har hoppat och befinner sig i luften.

Att flytta sig in under en spelare som är i luften så att kontakt uppstår är oftast en osportslig foul. Under vissa omständigheter kan den bedömas som diskvalificerande.

### 33.7 Screening: Tillåten och otillåten

Screening är ett försök att fördröja eller hindra en motståndare som inte har bollen att inta en önskad position på spelplanen.

**Godkänd** screening sker då spelaren som screenar en motståndare:

- **Är stillastående** (inom sin cylinder) när kontakten inträffar.
- Har båda fötterna i golvet när kontakten inträffar.

**Otillåten** screening sker då spelaren som screenar en motståndare:

- **Rör** sig när kontakten inträffar
- Ej ger motståndaren tillräckligt avstånd vid en screen som sätts mot en **stillastående** motståndare utanför dennes synfält och kontakt uppstår.
- Ej respekterar tids- och avståndsfaktorerna vid screen mot en motståndare **som är i rörelse**, och kontakt uppstår.

Om en spelare sätter en screen **inom** en stillastående motståndares synfält (framifrån eller från sidan) får den förstnämnde placera sig så tätt inpå motståndaren som spelaren önskar förutsatt att kontakt inte uppstår.

Om en spelare sätter en screen **utanför** en stillastående motståndares synfält, måste motståndaren tillåtas att ta 1 normalt steg mot screenen utan att kontakt uppstår.

Om motståndaren är **i rörelse** ska tids- och avståndsfaktorerna beaktas. Den screenande spelaren måste lämna tillräckligt utrymme, så att spelaren som blir screenad har möjlighet att undvika screenen genom att stanna eller ändra riktning.

Detta utrymme är aldrig mindre än 1 och aldrig mer än 2 normala steg.

En spelare som blir regelrätt screenad är ansvarig för varje kontakt med spelaren som satt screenen.

### 33.8 Charging

Charging är en otillåten personlig kontakt då en spelare, med eller utan boll, knuffar eller springer in i motståndarens bål.

### 33.9 Blocking

Blocking är en otillåten personlig kontakt, som hindrar en motståndare med eller utan boll att röra sig.

En spelare som försöker sätta en screen begår en foul (blocking) om kontakt uppstår medan spelaren är i rörelse och hans motståndare är stillastående eller rör sig bort från den screenande spelaren.

Om en spelare inte bryr sig om bollen utan, vänd mot motståndaren, byter position varje gång motståndaren byter position, är den förstnämnde ansvarig för varje kontakt som uppstår, såvida inte andra faktorer spelar in. "Andra faktorer" syftar på avsiktliga knuffar, charging eller fasthållning från den spelare som blir screenad.

Det är tillåtet för en spelare att sträcka ut armar eller armbågar utanför sin cylinder när spelaren intar en position på golvet, men de måste dras in i cylindern om en motståndare försöker att passera. Om armar eller armbågar är utanför cylindern och kontakt uppstår, är detta blocking eller fasthållning.

### 33.10 "No charge"-halvcirkelområden

"No charge"-halvcirkelområden har uppritats på spelplanen för att markera ett speciellt område för bedömningen av charge/block-situationer under korgen.

I varje situation där en anfallsspelare driver in i "no charge"-halvcirkelområdet, hoppar upp och kontakt uppstår mot en försvarsspelare som befinner sig i detta område ska offensiv foul inte utdömas, såvida inte anfallsspelaren på ett otillåtet sätt använder händer, ben eller kropp.

Regeln ska tillämpas när

- anfallsspelaren har kontroll över bollen i ett hopp, och
- han försöker göra ett målskott eller en passning, och
- försvarsspelaren har **en fot eller båda fötterna** i "no charge"-halvcirkelområdet.

### 33.11 Beröring av motståndare med händerna och/eller armarna.

Att beröra en motståndare med handen eller händerna är inte i sig nödvändigtvis en foul.

Domarna ska bedöma om spelaren, som förorsakar kontakten, vinner någon fördel. Om kontakten på något sätt hindrar motståndarens rörelsefrihet är kontakten en foul.

Felaktig beröring med hand/händer eller utsträckt arm/ar sker då en försvarare placerar och håller kvar handen eller armen mot en motståndare, **med** eller **utan boll**, för att hindra hans rörelse.

Att upprepade gånger beröra eller "jabba" en motståndare, med eller utan boll, är foul då detta kan leda till ojust spel.

Det är foul då en **anfallsspelare med boll**:

- "Hookar" eller håller en arm eller armbåge runt en försvarare för att skapa sig en fördel.
- Knuffar undan en försvarare som försöker att spela på bollen, eller knuffar för att skapa ett större avstånd till motståndaren.
- Sträcker ut underarmen eller handen vid dribbling för att förhindra motståndaren att få kontroll över bollen.

Det är foul då en **anfallsspelare utan boll** knuffar en försvarare för att:

- Bli fri för att ta emot en passning
- Förhindra försvararen att spela på bollen eller försöka spela på bollen
- Skapa mer utrymme mellan sig och försvararen

### 33.12 Centerspel

Vertikalprincipen (cylinderprincipen) gäller även för centerspelare.

Både anfallsspelare i postposition och den spelare som försvarar på en center måste respektera varandras rätt till deras vertikala positioner (cylindrar).

Det är foul då en offensiv eller defensiv spelare i postposition med skuldror eller höfter tränger sin motståndare ut ur position eller hindrar motståndarens rörelsefrihet genom att sträcka ut och använda armar, axlar, höfter, ben eller andra kroppsdelar.

### 33.13 Otillåten markering bakifrån

Otillåten markering bakifrån är en kontakt från en försvarare i ryggen på en motståndare. Blotta faktum att försvararen försöker att spela på bollen berättigar inte en kontakt bakifrån med motståndaren.

### 33.14 Fasthållning

Fasthållning är en otillåten kontakt med en motståndare så att dennes rörelsefrihet hindras. Kontakten (fasthållning) kan ske med olika delar av kroppen.



### 33.15 Knuff

Knuff är en otillåten kontakt med någon del av kroppen, när en spelare genom fysisk kontakt flyttar eller försöker flytta på en motståndare som har eller inte har boll.

### 33.16 "Filma" att ha blivit foulad

Att "filma" är ett uppträdande av en spelare för att simulera att han har blivit foulad eller att göra teatraliska överdrivna rörelser i syfte att skapa en uppfattning av att ha blivit foulad och därmed skapa sig en fördel.

\* \* \* \* \*

## 34. PERSONLIG FOUL

### 34.1 Definition

#### 34.1.1

En personlig foul är en spelares otillåtna fysiska kontakt med en motståndare vare sig bollen är i spel eller död.

En spelare får inte hålla fast, blockera, knuffa, springa på, sätta krokben för eller i övrigt hindra en motståndares rörelser genom att sträcka eller sätta ut sin hand, armbåge, axel, höft, ben, knä eller fot. Spelaren får inte heller inta en onormal position (utanför sin cylinder) eller använda ojust eller våldsamt spel.

### 34.2 Bestraffning

En personlig foul ska antecknas på den felande spelaren.

#### 34.2.1

Om foul begås mot en spelare som ej är i rörelse för målskott:

- Ska spelet fortsätta med inkast för det förfördelade laget från platsen närmast där foulen inträffade.
- Har lagfoulsregeln trätt i kraft för det felande laget ska spelet fortsätta enligt § 41.

#### 34.2.2

Om foul begås mot en spelare som är i rörelse för målskott, ska denne tilldelas ett antal straffkast enligt följande:

- Om mål görs ska det räknas och dessutom ska 1 straffkast utdömas.
- Om ett skottförsök från 2-poängsområdet misslyckas, 2 straffkast.
- Om ett skottförsök från 3-poängsområdet misslyckas, 3 straffkast.
- Om spelaren foulas när eller strax innan matchklockans eller 24-sekundersanläggningens signaler ljuder och bollen då är kvar i skyttens hand, ska mål inte räknas. 2 eller 3 straffkast ska utdömas.

\* \* \* \* \*

## 35. DUBBELFOUL

### 35.1 Definition

#### 35.1.1

Dubbelfoul är en situation då 2 motståndare ungefär samtidigt begår personliga eller osportsliga/diskvalificerande foul mot varandra.

### 35.1.2

För att 2 fouls ska betraktas som en dubbelfoul måste följande villkor uppfyllas:

- Båda foulerna är spelarfouls.
- Båda foulerna innebär fysisk kontakt.
- Båda foulerna är mellan 2 motståndare som foular varandra.
- Båda foulerna är antingen 2 personliga eller någon kombination av osportsliga och diskvalificerande fouls.

### 35.2 Bestraffning

En personlig eller osportslig/diskvalificerande foul ska antecknas på de inblandade spelarna. Inga straffkast ska utdömas och spelet ska återupptas enligt följande:

Om ungefär samtidigt som dubbelfoulen:

- Spelmål gjorts, eller ett sista eller enda straffkast resulterat, ska motståndarna till det lag som gjort mål få bollen för att göra inkast från valfri plats bakom kortsidlinjen.
- Ett lag hade kontroll över bollen, eller var berättigat att få kontroll över den, ska bollen överlämnas till det laget för inkast från en plats närmast det ställe där dubbelfoulen inträffade.
- Om inget lag hade kontroll över bollen, eller var berättigat att få den, uppstår en uppkastsituation.

\* \* \* \* \*

## 36. TEKNISK FOUL

### 36.1 Regler för uppträdande

#### 36.1.1

Spelets rätta anda fordrar ett fullständigt lojalt samarbete mellan spelare, coacher, assisterande coacher, avbytare, utfoulade spelare, och lagfunktionärer i lagbänksområdet samt domarna, sekretariatsfunktionärer och kommissarie (om sådan är närvarande).

#### 36.1.2

Båda lagen ska göra sitt bästa för att vinna, men detta måste ske på ett sportsmannamässigt sätt och genom rent spel.

#### 36.1.3

Alla avsiktliga eller upprepade överträdelser av detta samarbete eller av spelets rätta anda ska betraktas som en teknisk foul.

#### 36.1.4

Domarna kan förhindra tekniska fouls genom att varna spelare eller ha överseende med smärre, tekniska felaktigheter av administrativ karaktär, som är uppenbart oavsiktliga och som inte inverkar på spelet. En upprepning som sker efter att spelaren varnats måste dock bestraffas.

#### 36.1.5

Om en teknisk överträdelse upptäcks först sedan bollen kommit i spel ska matchen stoppas och teknisk foul utdömas. Bestraffningen ska administreras som om foulerna hade skett när den utdömdes. Vad som hänt under tiden mellan överträdelsen och till dess matchen stoppades ska gälla.

