

Huskeliste for sekretariatet

Kampklokka:

Kampklokka startes når dommeren

TAR NED ARMEN

Kampklokka stoppes når dommeren

BLÅSER I FLØYTA

Bruk tiden på kampklokka når du registrerer mål i kamp-protokollen.

40-sekundersklokke: Se artikkel 53 på side 2!

Kampforløp:

10 minutter før kampen starter skal treneren på hvert lag signere kamp-protokollen og avlevere spillerkort.

Tip-off (oppkast)

Periode 1 – 8 minutter

Pause 1 – 2-3 minutter - Gi beskjed 10 sek før, og når pausen er ferdig.

Periode 2 – 8 minutter

Pause 2 – 5-10 minutter – Gi beskjed ett minutt før, 10 sekunder før, og når pausen er ferdig.

Sidskifte

Periode 3 – 8 minutter

Pause 3 – 2-3 minutter - Gi beskjed 10 sek før, og når pausen er ferdig.

Periode 4 – 8 minutter

Kampen slutt

Lagene gjør line-up og takker for kampen.

Ikke reset kampklokka/tavlen før etter at dommerne har signert protokollene.

Time-out:

Hvert lag har fire 30 sekunders

time-out's og to 60 sekunders

time-out's.

Ta tiden med stoppeklokke og varsle lagene når det gjenstår 10 sekunder ved å bruke kampklokka.



Time-out

Noen gode råd:

Konsentrer deg!

Følg med på dommerne!

Lytt til deg selv!

Kommunisere!

Ta det rolig!

HA DET GØY!!!



Laget av: Erik Baret

Pilen:

Ved start:

Det laget som taper ballen ved (oppkast) vinner pilen. Pilen skal da peke mot målet dette laget skal score mål i.

Pilen endrer retning i følgende tilfeller:

Etter innspill etter periodepause 1, 2 og 3.

Samt etter innspill etter en holden ball.

Vis dommeren at du vet at den skal endre retning ved å holde på den rett før innspillet tas og frem til den skal endre retning.



Holden ball

Innbytte:

- Bytte av spillere kan bare skje i ett spilleavbrudd, men ikke etter en scoring.
- Innbytte **SKAL** meddeles dommerbordet først.
- Spillere som skal inn på banen skal legge sitt kort ved siden av kortet til spilleren den skal byttes med og være i bytteboksen.
- Spillere som kommer fra banen til benken skal hente sitt kort på dommerbordet og levere det til treneren (eventuelt beholde det selv).

Gi beskjed til dommerene når det skal skje innbytte ved å bruke signalet på kampklokka og holde armene som en X slik at dommerne ser det. Bruk evt tidsuret hvis dommerene ikke ser deg ved spilleavbrudd.



Klassifisering/Spillerkort:

Hvert lag kan ha opptil 8 poeng på banen.

For hver kvinnelig spiller på banen kan ett lag ha 0.5 poeng utover sine 8 poeng.

- Kontroller om lagene har for mange poeng på banen ved kampstart og ved innbytte.

- Kontroller at de riktige spillerkortene ligger på bordet.

Overtid:

Det skal spilles overtidperiode hvis kampen slutter uavgjort.

Hver overtidperiode er 3 minutter.

Før første overtidperiode er det 3 minutter

pause. Ved ytterligere overtidperioder er det 2 minutters pause mellom hver.

Hver overtidperiode starter med oppkast.

Husk at pilen starter nøytralt ved hvert oppkast!

Artikkel 52. Betjening av kampur

Kampuret skal startes på følgende tidspunkt:

- a. når ballen berøres av en spiller etter at den har nådd sitt høyeste punkt ved et oppkast
- b. når ballen berøres av en spiller på banen ved et innkast

Kampuret skal stoppes:

- a. på slutten av hver periode med ordinær spilletid og overtid
- b. når det scores et mål
- c. når en dommer blåser i fløyten for å signalisere en overtredelse, feil, timeout eller annet spilleavbrudd

Artikkel 53. Betjening av førtisekundersklokke

Førtisekundersklokken skal startes når ballen berøres av en spiller på banen etter et innkast utenfra banen, og den skal startes på nytt hver gang et lag får en ball som er i spill, i besittelse på banen.

En motstanders berøring av ballen alene starter ikke en ny førtisekundersperiode dersom det andre laget fortsetter å ha ballen i besittelse.

Førtisekundersklokken skal stoppes og tilbakestilles til førti (40) sekunder når:

- en funksjonær blåser i fløyten på grunn av en forsvarsfeil eller –overtredelse
- en funksjonær blåser i fløyten på grunn av en angrepsfeil eller –overtredelse som resulterer i endret ballbesittelse
- kampen stoppes på grunn av en handling forbundet med laget som ikke besitter ballen

Førtisekundersklokken skal stoppes, men ikke tilbakestilles til førti (40) sekunder, når det samme laget som tidligere var i besittelse av ballen, blir tilkjent et innkast som følge av at:

- en ball har gått utenfor banen
- en spiller på dette laget ber om en dommer-time-out (skade, utstyr)
- det har oppstått en holden ball-situasjon
- det har skjedd en angrepsfeil hvor laget beholder ballbesittelsen

Førtisekundersklokken skal stoppes og tilbakestilles til femten (15) sekunder når et lag som er i besittelse av en ball i spill, ber om og får tildelt en timeout, og tiden som gjenstår på førtisekundersklokken, er mindre enn 15 sekunder.

Førstisekundersklokken skal stoppes og slås av når et lag får en ball som er i spill, i besittelse på banen, og det er mindre enn førti (40) sekunder igjen på kampur eller femten (15) sekunder igjen på kampur etter at en time-out er tildelt i en periode.