



Rumpeldunk - regelbok 9 - norsk sammendrag

Engelsk regelbok forkortet og oversatt av Jørgen Helgeland Stenløkk og Inger Viken.

Forsidebilde tilhører Inger Viken.

Illustrasjonene i sammendraget er hentet fra den offisielle regelboken (noen er delvis endret).

Ansvarsfraskrivelse

Dette sammendraget er basert på US Quidditch sin regelbok, versjon 9. Sammendraget tilhører derfor US Quidditch, og er laget etter deres samtykke. Sammendraget, inkludert de som har noen tilknytning til det, påstår heller ikke på noen som helst måte å være knyttet til J. K. Rowling, Warner Bros, N. W. Damm & Sønn, andre forlag, eller andre som har opphavsrett på bok- og filmserien og Harry Potter, og er kun skrevet som en innføring i sporten rumpeldunk slik den spilles i den virkelige verden, og gjør ikke krav på noen deler av J. K. Rowlings verk.

Innholdsfortegnelse

Om sporten rumpeldunk.....	4
Om dette sammendraget.....	5
For deg som er ny til spillet.....	6
Reglene i rumpeldunk.....	8
1. Spillets basis.....	8
1.1. Generelt om spillet.....	8
1.2. Kjønnregelen.....	8
1.3. Straff for brudd på reglene.....	9
2. Banen og utstyr.....	10
2.1. Banens dimensjoner.....	10
2.2. Krav til utstyr.....	11
3. Spillets rutiner.....	12
3.1. Før kampen.....	12
3.2. Starte kampen.....	12
3.3. Pause i spillet.....	12
3.4. Spilletid.....	13
4. Å score.....	14
4.1. Å score.....	14
4.2. Ødelagte eller fallende målringer.....	14
4.3. Blokkere skudd ulovlig.....	14
4.4. Starte kampen etter et mål.....	15
4.5. Å fange snoppen.....	15
5. Å bli slått ut.....	16
5.1. Limen mellom beina.....	16
5.2. Å bli slått ut.....	16
5.3. Hva man gjør om man er slått ut.....	16

5.4. Naturlig bevegelse.....	17
6. Oppførsel og interaksjon mellom spillere.....	17
6.1. Generelt om å følge regler.....	17
6.2. Innbyttere.....	17
6.3. Fysisk kontakt.....	18
6.4. Regelbrudd og dårlig oppførsel.....	21
7. Spillere.....	22
7.1. Lagsammensetning.....	22
7.2. Generelle spilleregler.....	23
7.3. Regler for posisjoner med sluffen som ball.....	24
7.4. Regler for knakkere.....	24
7.5. Regler for speidere.....	25
For deg som er dommer.....	26
2.5. Spillernes utstyr.....	26
3.2. Å starte spillet.....	27
3.2. Starte kampen.....	27
3.3. Å pause spillet.....	28
3.4 Spilletid og å slutte av spillet.....	30
3.5. Overtid.....	31
6.4 Regelbrudd og dårlig oppførsel.....	31
8.1. Hoveddommeren.....	33
8.2. Assistentdommere og andre dommere/sekretariat.....	33
8.3. Snoppløperen.....	36
Vedlegg B - Oversikt over regelbrudd.....	37
Vedlegg C - Dommersignaler.....	41

Om sporten rumpeldunk

I 2005 bestemte et par studenter fra Middlebury College i USA seg for å lage en spillbar versjon av den mer eller mindre kjente sporten rumpeldunk fra Harry Potter bøkene. De samlet en gjeng, bestemte seg for regler, og spilte en kamp. Oppmøtet var bra, og sporten ble raskt kjent på campus.

Etter hvert ble sporten plukket opp på andre skoler, og i 2007 ble verdens første "verdenscup" avholdt i rumpeldunk. De deltagende lagene var Middlebury College og Vassar College. Denne kampen mellom to amerikanske skoler ble starten på den årlige "Quidditch World Cup", som i 2014 hadde 80 deltagende lag, hvor alle disse hadde kvalifisert seg på forhånd.

Sporten har siden 2007 fått en mye større spillerbase, og ved sommeren 2014 fantes det over 250 offisielle lag verden rundt, hvorav rundt 170 (3700 spillere) holder til i USA. Dette i tillegg til en hel mengde uoffisielle lag.