## 36.2 Definition

### 36.2.1

En spelarteknisk foul är en foul som avser en spelares uppförande, men ej omfattar någon fysisk kontakt med en motståndare, till exempel:

- Ej hörsamma domarnas varningar.
- Ohövligt uppförande och/eller kommunikation mot domarna, kommissarien, sekretariatsfunktionärerna, motståndarna eller personer som har rätt att sitta på lagbänkarna.
- Använda språk eller gester i syfte att förolämpa eller uppvigla åskådare.
- Reta och håna en motståndare.
- Skymma en motståndares sikt genom att vifta med eller placera händerna nära motståndarens ögon.
- Kraftigt svingande med armbågar mot en motståndare.
- Fördröja spelet genom att avsiktligt beröra bollen efter den gått genom korgen eller förhindra att bollen snabbt kan sättas i spel vid inkast.
- "Filma" att man blivit foulad.
- Fatta tag i ringen på sådant sätt att spelarens tyngd belastar ringen. I en dunksituation får en spelare dock tillfälligt, under kort tid, fatta tag i ringen. Han har efter en dunk även rätt att greppa ringen om detta, enligt domarens bedömning, sker för att skydda sig själv eller annan spelare från skada.
- Som försvarare bryta mot regeln om otillåten beröring vid ett sista eller enda straffkast. Anfallande lag ska tilldelas 1 poäng och en teknisk foul ska ådömas försvarsspelaren.

### 36.2.2

En teknisk foul av någon person som har rätt att sitta i lagbänksområdet är en foul på grund av ohövligt tilltala eller beröra domarna, kommissarien, sekretariatsfunktionärerna eller motståndarna, eller på grund av överträdelse av administrativa bestämmelser.

### 36.2.3

En spelare ska diskvalificeras för resten av matchen när han har bestraffats med 2 tekniska foul, eller 2 osportsliga foul, eller med 1 osportslig foul och 1 teknisk foul.

### 36.2.4

En coach ska diskvalificeras för resten av matchen när:

- Han har ådömts 2 tekniska foul ("C") som ett resultat av personligt osportsligt uppträdande.
- Han har ådömts sammanlagt 3 tekniska foul, endera alla ("B") eller en av dem ("C"), som ett resultat av osportsligt uppträdande av andra personer som har rätt att sitta på lagbänken.

### 36.2.5

Om en spelare eller en coach diskvalificeras enligt § 36.2.3 eller § 36.2.4 är det endast den tekniska foul som ska bestraffas. Ingen ytterligare bestraffning ska utdömas för diskvalificeringen.

## 36.3 Bestraffning

### 36.3.1

Om en teknisk foul döms mot:

- En spelare, ska foul en antecknas på honom som spelare och inräknas i lagfoulen.
- En person som har rätt att sitta på lagbänken, ska en teknisk foul antecknas på coachen och **ej** inräknas i lagfoulen.

### 36.3.2

Motståndarna ska tilldelas 1 straffkast. Matchen ska fortsätta enligt följande:

- Straffkastet ska administreras direkt. Efter straffkastet ska inkastet tilldelas laget som hade bollkontroll eller var berättigat till bollen när den tekniska foulen blåstes från platsen närmast där bollen var när spelet stoppades
- Straffkastet ska också administreras direkt, oavsett ordningen av andra eventuella foulbestraffningar och oavsett om administreringen av andra bestraffningar har påbörjats. Efter straffkastet för den tekniska foulen ska spelet fortsätta för det lag som hade bollen eller var berättigad till den när den tekniska foulen blåstes, från platsen där spelet avbröts för den tekniska foulen.
- Om ett spel mål eller ett sista straffkast samtidigt godkänns ska spelet fortsätta med inkast från valfri plats bakom kortsidlinjen.
- Om inget lag hade bollkontroll eller var berättigat till bollen, uppstår en uppkastsituation.
- Med ett uppkast i mittcirkeln vid starten av den första perioden.

\* \* \* \* \*

## 37 OSPORTSLIG FOUL

### 37.1 Definition

#### 37.1.1

En osportslig foul är en fysisk kontakt av en spelare som enligt en domares bedömning är:

- Kontakt mot en motståndare som inte är ett ärligt försök att spela på bollen enligt spelets rätta anda.
- En onödigt hård fysisk kontakt av en spelare som försöker att spela på bollen eller mot en motståndare.
- En onödig fysisk kontakt av en försvarsspelare i avsikt att stoppa anfallarnas försök till ett snabbt uppspel. Detta gäller till dess att anfallaren påbörjar sin målskottrörelse.
- En otillåten fysisk kontakt av en spelare bakifrån eller från sidan mot en motståndare som rör sig mot motståndarnas korg och det inte finns någon annan försvarsspelare mellan motståndaren, bollen och korgen. Detta gäller fram till dess att anfallaren påbörjar sin målskottrörelse.
- En fysisk kontakt av en försvarsspelare mot en motståndare på spelplanen när matchklockan visar 2:00 eller mindre i 4:e perioden och i varje förlängningsperiod, när bollen är utanför spelplanen för ett inkast och fortfarande är i händerna på en domare eller en spelare som ska göra inkastet.

#### 37.1.2

Domaren måste tolka de osportsliga foulerna konsekvent under hela matchen och endast bedöma händelseförloppet.

### 37.2 Bestraffning

#### 37.2.1

En osportslig foul ska antecknas på den felande spelaren.

#### 37.2.2

Straffkast ska tilldelas den spelare som blev foulad följt av:

- Inkast från inkastlinjen på lagets främre planhalva.
- Uppkast i mittcirkeln vid starten av den första perioden.

Antalet straffkast ska tilldelas enligt följande:

- Om foulen gjordes mot en spelare som inte var i rörelse för målskott: 2 straffkast.
- Om foulen gjordes mot en spelare som var i rörelse för målskott: om mål gjordes, ska poäng räknas och 1 straffkast utdömas.
- Om foulen gjordes mot en spelare som var i rörelse för målskott och skottet inte resulterade: 2 eller 3 straffkast.

### 37.2.3

En spelare ska diskvalificeras för resten av matchen när han har bestraffats med 2 osportsliga foul eller 2 tekniska foul, eller med 1 teknisk och 1 osportslig foul.

### 37.2.4

Om en spelare diskvalificeras enligt § 37.2.3 är det endast den osportsliga foulen som ska bestraffas. Ingen ytterligare bestraffning ska utdömas för diskvalificeringen.

\* \* \* \* \*

## 38. DISKVALIFICERANDE FOUL

### 38.1 Definition

#### 38.1.1

En diskvalificerande foul är ett grovt osportsligt uppträdande av spelare, avbytare, coacher, assisterande coacher, utfoulade spelare och lagfunktionärer.

#### 38.1.2

En coach som diskvalificeras ska ersättas av den i matchprotokollet inskrivne assisterande coachen. Om ingen assisterande coach är inskriven ska coachen ersättas av lagkaptenen (K).

### 38.2 Våldshandlingar

#### 38.2.1

Våldshandlingar, i strid med spelets anda och fair play, kan inträffa under en match. De ska omedelbart stoppas av domarna, och om så blir nödvändigt, med hjälp av ordningsvakter och/eller polis.

#### 38.2.2

Om och när våldshandlingar inträffar mellan spelare på spelplanen eller dess omedelbara närhet, ska domarna vidta nödvändiga åtgärder för att stoppa dem.

#### 38.2.3

Om någon av ovan nämnda personer gör sig skyldig till våldshandlingar mot motståndare eller domare ska den diskvalificeras. Förstedomaren måste rapportera händelsen till tävlingsadministratören.

#### 38.2.4

De personer som upprätthåller allmän ordning (polis, ordningsvakter med flera) får komma in på spelplanen endast efter uppmaning från domarna. Om åskådare kommer in på spelplanen i tydlig avsikt att begå våldshandling ska dock ordningsvakter med flera omedelbart ingripa för att skydda lagen och domarna.

#### 38.2.5

Alla utrymmen utanför spelplanen och dess närhet, inklusive in- och utgångar till hallen, korridorer, omklädningsrum med mera ska bevakas av matcharrangören och dennes ordningsvakter.

### 38.2.6

Om spelare eller personer som har rätt att sitta på lagbänken begår handlingar som kan skada hallens utrustning, ska domarna ingripa. Coachen i det felande laget ska omedelbart varnas.

Upprepas handlingen ska teknisk eller till och med diskvalificerande foul, omedelbart utdömas mot den/de felande.

## 38.3 Bestraffning

### 38.3.1

En diskvalificerande foul ska antecknas på den felande.

### 38.3.2

Personen som diskvalificeras enligt dessa regler ska bege sig till lagets omklädningsrum där han ska stanna till matchens slut. Han kan även välja att lämna byggnaden.

### 38.3.3

Straffkast ska utdömas:

- Till valfri skytt, som utses av sin coach, då foul utan fysisk kontakt har utdömts.
- Till spelaren som blev foulad, då foul med fysisk kontakt har utdömts.

Därefter sker:

- Inkast från inkastlinjen på lagets främre planhalva.
- Uppkast i mittcirkeln vid starten av den första perioden.

### 38.3.4

Antalet straffkast ska tilldelas enligt följande:

- Om foulén skett utan fysisk kontakt: 2 straffkast
- Om foulén gjordes mot en spelare, som inte var i rörelse för målskott: 2 straffkast
- Om foulén gjordes mot en spelare som var i rörelse för målskott: om mål gjordes, ska poäng räknas och 1 straffkast utdömas.
- Om foulén gjordes mot en spelare som var i rörelse för målskott och skottet inte resulterade: 2 eller 3 straffkast.
- Om foulén är diskvalificering av en coach: 2 straffkast.
- Om foulén är diskvalificering av en assisterande coach, avbytare, utfoulad spelare eller lagfunktionär ska foulén antecknas som en teknisk foul på coachen: 2 straffkast.

Dessutom, om en diskvalificering av en assisterande coach, avbytare, utfoulad spelare eller en lagfunktionär efter att ha lämnat lagbänksområdet och aktivt deltagit i ett slagsmål:

- För varje enskild diskvalificerande foul av en assisterande coach, avbytare och utfoulad spelare: 2 straffkast. Alla diskvalificerande foul ska antecknas på respektive felande.
- För varje enskild diskvalificerande foul av någon lagfunktionär: 2 straffkast. Alla diskvalificerande foul ska antecknas på coachen.

Alla straffkast ska utföras med undantag om det finns lika bestraffningar mot båda lagen som kan kvittas.

\* \* \* \* \*

## 39. SLAGSMÅL

### 39.1 Definition

Slagsmål är en fysisk interaktion mellan 2 eller flera motståndare (spelare, avbytare, coacher, assisterande coacher, utfoulade spelare och lagfunktionärer).

Denna paragraf rör endast avbytare, coacher, assisterande coacher, utfoulade spelare och lagfunktionärer som lämnar lagbänksområdet i samband med slagsmål eller vid situationer som kan leda till slagsmål.

### 39.2 Bestämmelse

#### 39.2.1

Avbytare, utfoulade spelare eller lagfunktionärer som lämnar lagbänksområdet i samband med slagsmål, eller vid situationer som kan leda till slagsmål, ska diskvalificeras.

#### 39.2.2

Endast coach och/eller assisterande coach får lämna lagbänksområdet i samband med slagsmål, eller vid situationer som kan leda till slagsmål, för att assistera domarna med att behålla eller återställa ordningen. I sådant fall ska de ej diskvalificeras.

#### 39.2.3

Om en coach och/eller assisterande coach lämnar lagbänksområdet och inte hjälper eller försöker hjälpa domarna att behålla eller återställa ordningen, ska de diskvalificeras.

### 39.3 Bestraffning

#### 39.3.1

Oavsett antalet personer som diskvalificeras för att de lämnat lagbänksområdet ska en enskild teknisk foul ("B") antecknas på coachen.

#### 39.3.2

I de fall personer från båda lagen diskvalificeras enligt denna paragraf, och inga andra foulbestraffningar attadministrera, fortsätter matchen enligt följande.

Om ungefär samtidigt som matchen avbröts på grund av slagsmål:

- Spelmål godkänts, eller om ett sista straffkast godkänts, ska bollen överlämnas till det lag, som ej gjort poäng, för inkast från valfri plats bakom kortsidlinjen.
- Ena laget hade bollkontroll eller var berättigat till kontroll över bollen, ska bollen överlämnas till detta lag för inkast från platsen närmast där bollen var när slagsmålet började.
- Om inget lag hade eller var berättigat till kontroll över bollen, inträffar en uppkastssituation.

#### 39.3.3

Alla diskvalificerande foul ska antecknas enligt anvisningar för sekreteraren. De räknas ej in i lagfoulen.

#### 39.3.4

Alla eventuella foulbestraffningar mot spelare på spelplanen, som är inblandade i ett slagsmål eller någon situation som leder till slagsmål, ska hanteras enligt § 42.

#### 39.3.5

Alla eventuella diskvalificerande foulbestraffningar mot förste assisterande coach, avbytare, utfoulade spelare eller en lagmedlem som är aktivt inblandade i ett slagsmål eller någon situation som leder till slagsmål, ska bestraffas enligt § 38.3.4, sjätte punkten.

\* \* \* \* \*

## REGEL SJU - ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

### 40. 5 FOUL AV EN SPELARE

#### 40.1

En spelare som begått 5 foul, antingen personliga och/eller tekniska, ska informeras om detta av en domare och måste omedelbart lämna matchen. Spelaren ska bytas ut inom 30 sekunder.

#### 40.2

En foul av en spelare, som redan begått 5 foul, ska anses vara gjort av en utfoulad spelare och ska i protokollet antecknas på lagets coach ("B").

\* \* \* \* \*

### 41. LAGFOUL : BESTRAFFNING

#### 41.1 Definition

##### 41.1.1

En lagfoul är en personlig, teknisk, osportslig eller diskvalificerande foul som har begåtts av en spelare. Ett lag befinner sig i lagfoulsläge efter att laget har begått 4 lagfoul i en spelperiod.

##### 41.1.2

Alla lagfoul som begås i en spelpaus ska anses ha begåtts i den följande spelperioden.

##### 41.1.3

Alla lagfoul som begås i en förlängningsperiod ska anses ha begåtts i fjärde perioden.

#### 41.2 Bestämmelse

##### 41.2.1

När ett lag befinner sig i lagfoulsläge ska alla följande personliga foul, som laget begår mot en spelare som ej är i rörelse för målkast, bestraffas med 2 straffkast i stället för inkast. Den spelare som foulet begicks mot ska skjuta straffkast.

##### 41.2.2

Om personlig foul görs av en spelare, vars lag har kontroll över bollen då den är i spel eller är berättigat till bollen, ska bestraffningen vara inkast för motståndarlaget.

\* \* \* \* \*

### 42. FOUL I SPECIELLA SITUATIONER

#### 42.1 Definition

Speciella situationer kan inträffa när ytterligare foul sker under den period då matchklockan är stoppad efter foul eller överträdelse.



## 42.2 Tillvägagångssätt

### 42.2.1

Alla foul ska noteras och alla bestraffningar fastställas.

### 42.2.2

Ordningföljden då foulen inträffade ska fastställas.

### 42.2.3

Alla lika bestraffningar för båda lagen och alla dubbelfoul ska kvittas i den ordning de utdömts. När bestraffningarna har antecknats och kvittats anses de aldrig ha inträffat.

### 42.2.4

Om en teknisk foul har utdömts ska påföljden administreras först, oavsett den fastställda ordningen och oavsett om administreringen av andra straff har påbörjats.

### 42.2.5

Rätten till bollinnehav som del av den senast utdömda bestraffningen, upphäver eventuell tidigare rätt till bollinnehav.

### 42.2.6

Så snart bollen är i spel vid ett första straffkast eller vid ett inkast, kan denna bestraffning inte längre användas för att kvitta en annan bestraffning.

### 42.2.7

Alla resterande straff ska administreras i den ordning de utdömdes.

### 42.2.8

Om det efter kvittning av lika bestraffningar mot båda lagen inte återstår någon annan bestraffning att administrera, ska matchen fortsätta enligt följande.

Om ungefär samtidigt som den första foulen:

- Spelmål godkänts, eller ett sista straffkast godkänts, ska bollen överlämnas till det lag, som ej gjort poäng, för inkast från valfri plats bakom kortsidlinjen.
- Ena laget hade bollkontroll eller var berättigat till kontroll över bollen, ska bollen överlämnas till detta lag för inkast närmast platsen för den första foulen.
- Om inget lag hade eller var berättigat till kontroll över bollen, inträffar en uppkastssituation.

\* \* \* \* \*

## 43. STRAFFKAST

### 43.1 Definition

#### 43.1.1

Ett straffkast är en möjlighet som ges en spelare att med ett ohindrat skott göra 1 poäng från en plats bakom straffkastlinjen och innanför halvcirkeln.

#### 43.1.2

Ett set av straffkast är alla de straffkast och eventuell påföljande bollkontroll, som utdelas på grund av en enskild foul.

## 43.2 Bestämmelse

### 43.2.1

När en personlig, en osportslig eller en diskvalificerande foul (som innebär kontakt) är dömd ska straffkastet/-n tilldelas enligt följande:

- Den spelare som blev foulad ska skjuta kastet/kasten.
- Om byte är begärt, ska han först skjuta kastet/kasten innan han lämnar spelplanen.
- Om straffkastsskytten måste lämna matchen på grund av skada eller för att han har blivit utfoulad eller diskvalificerad, ska hans avbytare utföra kastet/kasten. Finns ingen avbytare tillgänglig, ska kastet/kasten utföras av den spelare som coachen utser.

### 43.2.2

När en teknisk eller diskvalificerande foul utan kontakt är dömd ska straffkastet utföras av valfri motståndare som coachen utser.

### 43.2.3

Straffkastsskytten ska:

- Stå bakom straffkastlinjen och inom halvcirkeln.
- Utföra straffkastet på valfritt sätt. Bollen måste gå i korgen uppifrån eller beröra ringen.
- Utföra straffkastet inom 5 sekunder från det att domaren överlämnat bollen till honom.
- Ej beröra straffkastlinjen eller gå in i straffkastområdet innan bollen gått i korgen eller berört ringen.
- Ej finta ett straffkast.

### 43.2.4

Spelare på platserna för returtagning har rätt att ställa upp växelvis längs straffkastområdet. De markerade platserna anses ha ett djup av 1 meter (Diagram 6).

De uppställda spelarna får inte:

- Stå på platser de ej är berättigade till.
- Gå in i straffkastområdet, neutrala zonen eller lämna sina platser innan bollen lämnat skyttens hand/händer.
- Störa motståndarlagets straffkastsskytt med rörelser eller andra åtgärder.

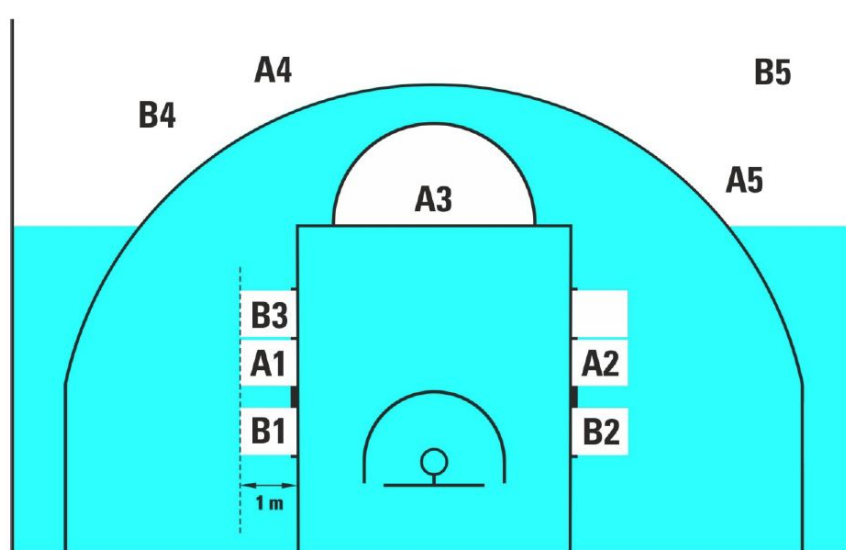


Diagram 6 Players' positions during free throws

#### 43.2.5

Spelare, som ej är uppställda på platserna för returtagning längs straffkastområdet, ska stå bakom straffkastlinjens tänkta förlängning och bakom 3-poängslinjen till dess att bollen berör ringen eller straffkastet avslutas.

#### 43.2.6

Under ett straffkast, som ska följas av ytterligare set av straffkast eller ett inkast, ska alla spelare stå bakom straffkastlinjens tänkta förlängning och bakom 3-poängslinjen.

**Ett brott mot § 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 och 43.2.6 är en överträdelse.**

### 43.3 Bestraffning

#### 43.3.1

Om ett **straffkast resulterar** och överträdelse (-r) görs av straffkastskytten, ska poängen ej räknas.

Bollen ska överlämnas till motståndarna för inkast från sidlinjen i höjd med straffkastlinjen, såvida inte ytterligare straffkast eller inkast ska utföras.

#### 43.3.2

Om ett **straffkast resulterar** och överträdelse (-r) görs av annan spelare än straffkastskytten:

- Poängen ska räknas.
- Överträdelse (-r) ska lämnas utan avseende.

Om det är ett sista eller enda straffkast ska bollen överlämnas till motståndarlaget för inkast från valfri plats bakom kortsidlinjen.

#### 43.3.3

Om **straffkastet ej resulterar** och överträdelsen görs av:

- **Straffkastskytten** eller hans **medspelare** vid ett sista eller enda kast, ska bollen överlämnas till motståndarlaget för ett inkast i höjd med straffkastlinjen, såvida ej det lag som har skjutit straffkast har rätt till fortsatt bollinnehav.
- En **motståndare** till straffkastskytten, ska nytt straffkast tilldelas straffkastskytten.
- **Båda lagen** vid ett sista eller enda straffkast, inträffar en uppkastsituation.

\* \* \* \* \*

## 44. RÄTTELSE AV FELAKTIGA DOMSLUT

### 44.1 Definition

Domarna kan rätta till ett felaktigt domslut endast om följande situationer uppstår av misstag:

Domarna kan endast rätta till ett felaktigt domslut om, av misstag, följande situationer uppstår:

- Domarna har utdömt oberättigat/-ade straffkast.
- Domarna har ej utdömt berättigat/-ade straffkast.
- Domarna har felaktigt godkänt eller underkänt poäng.
- Domarna har tillåtit fel spelare att skjuta straffkast.