I Norge er sporten enda liten, men det finnes lag i Trondheim, Oslo-området, Ås og Bergen. Norges første offisielle rumpeldunklag, NTNUI Rumpeldunk, startet opp i mai 2012 (da uten navnet), og ble medlem av idrettsforeningen NTNUI i november samme år.

I april 2013 ble Norges første NM i rumpeldunk gjennomført i Oslo. Lambertseter VGS sine lag tok seieren og andre plass, og arrangementet ble nevnt i lokal media. Året etter, i mars, ble det gjennomført et nytt NM, hvor NTNUI Rumpeldunk tok seierspokalen med til Trondheim. NM 2015 ble vunnet av OSI og finalen ble filmet av VGTV. I tillegg til tre NM-arrangement og to Oslo Open har det blitt gjennomført flere mindre turneringer i Oslo hvor spillere har deltatt på blandede lag, disse i jule- og sommerferier.

Internasjonalt har Norge vært sterke. NTNUI Rumpeldunk har deltatt i to EM for klubb lag, med femteplass som beste plassering. OSI har også deltatt på ett. Sommeren 2015 sendte Norge et landslag til mesterskapet som ble holdt i Italia, det endte med en tredjeplass. I tillegg til dette har blandingslaget Norwegian Ridgebacks blitt dannet, laget består av spillere fra

Norge, samt noen utvekslingsstudenter. Til nå har Ridgebacks deltatt i turneringer i Frankrike, Barcelona og Tyrkia.

Om dette sammendraget

Hei!

Dersom du leser dette sammendraget har du sannsynligvis hørt om rumpeldunk. Dette sammendraget er skrevet for deg som ikke ønsker å lese hele regelboka på engelsk¹ (pluss IQA unntak²), men samtidig har lyst til å få et mer detaljert innblikk i sportens mange regler.

Sammendraget er et forsøk på å oppsummere de viktigste reglene, og de som har mest betydning for deg som spiller. Om du aldri har spilt rumpeldunk før anbefaler vi å lese gjennom "For deg som er ny til spillet". Her står en kort innføring i hvordan rumpeldunk spilles.

Om du har vært med på en rumpeldunktrening før, eller om du vil ha en mer detaljert innføring, kan du lese gjennom "Reglene i rumpeldunk". Her står en relativt detaljert beskrivelse av sportens regler, dette vil gi deg mye større innblikk i hva som er lov og hva som ikke er lov. Dette kapittelet er skrevet som en regelbok, så oppbygningen er mer formell.

Til slutt er det skrevet et kapittel "For deg som er dommer". Dette kan også være greit å vite for spillere, men er skrevet mest for de som har planer om å dømme kamper, da kapittelet bl. a. inneholder regler som forklarer fremgangsmåte ved regelbrudd o. l. Dette kapittelet er mer detaljert enn kapittelet "Reglene i rumpeldunk", og har en del litt spesielle eksempler som ikke nødvendigvis forekommer ofte i en vanlig kamp.

Til slutt vil vi bare nevne at dette sammendraget er skrevet som privatpersoner, og at feil derfor kan forekomme. Det er skrevet som et hjelpemiddel til de som ønsker norske regler, og er kortere enn de offisielle reglene. Sammendraget er ikke laget i samarbeid med noen ansatte i USQ sitt regellag, og misforståelser og uklarheter kan ha dukket opp i løpet av oversettelsen. Dersom du ser noen forskjeller mellom dette sammendraget og den offisielle regelboken, er

¹ http://www.usquidditch.org/files/USQ_Rulebook_9.pdf

² <https://docs.google.com/document/d/1WgDIDG1wLK6Se8zR8IA8OARruQBy6sSO01zmmMcLmRc/edit>

det alltid den offisielle regelboken som er riktig! Spill derfor med de reglene som finnes i den engelske regelboken om du er i tvil. Vi tar heller ikke ansvar for at lag spiller med eventuelle feil som finnes i dette sammendraget.

For deg som er ny til spillet

Rumpeldunk er en allsidig sport hvor alle kjønn spiller på blandete lag. En rumpeldunkkamp kan ofte virke kaotisk, siden det er mye som foregår samtidig, men dersom man får et overblikk over spillet er det utrolig morsomt både å se på og å spille.