### 44.2 Tillvägagångssätt

#### 44.2.1

För att ett domslut ska kunna ändras måste ovan beskrivna händelser upptäckas av domarna, kommissarie, om sådan är närvarande, sekretariatsfunktionärer eller komma till deras kännedom innan bollen åter är i spel efter den första dödbollsperioden efter det att matchklockan startats efter den felaktiga händelsen.

Således gäller:

<i>Felet inträffar</i>	- <i>alla fel sker när bollen är död</i>
<i>Bollen i spel första gången efter det att felet inträffade</i>	- <i>felet kan rättas till</i>
<i>Matchklockan startas eller fortsätter att gå</i>	- <i>felet kan rättas till</i>
<i>Bollen blir död</i>	- <i>felet kan rättas till</i>
<i>Bollen i spel för andra gången och matchklockan har varit stoppad</i>	- <i>felet kan inte längre rättas till</i>

#### 44.2.2

En domare kan stoppa spelet omedelbart då ett felaktigt domslut, som är möjligt att rätta till, upptäcks, förutsatt att det inte är till nackdel för något av lagen.

#### 44.2.3

Alla foul som utdömts, poäng som gjorts, speltid som förflutit samt andra händelser som har inträffat efter det att felet begicks och innan det upptäcktes, ska gälla.

#### 44.2.4

Efter det att ett felaktigt domslut rättats till ska spelet fortsätta där det avbröts, såvida inte annat är bestämt i dessa regler. Bollen ska tilldelas det lag som var berättigat till bollen när spelet stoppades för att rätta det felaktiga domslutet.

#### 44.2.5

När ett felaktigt domslut, som fortfarande är möjligt att ändra, upptäcks, och:

- Spelaren som var inblandad i situationen befinner sig i lagbänksområdet efter ett regelrätt spelarbyte, måste han återinträda på spelplanen för att delta i rättelsen av händelsen, såvida han inte är skadad. Avbytare blir vid detta tillfälle åter spelare.

Efter att rättelsen gjorts kan spelaren stanna kvar på banan, eller om byte begärs, byta ut direkt efter att rättelsen har utförts.

- Spelaren har bytts ut på grund av att han blivit skadad eller fått assistans, blivit utfoulad eller diskvalificerad, ska hans avbytare delta i rättelsen av det felaktiga domslutet.

#### 44.2.6

Rättelse av felaktigt domslut kan ej ske efter det att förstedomaren undertecknat matchprotokollet.

#### 44.2.7

Ett misstag av sekreteraren, tidtagaren eller 24-sekunderstidtagaren beträffande resultatet, antal foul eller time-outer, speltid eller 24-sekundersräkning, kan rättas till av domarna vid varje tidpunkt fram till dess att förstedomaren har undertecknat matchprotokollet.

### 44.3 Speciella tillvägagångssätt

#### 44.3.1 Felaktigt utdömda straffkast.

De felaktigt utdömda straffkastet/-n ska annulleras och spelet ska fortsätta enligt följande:

- Om matchklockan ej har startats efter att felet inträffade ska det lag, vars straffkast annulleras, tilldelas bollen för inkast från sidlinjen i höjd med straffkastlinjen.
- Om matchklockan startats efter att felet inträffade och:
  - Det lag som har kontroll över eller är berättigat till bollen när felet upptäcks är samma lag som hade kontroll när felet begicks, eller
  - Inget lag har kontroll över bollen när felet upptäcks,

ska bollen överlämnas för inkast till det lag som var berättigat till inkast då felet inträffade.

- Om matchklockan startats och det lag som har kontroll över bollen eller är berättigade till bollen då felet upptäcks ej hade kontroll över bollen då felet begicks uppstår en uppkastsituation.
- Om matchklockan startats och en foul som medför straffkast har utdömts innan felet upptäcks, ska straffkasterna administreras och bollen därefter överlämnas till det lag som hade kontroll över bollen då felet begicks.

#### 44.3.2

Ej utdöma berättigade straffkast:

- Om inget byte av bollkontroll skett sedan felet inträffade, ska spelet återupptas sedan felet rättats till, som efter ett vanligt straffkast.
- Om det lag som felaktigt fick inkast istället för straffkast, gör mål innan felet upptäcks, ska felet lämnas utan avseende.

#### 44.3.3

Tillåta fel spelare att skjuta straffkast.

De straffkast som skjuts samt eventuellt påföljande inkast annulleras och bollen ska överlämnas till motståndarlaget för inkast från sidlinjen i höjd med straffkastlinjen, såvida inte spelet har fortsatt och stoppades för rättelse av felet eller ytterligare bestraffningar ska utföras. I dessa fall ska spelet återupptas från platsen närmast där spelet stoppades för att rätta till felet.

\* \* \* \* \*

## REGEL ÅTTA - DOMARE, MATCHSEKRETARIAT OCH KOMMISSARIE

### 45. DOMARE, MATCHSEKRETARIAT OCH KOMMISSARIE.

#### 45.1

Matchen leds av en förstedomare och 1 eller 2 andredomare. De assisteras av ett matchsekretariat och en kommissarie, om sådan är närvarande.

45.2

Matchsekretariatet består av en sekreterare, en biträdande sekreterare, en tidtagare och en 24 -sekunderstidtagare.

45.3

Kommissarien ska sitta mellan sekreteraren och tidtagaren. Hans huvuduppgift under matchen är att övervaka matchsekretariatets arbete och att assistera domarna för att bidra till en väl fungerande matchadministration.

45.4

Domarna får inte på något sätt ha anknytning till endera av de båda lagen.

45.5

**Domarna, matchsekretariatet och kommissarien ska genomföra matchen i enlighet med dessa regler och äger ej rätt att förändra dem.**

45.6

Domarklädseln ska bestå av domartröja, svarta långbyxor, svarta strumpor och svarta basketskor.

45.7

Domarna och matchsekretariatets personal ska vara enhetligt klädda.

\* \* \* \* \*

## 46. FÖRSTEDOMARENS UPPGIFTER OCH BEFOGENHETER

Förstedomaren ska:

46.1

Kontrollera och godkänna all utrustning som ska användas i matchen.

46.2

Utse den officiella matchklockan, 24-sekundersanläggningen, stoppur samt godkänna matchsekretariatspersonalen.

46.3

Utse matchboll bland någon av de minst 2 använda bollar som hemmalaget tillhandahåller. Om ingen av dessa bollar är lämplig som matchboll kan han välja någon annan boll som finns att tillgå.

46.4

Ej tillåta någon spelare att bära föremål som kan skada övriga spelare.

46.5

Göra ett uppkast vid starten av den första perioden samt överlämna bollen för inkast enligt alternerande bollinnehavsregeln vid starten av övriga spelperioder och förlängningsperioder.

46.6

Ha rätt att avbryta matchen om omständigheterna så kräver.

46.7

Ha rätt att förklara ett lag som förlorare på grund av match som avbryts.

46.8

Noggrant kontrollera matchprotokollet efter speltidens slut eller vid varje annan tidpunkt han finner det nödvändigt.

46.9

Godkänna och skriva under matchprotokollet vid matchens slut och därmed **avsluta** domarnas verksamhet. Domarnas **bestraffningsrätt börjar** när de anländer till spelplanen 20 minuter innan matchstart och **slutar** då slutsignalen, enligt domarnas bedömning, ljuder.

46.10

Anteckna på protokollets baksida, i omklädningsrummet innan domarna undertecknat protokollet:

- Om matchen avbrutits eller om diskvalificerande foul utdömts.
- Någon form av osportsligt uppträdande av lagmedlemmar, coacher, assisterande coacher eller medföljande lagfunktionärer som inträffar tidigare än 20 minuter före matchstart eller efter slutsignalen innan protokollet är godkänt och underskrivet.

Dessutom ska domaren, eller kommissarien om sådan är närvarande, sända en detaljerad rapport om detta till administrerande förbund.

46.11

Då det är nödvändigt, eller om domarna är oense, fatta slutgiltiga avgöranden. Han kan då rådgöra med andredomaren/-na, kommissarien och/eller matchsekretariatspersonalen.

46.12

För matcher där Instant Replay System används, se appendix F i FIBA:s regelbok.

46.13

Efter att ha blivit underrättad av tidtagaren blåsa i visselpipan före den 1:a och 3:e perioden när det återstår 3 minuter samt 1,5 minuter till starten av perioden. Förstedomaren ska också blåsa i visselpipan före den 2:a och 4:e perioden när 30 sekunder återstår till starten av perioden eller förlängningsperioden.

46.14

**Ha rätt att avgöra sådana frågor som inte täcks av dessa regler.**

\* \* \* \* \*

## 47. DOMARNAS UPPGIFTER OCH BEFOGENHETER.

47.1

Domarna har rättighet att bestraffa regelbrott på och utanför spelplanen, inklusive vid matchsekretariatsbordet, i lagbänksområdena och i områdena omedelbart bakom spelplanens linjer.

47.2

Domarna ska blåsa i visselpipan när ett regelbrott inträffar, en spel- eller förlängningsperiod slutar och när de finner det nödvändigt att avbryta spelet.

Domarna ska inte blåsa i visselpipan efter spelmål, efter mål gjort på straffkast eller när bollen kommer i spel.

47.3

När domarna avgör om en kontakt eller en överträdelse ska bestraffas eller ej, ska de vid varje tillfälle ta i beaktande och väga in följande grundläggande principer:

- Reglernas syfte och rätta anda samt att spelets integritet, fair play, måste upprätthållas.
- Konsekvent tillämpa fördels-/icke fördelsprincipen och på så sätt undvika att onödigt störa matchens spelrytm, "game flow". Detta innebär att inte bestraffa oavsiktliga kontakter, som inte ger den felande någon fördel eller medför någon nackdel för motståndaren.
- Konsekvent tillämpa sunt förnuft i varje match och ta hänsyn till de inblandade spelarnas förmåga samt deras attityd och uppträdande under matchen.
- Konsekvent upprätthålla balansen mellan matchkontroll och spelrytm, samt att hitta rätt känsla för vad deltagarna försöker uppnå och därför blåsa för det som är positivt för matchen.

#### 47.4

Om protest inlämnas av något av lagen ska förstedomaren (kommisarien, om sådan är närvarande) efter att ha mottagit orsaken till protesten skriftligen rapportera händelsen till administrerande förbund.

#### 47.5

Om en domare skadas eller av annan anledning inte kan fullfölja sin uppgift inom 5 minuter från det att avbrottet skedde, ska spelet återupptas.

Den andre domaren/de andra domarna ska själv (-a) fortsätta att döma matchen till slut, såvida det inte finns en kvalificerad ersättare att tillgå. Efter samråd med kommissarien, om sådan är närvarande, ska den kvarvarande domaren/domarna besluta om den möjliga ersättaren.

#### 47.6

Om muntlig förklaring krävs för att klargöra ett domslut vid internationella matcher, ska detta göras på engelska.

#### 47.7

**Varje domare har rätt att fatta beslut inom ramen för vederbörande domares uppgifter, men de har inte rätt att upphäva eller ifrågasätta varandras domslut.**

#### 47.8

**Domarnas implementeringar och tolkningar av de officiella basketbollreglerna, oavsett om ett tydligt beslut gjordes eller inte, är slutgiltiga och kan inte bestridas eller upphävas, med undantag i de fall där en protest är tillåten.**

\* \* \* \* \*

## 48. SEKRETERARENS OCH BITRÄDANDE SEKRETERARENS UPPGIFTER

### 48.1

**Sekreteraren** ska använda det officiella matchprotokollet samt:

- Notera de spelare som startar matchen samt de avbytare som byts in. Om ett fel skulle upptäckas vad avser de 5 startande spelarna, spelarbyten eller antalet spelare ska detta omedelbart meddelas närmsta domare.
- Föra löpande resultat genom att notera gjorda spel mål och straffkast.
- Notera spelarnas foul och omedelbart meddela en domare när någon spelare begått 5 foul. Sekreteraren ska även notera varje coachs foul och omedelbart meddela en domare när en coach ska diskvalificeras. Sekreteraren ska även omedelbart meddela en domare när en spelare ska diskvalificeras efter att ha begått 2 tekniska foul, eller 2 osportsliga foul, eller 1 teknisk foul och 1 osportslig foul.
- Vid nästa time-out tillfälle meddela domarna när ett lag har begärt time-out. Han ska även, genom en domare, meddela den coach som inte har någon time-out kvar i aktuell halvlek eller förlängningsperiod.



- Sköta pilen som visar alternerande bollinnehav. Sekreteraren ska ändra pilens riktning direkt efter slutet av första halvlek eftersom lagen byter spelriktning i andra halvlek.

#### 48.2

**Biträdande sekreteraren** ska sköta resultattavlan samt assistera sekreteraren och tidtagaren. Om det uppstår skiljaktighet mellan resultattavlan och matchprotokollet, som inte kan redas ut, ska matchprotokollets uppgift gälla och resultattavlan ska ändras.

#### 48.3

Om ett fel i **protokollet** upptäcks:

- Under pågående match, måste tidtagaren vänta tills nästa dödbollperiod med att signalera och påkalla domarnas uppmärksamhet.
- Efter matchens slut, men innan förstedomaren har undertecknat protokollet, ska felet rättas till även om det förändrar matchens slutresultat.
- Efter att förstedomaren har undertecknat protokollet, kan felet ej längre rättas till. Domaren eller kommissarien, om sådan är närvarande, ska skicka en detaljerad rapport till administrerande förbund.

\* \* \* \* \*

## 49. TIDTAGARENS UPPGIFTER

#### 49.1

Tidtagaren ska vara försedd med en matchklocka och ett stoppur och ska:

- Sköta tidtagning av matchtid, time-outer och spelpauser.
- Kontrollera att en hög, tydlig signal automatiskt ljuder vid slutet av varje spelperiod.
- Omedelbart meddela domarna om signalen ej fungerar eller uppfattas.
- Visa antalet foul som begåtts av varje spelare. Varje gång en spelare begår en foul ska tidtagaren visa, klart synligt för båda coacherna, skylten med det antal foul som spelaren begått.
- Tillse att en röd lagfoulsmarkering placeras på den ände av sekretariatsbordet som är närmast den lagbänk vars lag har begått fyra spelarfoul i en spelperiod. Markeringen ska placeras ut när bollen kommer i spel efter den fjärde lagfoulen.
- Utföra begäran om spelarbyten.
- Endast signalera när bollen blir död och matchklockan stoppad och innan bollen kommer i spel igen. Signalen stoppar **inte** matchklockan eller avbryter spelet, inte heller förorsakar den att bollen blir död.

#### 49.2

Tidtagaren ska sköta **tidtagningen** enligt följande:

- Starta matchklockan:
  - Vid uppkast, när bollen regelrätt berörs av endera hopparen.
  - Vid ett missat sista eller enda straffkast då bollen förblir i spel, när bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen.
  - Vid inkast, när bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen.
- Stoppa matchklockan när:
  - Tiden går ut för en spelperiod om inte matchklockan stoppas automatiskt.
  - En domare blåser då bollen är i spel.
  - Ett spelmål görs mot ett lag som har begärt time-out.
  - Ett spelmål görs när matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden och i varje förlängningsperiod.

- 24 -sekundersanläggningens signal ljuder när ett lag har kontroll över bollen.

#### 49.3

Tidtagaren ska sköta tidtagning av **time-outer** enligt följande:

- Starta tidtagningen så snart domaren givit signal och tecken för beviljad time-out.
- Signalera när 50 sekunder av time-outen förflutit.
- Signalera när time-outen är slut.

#### 49.4

Tidtagaren ska sköta tidtagningen av **spelpauser** enligt följande:

- Starta tidtagningen så snart föregående spel- eller förlängningsperiod avslutats.
- Ge signal innan första och tredje perioden startar när 3 minuter och 1,5 minut återstår till periodens start.
- Ge signal innan andra och fjärde perioden och varje förlängningsperiod när 30 sekunder återstår till periodens start.
- Ge signal och samtidigt stoppa tidtagningen när en spelpaus är slut.

\* \* \* \* \*

## 50. 24-SEKUNDERSTIDTAGARENS UPPGIFTER

24-sekunderstidtagaren ska vara försedd med en 24-sekundersanläggning och ska:

#### 50.1

**Starta eller återstarta** anläggningen när:

- Ett lag får kontroll över bollen då den är i spel på spelplanen. Om bollen därefter berörs av en motståndare startar inte en ny 24-sekundersperiod om samma lag behåller kontroll över bollen.
- Vid ett inkast, bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen.

#### 50.2

**Stoppa, men inte återställa** anläggningen, med den återstående tiden synlig, när samma lag som hade kontroll över bollen tilldelas inkast på grund av att:

- Bollen har hamnat utanför spelplanen.
- En spelare i detta lag har blivit skadad.
- En teknisk foul har begåtts av det laget.
- En uppkastsituation har inträffat (dock inte på grund av att bollen har fastnat mellan ringen och stoppbrädan).
- En dubbelfoul har utdömts.
- En kvittning av likvärdiga bestraffningar mot båda lagen har gjorts.

Stoppa, men inte heller återställa anläggningen, med den återstående tiden synlig, när samma lag som tidigare hade bollkontroll tilldelas ett inkast på sin främre planhalva och 14 eller fler sekunder visas efter en foul eller överträdelse.

#### 50.3

**Stoppa och återställa anläggningen till 24 sekunder**, utan att tid visas i 24-sekundersanläggningen, när:

- Spelmål görs.
- Bollen träffar ringen på motståndarlagets korg och därefter kontrolleras av det lag som inte hade bollkontroll innan den berörde ringen.
- Laget tilldelas ett inkast på bakre planhalvan:
  - På grund av foul eller överträdelse (dock inte för att bollen har gått ut över sidlinjerna).
  - Efter en uppkastsituation där laget som inte hade bollkontroll tilldelas inkastet.
  - Spelet har stoppats på grund av en händelse som laget med bollkontroll inte har påverkat.
  - Spelet har stoppats på grund av händelse som inte kan hänföras till något lag, såvida inte motståndarna skulle missgynnas.
- Laget tilldelas straffkast.

#### 50.4

**Stoppa och återställa anläggningen till 14 sekunder**, med 14 sekunder synligt, när:

- Samma lag som tidigare hade bollkontroll tilldelas inkast på främre planhalvan och 13 sekunder eller färre återstår av 24-sekundersräkningen:
  - På grund av foul eller överträdelse (dock inte för att bollen har gått ut över sidlinjerna).
  - Spelet har stoppats på grund av händelse som laget med bollkontroll inte har påverkat.
  - Spelet har stoppats på grund av händelse som inte kan hänföras till något lag, såvida inte motståndarna skulle missgynnas.
- Laget som tidigare inte hade bollkontroll tilldelas ett inkast på sin främre planhalva på grund av:
  - Personlig foul eller överträdelse (även för att bollen har gått ut över sidlinjerna),
  - En uppkastsituation.
- Ett lag ska tilldelas ett inkast från inkastlinjen på sin främre planhalva efter en osportslig eller diskvalificerande foul.
- Efter att bollen har berört ringen vid ett misslyckat målskottsförsök (även då bollen fastnar mellan ringen och stoppbrädan), ett sista eller enda straffkast, eller vid en passning, om det lag som får bollkontroll är detsamma som hade bollkontroll innan bollen berörde ringen.
- Matchklockan visar 2:00 eller mindre i 4:e perioden eller i varje förlängningsperiod efter en time-out av laget som var berättigat till inkast från sin bakre planhalva och coachen beslutar att inkastet ska ske vid inkastlinjen på främre planhalvan och 14 sekunder eller mer visas på skottklockan när matchklockan stoppades.

#### 50.5

**Stängas av** efter att bollen blivit död och matchklockan stoppad i någon av perioderna när det är ny bollkontroll för något av lagen och det återstår färre än 14 sekunder av speltiden.

24-sekundersanläggningens signal stoppar ej matchklockan eller spelet. Den förorsakar inte heller att bollen blir död, såvida inte ett lag har kontroll över bollen.

## DOMARTECKEN

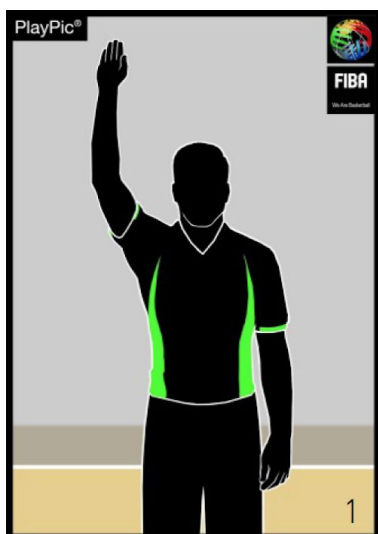
### A – DOMARTECKEN

A.1 Domartecknen i dessa regler är de enda officiella tecknen.

A.2 När en domare administrerar till matchsekretariatet rekommenderas starkt att komplettera kommunikationen verbalt (vid internationella matcher på engelska).

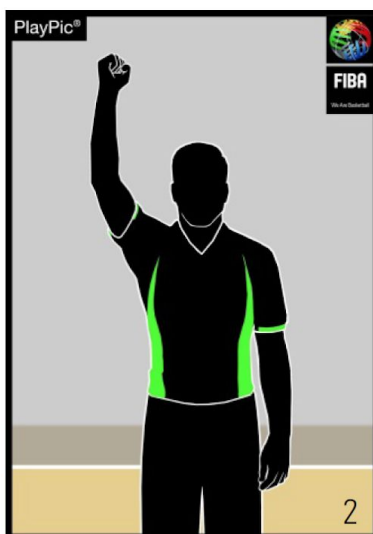
A.3 Det är viktigt att även sekretariatspersonalen kan dessa tecken.