Essensielt i rumpeldunk er at alle spillere i en kamp må til enhver tid ha en lime mellom beina. Dersom man mister denne, har man "falt av limen" og må berøre sine egne målringer før man får lov til å være med i spillet igjen.

I en rumpeldunkkamp er det 4 baller i spill (5 om man teller med snoppen), derav 1 sluff (engelsk: quaffle) (en volleyball med mindre luft enn vanlig) og 3 klabb (eng: bludgers) (dogdeballer med mindre luft enn vanlig). Banen er formet som en flatklemt oval, og hvert lag har tre målringer på hver sin ende av banen. Disse målringene består av ringer som er festet litt over bakken på en stang eller lignende.

Hvert lag består av 3 jagere (eng: chasers), 1 keeper, 2 knakkere (eng: beaters) og 1 speider (eng: seeker). Jagerne prøver å score mål. Dette gjør de ved å hive, sparke eller føre sluffen gjennom en av motstandernes målringer. Dette gir 10 poeng til laget til jageren som scoret, så lenge jageren ikke har gjort noe ulovlig eller blitt skutt av en klabb før hen slapp sluffen (se under). Man kan score fra begge sider av målringene.

Knakkernes oppgave er å hive eller sparke klabbene på motspillerne. Om man får til dette, og en klabb treffer en motspiller, blir motspilleren slått ut, og må gå av limen og berøre sine egne målringer før hen er med i spill igjen. Dersom man blir truffet av en klabb må man slippe ballen man eventuelt holder før man springer tilbake til sine egne ringer. Motstanderlagets knakker kan ta pol på et skudd, noe som fører til at hen ikke blir slått ut (ingenting skjer med den som hev ballen). Om man treffer spillere på eget lag skjer det heller ingenting.

Generelt er det flere typer fysisk kontakt som er lovlige, men hardere fysisk kontakt (som taklinger) må startes foran motspilleren og kun en arm kan brukes. I tillegg er det kun lov å starte fysisk kontakt med en spiller som spiller med samme ball. (Les: en knakker kan kun takle en knakker, og en jager kan kun takle en jager eller en keeper.).

Hvert lag har en keeper som prøver å hindre at sluffen går gjennom målrिंगene på hens banehalvdel. Keeperen er i praksis en jager med litt ekstra egenskaper: Om keeperen blir skutt av en klabb innenfor hens egen keepersone, skjer det ingenting. I tillegg kan man ikke takle en keeper som er i sin egen keepersone. Disse egenskapene mister keeperen når hen eller sluffen forlater keepersonen, og keeperen får dem igjen når motstanderen får tak i sluffen.

Til slutt har vi speiderne. De prøver å fange gullsnoppen (eng: the snitch). Gullsnoppen er en tennisball i en sokk, som er festet som en hale i buksen på en snoppsprinter (eng: snitch runner). Speiderne har et begrenset utvalg av fysisk kontakt de kan utøve på snoppsprinter, men snoppsprinter kan gjøre nesten hva hen vil mot speiderne (så lenge de ikke blir skadet). Når en speider får tak i snoppen, scorer hen 30 poeng til laget sitt, og kampen avsluttes. Det laget med mest poeng vinner kampen. Ved uavgjort stilling går kampen videre til overtid og eventuelt "sudden death".

Reglene i rumpeldunk

Nedenfor følger et sammendrag av reglene i rumpeldunk. Sammendraget er lagt opp med de samme 7 kapitlene som den offisielle regelboken³, men underpunktene er annerledes, da antallet underpunkter i sammendraget er mye kortere. Referanser som står direkte i teksten referer til et annet sted i sammendraget. Lykke til!

1. Spilletets basis

1.1. Generelt om spillet

Se "For deg som er ny i spillet" for en mer detaljert beskrivelse av generelle regler.

Det er 7 spillere på hvert lag:

Jager: Spiller med sluffen, tre jagere på hvert lag. Målet er å score, ved å sende sluffen gjennom motstanderens målringer. Har hvite hodebånd for å markere posisjon.