### Tidsrelaterade signaler



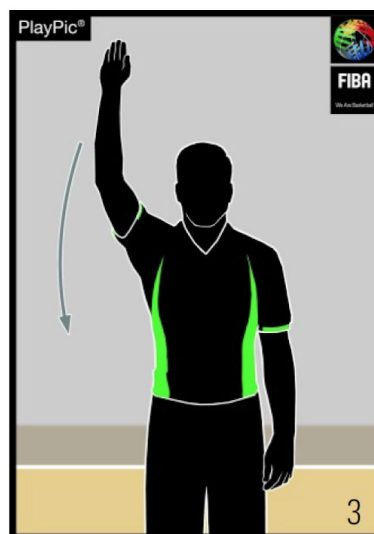
1. STOPPA MATCHKLOCKAN  
MATCHKLOCKAN

Öppen hand



2. STOPPA MATCHKLOCKAN  
FÖR FOUL

En knuten hand  
En knuten hand



3. STARTA

Hackrörelse med handen

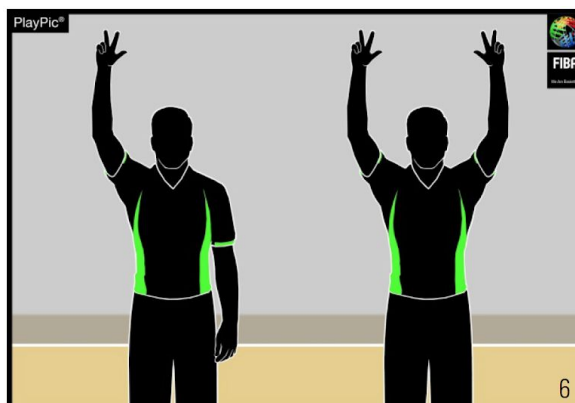
### Poäng



4. 1 POÄNG  
1 finger, "vifta"  
från handleden

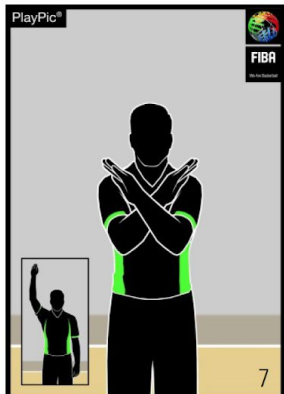


5. 2 POÄNG  
2 fingrar, "vifta" från handleden

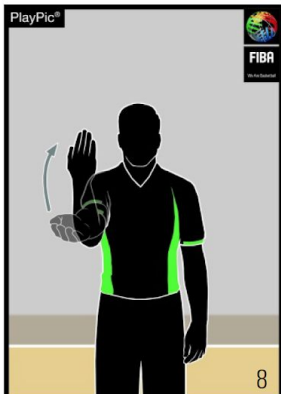


6. 3 POÄNG  
Visa 3 fingrar utsträckta  
Med en arm: 3-poängsförsök  
Med båda armarna: Godkända 3-poäng

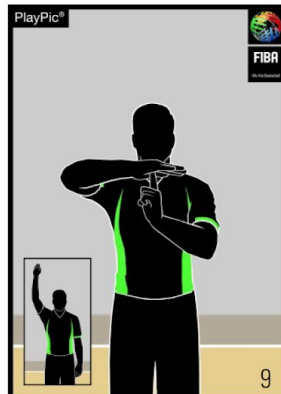
### Spelarbyten och time-outer



7. SPELARBYTE  
TIME-OUT  
(samtidig signal)  
Korslagda armar



8. GE TILLSTÅND ATT  
BYTA IN  
Öppen hand, vinka  
handen mot kroppen

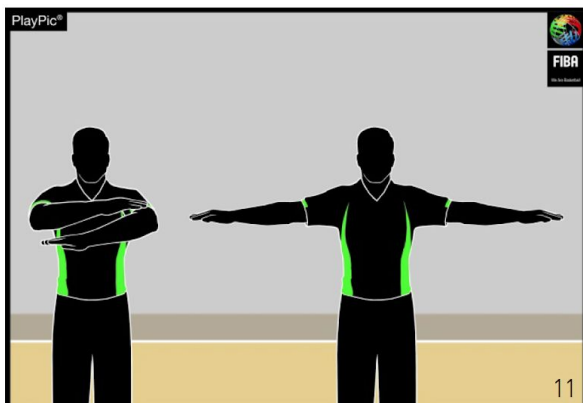


9. BEVILJAD TIME-OUT  
(samtidig signal)  
Forma "T", med pekfingeret  
mot handflatan

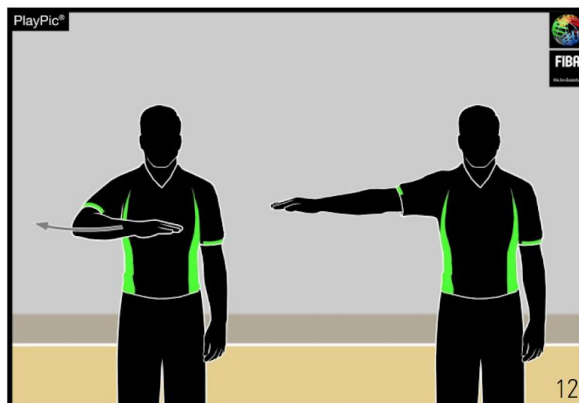


10. MEDIA  
Båda armarna utsträckta  
med knutna nävar

### Informativa tecken



11. UNDERKÄNNA MÅL ELLER  
UNDERKÄNNA HÄNDELSE  
Saxliknande rörelse med armarna framför bröstet



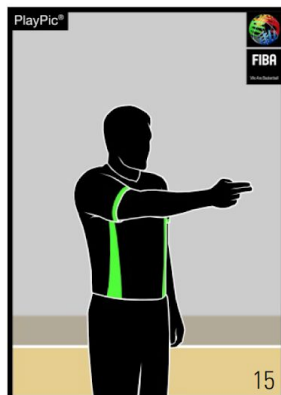
12. SYNLIG RÄKNING  
Räkna medan handen rörs



13. KOMMUNIKATION  
Tummen upp



14. ÅTERSTÄLLA 24- OCH/  
ELLER 14-SEKUNDERS-  
RÄKNINGEN  
Roterande rörelse med  
pekfingret utsträckt

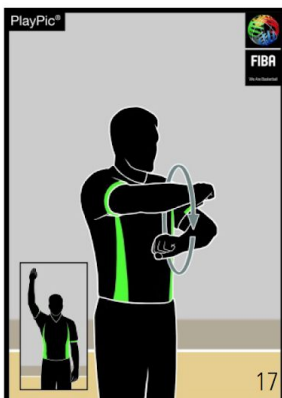


15. SPELRIKTNING  
OCH/ELLER INKAST  
Peka i spelriktningen med  
armen parallell med sidlinjen



16. HÅLLEN BOLL,  
UPPKASTSITUATION  
Tummarna uppåt, peka  
därefter i spelriktningen  
enligt pilen för  
alternerande bollinnehav

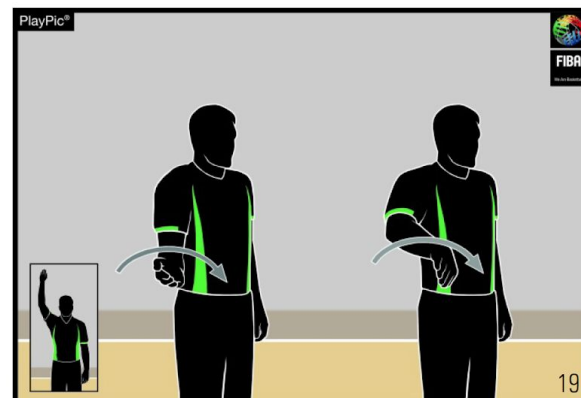
### Överträdelser



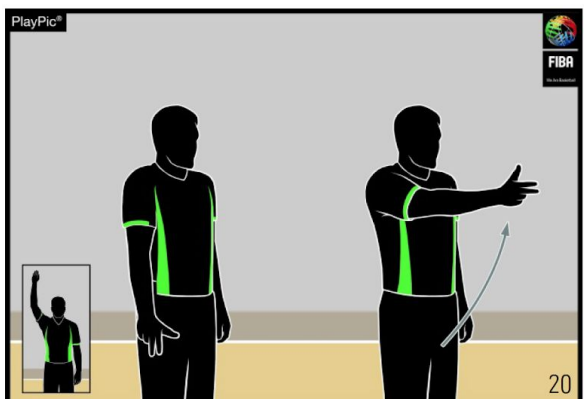
17 STEGFEL  
Rotera knutna nävar



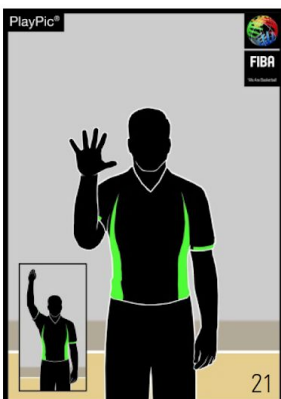
18 DRIBBLINGSFEL:  
DUBBELDRIBBLING  
Paddlande uppåt-nedåtgående  
rörelse med handflatorna



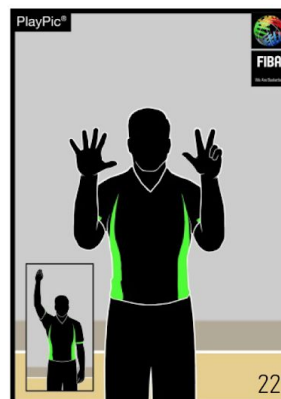
19 DRIBBLINGSFEL: FÖRNING  
Vänd handflatan uppifrån-ner



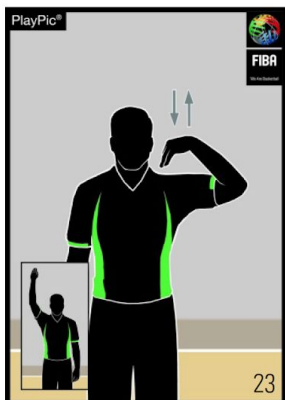
20. 3 SEKUNDER  
Utsträckt arm, visa 3 fingrar



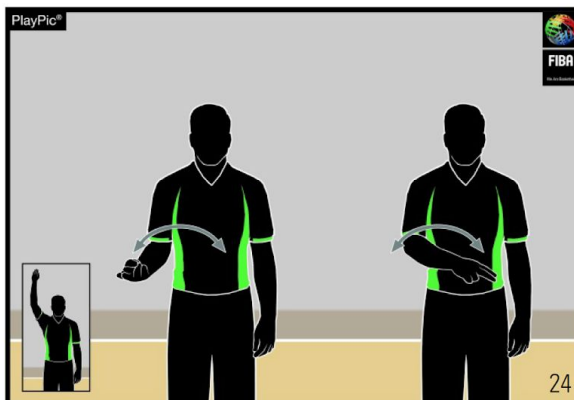
21. 5 SEKUNDER  
Visa 5 fingrar



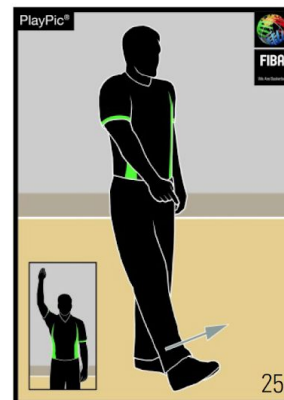
22. 8 SEKUNDER  
Visa 8 fingrar



23. 24 SEKUNDER  
Fingrarna vidrör axeln

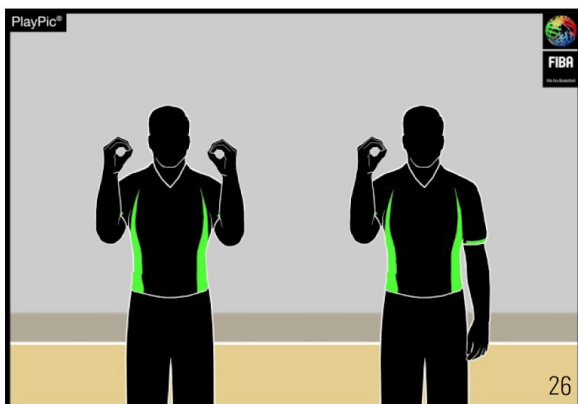


24. BAKÅTSPEL  
Rör armen framför kroppen



25. AVSIKTLIG SPARK  
Peka mot foten

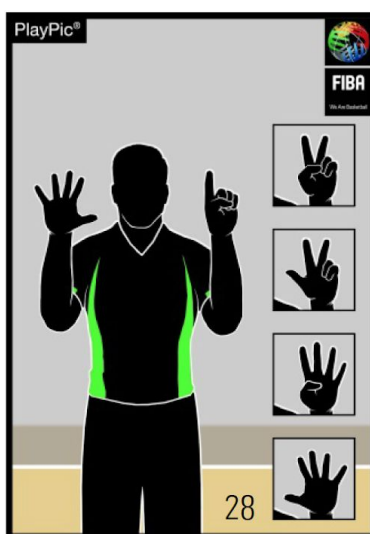
### Spelarnummer



26. NUMMER 00 OCH 0  
Båda händerna visar 0  
Höger hand visar 0



27. NUMMER 1 – 5  
Höger hand visar nummer 1 till 5

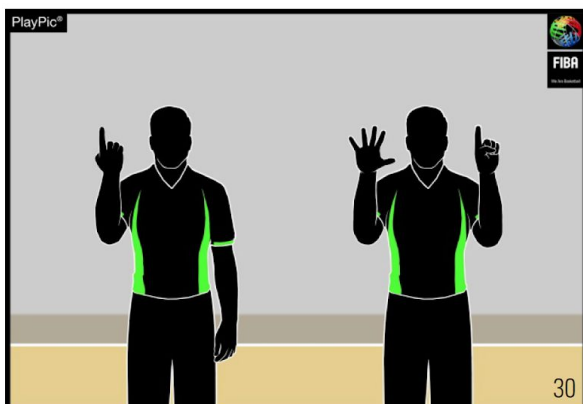


28. NUMMER 6 – 10  
Höger hand visar nummer 5,  
vänster hand visar nummer 1 till 5



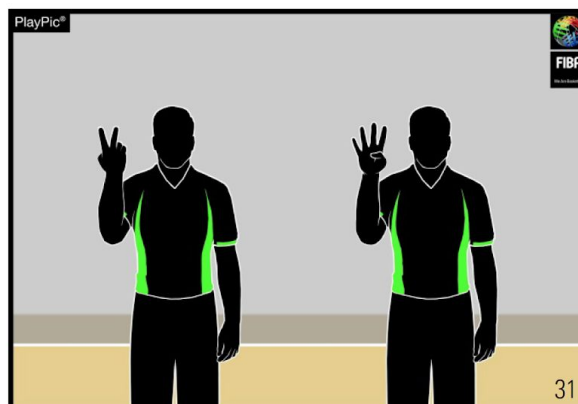
29. NUMMER 11 - 15  
Höger hand är knuten,  
vänster hand visar nummer 1 till 5





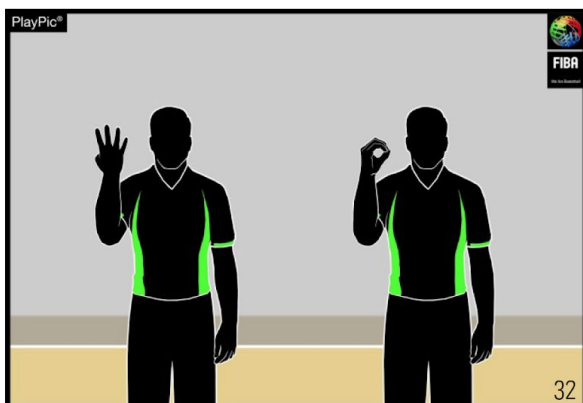
30. NUMMER 16

Först visas nummer 1 med handryggen vänd framåt för tital, sedan visas nummer 6 med handflatorna vända framåt för ental.



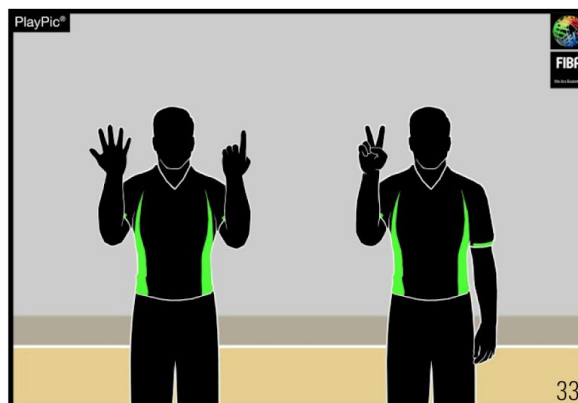
31. NUMMER 24

Först visas nummer 2 med handryggen vänd framåt för tital, sedan visas nummer 4 med handflatan vänd framåt för ental.



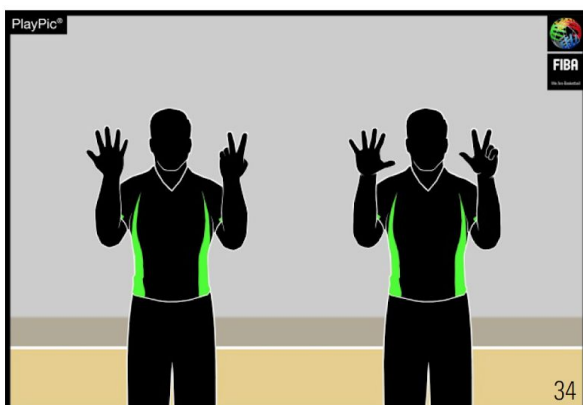
32. NUMMER 40

Först visas nummer 4 med handryggen vänd framåt för tital, sedan visas nummer 0 med handflatan vänd framåt för ental.



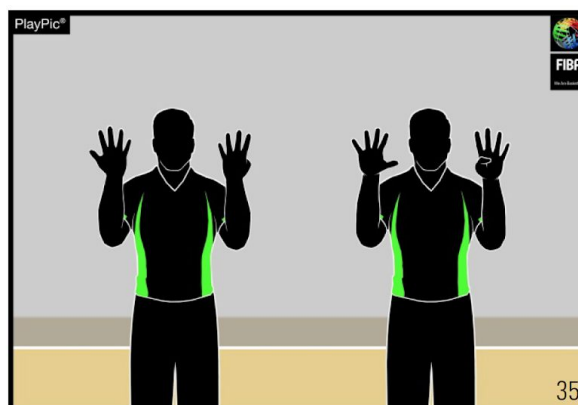
33. NUMMER 62

Först visas nummer 6 med handryggarna vända framåt för tital, sedan visas nummer 2 med handflatan vänd framåt för ental.



34. NUMMER 78

Först visas nummer 7 med handryggarna vända framåt för tital, sedan visas nummer 8 med handflatorna vända framåt för ental.

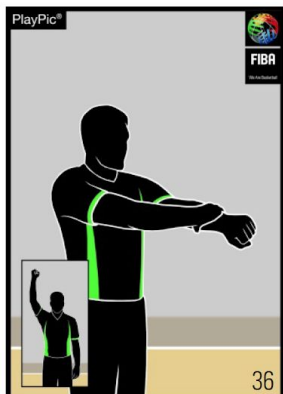


35. NUMMER 99

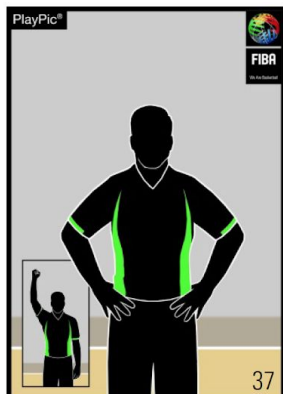
Först visas nummer 9 med handryggarna vända framåt för tital, sedan visas nummer 9 med handflatorna vända framåt för ental.



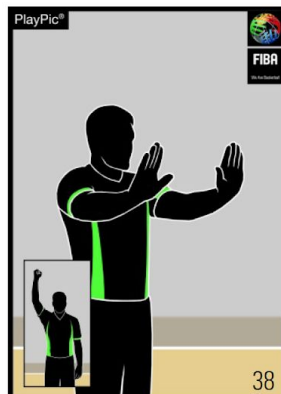
## Typ av foul



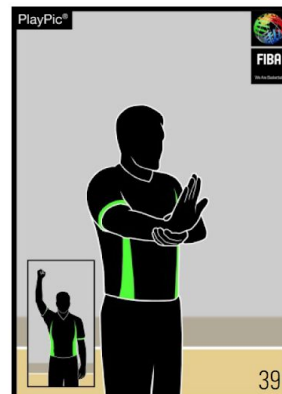
36. FASTHÅLLNING  
Fatta om handleden



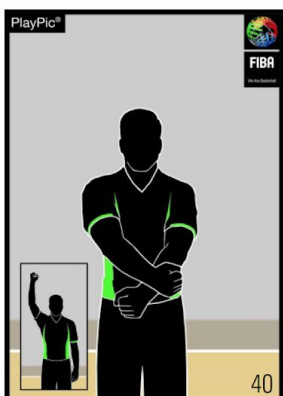
37. BLOCKING (FÖRSVAR),  
OTILLÅTEN SCREEN  
(ANFALL)  
Händerna på höfterna



38. KNUFF ELLER  
CHARGING UTAN BOLL  
Visa knuff



39. HANDCHECKING  
Fatta om handleden  
och rör handen framåt



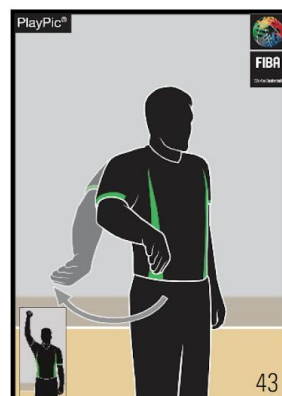
40. FELAKTIG BERÖRING  
MED HÄNDERNA  
Slå mot handleden



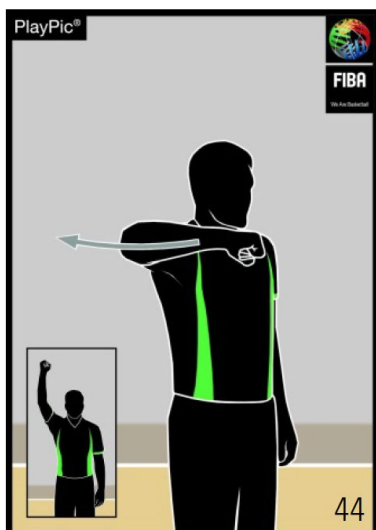
41. CHARGING MED  
BOLLEN  
Knuten hand slås mot  
handflatan