Keeper: Fungerer som en jager med spesielle egenskaper, spiller derfor med sluffen. En keeper på hvert lag. Keeperen er immun mot å bli slått ut av klabbere og det er ikke lov å takle hen, så lenge hen ikke har forlatt sin egen keepersone. Spiller med grønt hodebånd.

Knakker: Spiller med klabbene, to knakkere på hvert lag. Har som hensikt å skyte ut motstanderne ved å hive eller sparke klabbene på dem. Spiller med svarte hodebånd.

Speider: Prøver å fange snoppen, en tennisball i en sokk som er festet som en hale i buksen til en person (snoppsprinter). Begrenset hvor fysisk speideren har lov å være med snoppsprinter. En speider på hvert lag, spiller med gult hodebånd. Et lag trenger ikke å ha en spiller i speiderens posisjon før det har gått 17 minutter av spilletiden.

1.2. Kjønnregelen

Rumpeldunk er en sport som er åpen for alle kjønn. Kjønn til en spiller er det de selv identifiser seg som, og trenger ikke være det samme som biologisk kjønn.

Hvert lag kan ha maks fire spillere på banen som identifiserer seg som samme kjønn. Når speideren kommer på banen kan man ha maks fem.

³ Kapittel 8 er ikke tatt med, da det ikke er veldig relevant for spillere. Det står i "For deg som er dommer".

1.3. Straff for brudd på reglene

Spillerne er forbudt å gjennomføre visse handlinger (regelbrudd) i fra de går inn på spiller området til kampen er ferdig. Å bryte en regel vil føre til forskjellige straffer:

1.3.1. Tilbake til ringene - Spilleren må ta limen ut fra mellom beina og slippe eventuelle baller, for så å berøre egne målringer før hen er tilbake i spill.

1.3.2. Teknisk regelbrudd (blått kort) - Spilleren må tilbringe et minutt i straffeboksen (eng: penalty box), og spillerens lag må fortsette med en spiller mindre. Spilleren får forlate straffeboksen og gå på banen igjen hvis det andre laget scorer før et minutt har gått. Blå kort akkumuleres ikke.

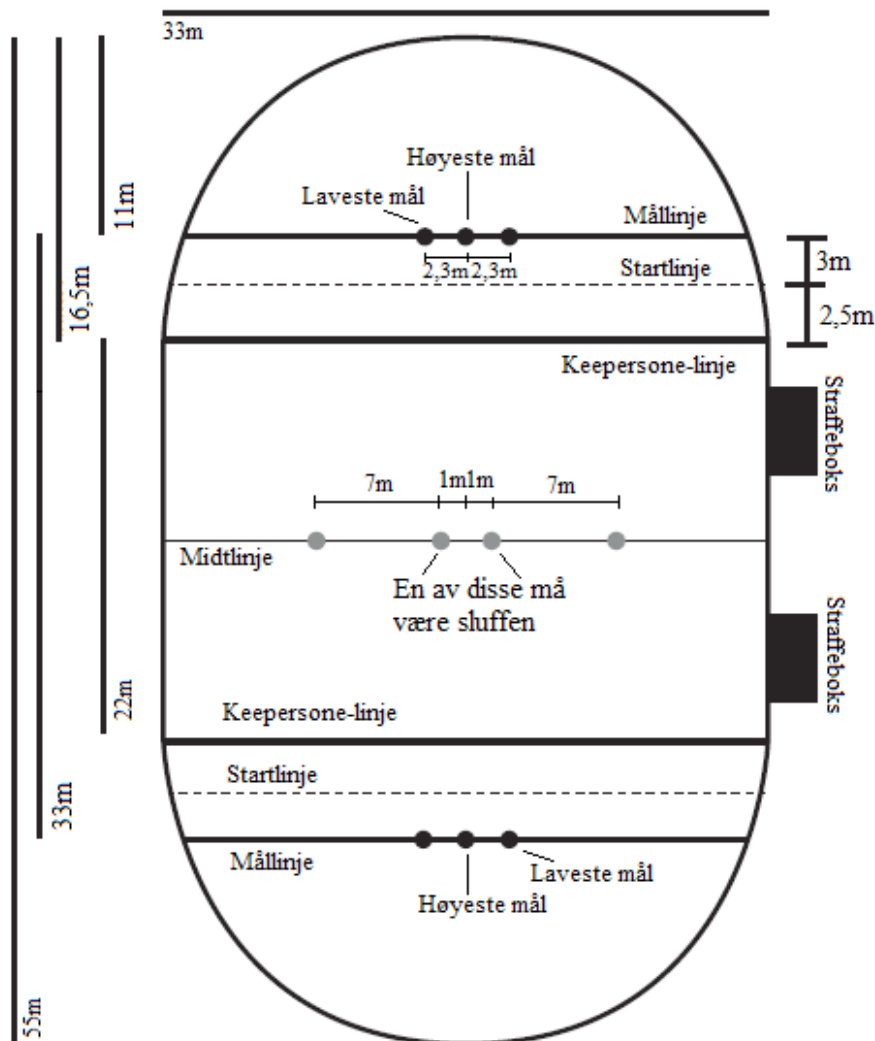
1.3.3. Gult kort - Spilleren må tilbringe et minutt i straffeboksen. Dersom motstanderlaget scorer får hen komme ut på banen igjen. Laget hans må spille med en spiller mindre frem til spilleren blir sluppet ut. Om spilleren får et gult kort til i samme kamp, blir dette et rødt kort.