42. FELAKTIG BERÖRING  
MOT HANDEN  
Rörelse med handflatan  
mot underarmen



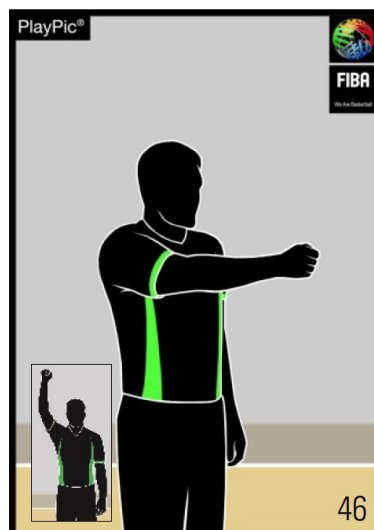
43. HOOKING  
Rör underarmen bakåt



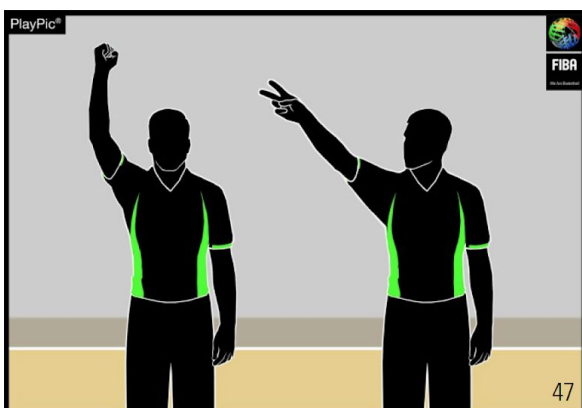
44. OTILLÅTEN RÖRELSE MED  
ARMBÅGEN  
Rör armbågen bakåt



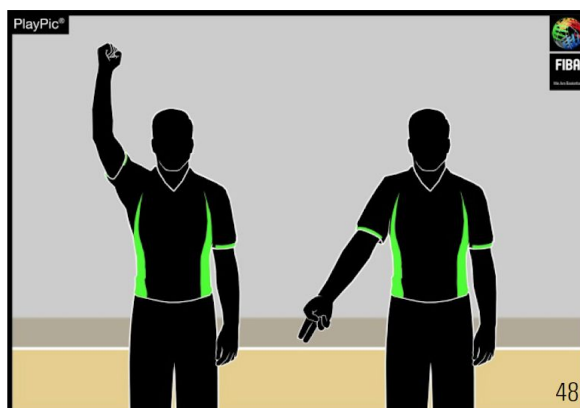
45. SLAG MOT HUVUDET  
Visa kontakt mot huvudet



46. FOUL AV LAG SOM HAR  
BOLLKONTROLL  
Peka med knuten näve mot  
felande lags korg



47. FOUL MOT SPELARE I RÖRELSE FÖR MÅLKAST  
En arm med knuten näve, visa därefter antal straffkast



48. FOUL MOT SPELARE SOM INTE ÄR I  
RÖRELSE FÖR MÅLKAST  
En arm med knuten näve, peka därefter mot golvet.

### Speciella foul



49. DUBBELFOUL  
Saxrörelse med knutna  
nävar



50. TEKNISK FOUL  
Forma T, visa handflatan



51. OSPORTSLIG FOUL  
Fatta om handleden



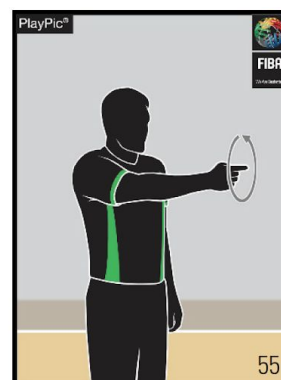
52. DISKVALIFICERANDE  
FOUL  
Båda nävarna knutna



53. "FILMA" EN FOUL  
Höj underarmen två gånger



54. ÖVERTRÄDELSE AV LINJEN  
VID INKAST  
För armen parallellt med sidlinjen  
(under de 2 sista minuterna i 4:e  
perioden och förlängningsperioder)

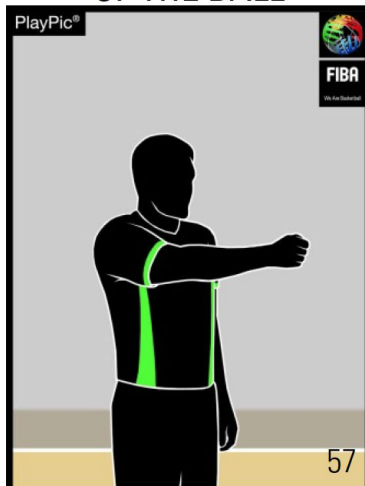


55. GRANSKA IRS  
Roterar handen med  
horisontellt utsträckt finger

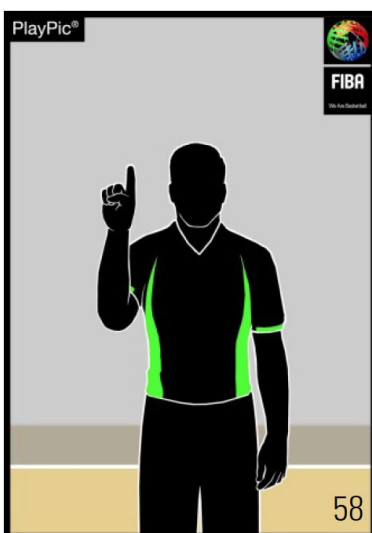
Administration av foul till sekretariatet



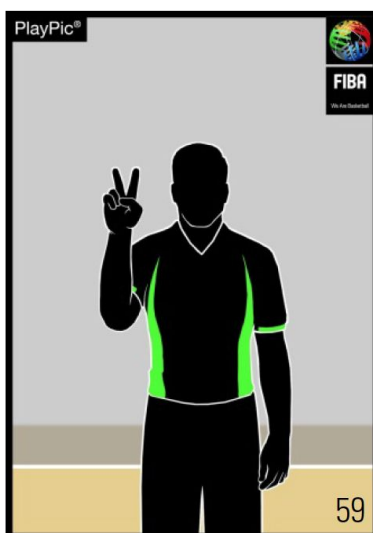
56. EFTER FOUL UTAN  
STRAFFKAST  
Peka i spelriktningen med armen  
parallell med sidlinjen



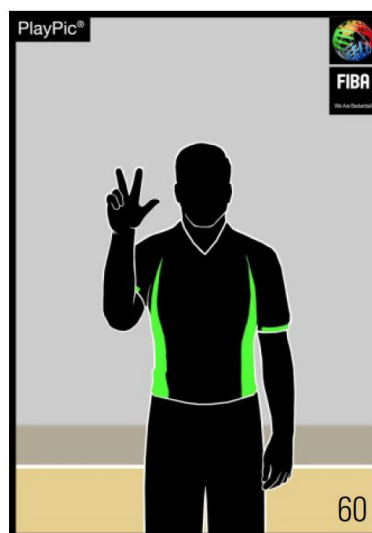
57. EFTER FOUL AV LAG SOM  
HAR BOLLKONTROLL  
Knuten näve i spelriktningen med  
armen parallell med sidlinjen



58. 1 STRAFFKAST  
Håll upp 1 finger

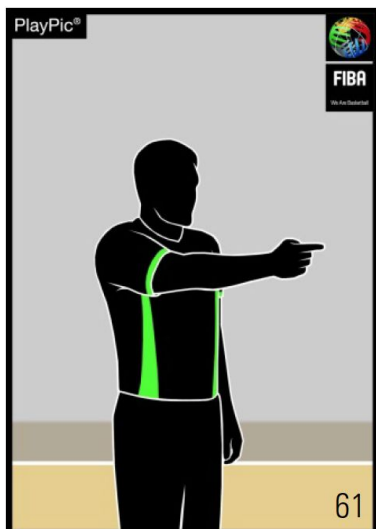


59. 2 STRAFFKAST  
Håll upp 2 fingrar

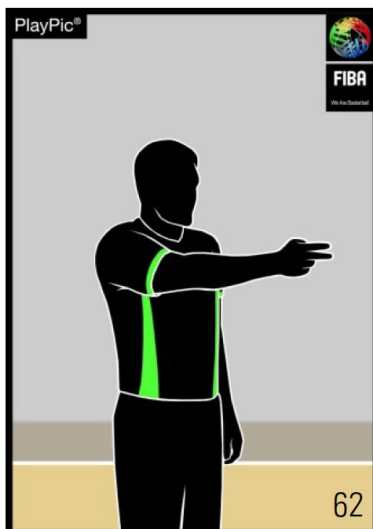


60. 3 STRAFFKAST  
Håll upp 3 fingrar

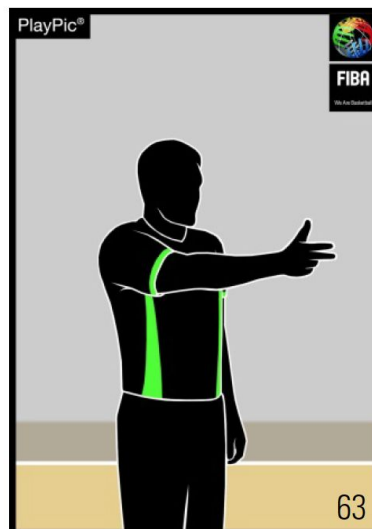
### Administration av straffkast – aktiv (främre) domare



61. 1 STRAFFKAST  
1 finger horisontellt

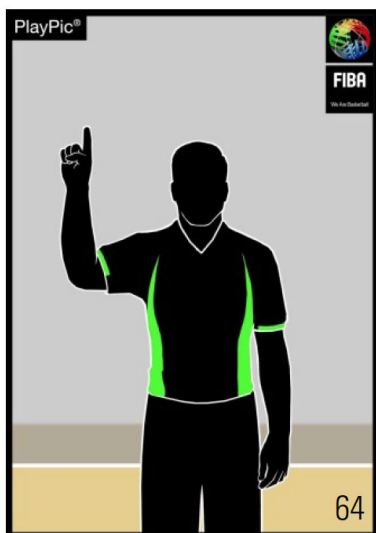


62. 2 STRAFFKAST  
2 fingrar horisontellt



63. 3 STRAFFKAST  
3 fingrar horisontellt

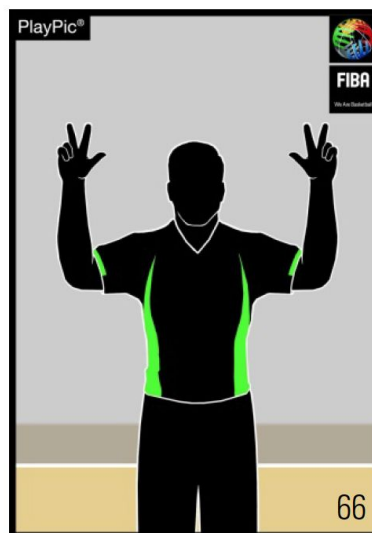
### Administration av straffkast – icke aktiva (bakre & center) domare



64. 1 STRAFFKAST  
Visa pekfinger



65. 2 STRAFFKAST  
Fingrarna tillsammans på  
båda händerna



66. 3 STRAFFKAST  
3 fingrar utsträckta på båda  
händerna