1.3.4. Rødt kort - Spilleren må forlatte banen, og spiller området. En innbytter blir satt i straffeboksen i 2 minutter, og får ikke slippe ut om motstanderlaget scorer. Laget hans må spille med en spiller mindre frem til disse to minuttene er over.

1.3.5. Utvisning –Dommere kan utvise en spiller for grove brudd på regler.

2. Banen og utstyr

2.1. Banens dimensjoner



En bane som brukes til en rumpeldunkkamp har dimensjoner som vises på figuren. I tillegg er hele banen samlet inne i en firkant med størrelse 44m x 77 m. Denne firkanten kalles for spillerområdet. Spill skal ikke foregå utenfor banen. Bytting av spillere skal foregå bak et lags keeper-sone linje, i spillerområdet. Alt som ikke er innenfor spillerområdet kalles for tilskuerområdet.

2.2. Krav til utstyr

2.2.1. Målringer - Målringene skal ha høydene 0,91m, 1,37 m og 1,83 m. Diameteren på ringen må være mellom 81cm og 86 cm.

2.2.2. Sluffen - Sluffen må være laget av et læraktig materiale, og ha en omkrets på mellom 65cm og 67cm. Luftrykket i sluffen skal være slik at den ikke er helt blåst opp, men det skal ikke være mulig å gripe tak i en del av læret.

2.2.3. Klabbene - Klabbene må ha være laget av et gummiaktig materiale, og ha en omkrets på 21,6cm. Luftrykket i klabbene må være slik at de ikke er helt blåst opp, men det skal ikke være mulig å gripe tak i en del av gummien.

2.2.4. Snoppen - Snoppen må være 21 cm i omkrets (en tennisball) og ligge i en sokk festet i buksen til snoppsprinteren. Lengden på sokken som stikker ut av buksen må være mellom 25cm og 30cm.

2.2.5. Limer - Limer må være mellom 81,3cm og 106,7cm. Om man vil ha kvister på enden kan ikke limen være over 121,92 cm lang tilsammen, stangen før kvistene må være minimum 81,3cm.

2.2.6. Hodebånd – Hodebånd må være tykke nok til at de er synlig på en rimelig lang avstand. De må også være synlige gjennom spillers hår eller annet utstyr. Luer (eller lignende) kan ikke brukes i stedet for hodebånd, hodebåndet må være på utsiden av luen og lett å skille i fra fargen på luen.

2.2.7. Pålagt utstyr - Alle spillere må ha: (1) En lime, (2) et hodebånd, spesifikt til spillerens posisjon, (3) en trøye/lagdrakt, (4) shorts/bukse/skjørt, (5) sko. Tannbeskyttere er anbefalt, men ikke påbudt. Annet utstyr må godkjennes av hoveddommer før kampen begynner.

Spillere har ikke lov til å ha på seg ting som kan føre til skade på andre spillere eller seg selv, herunder alt av smykker, ringer, armbånd, klokker og øredobber.

Alt av beskyttende utstyr må godkjennes av dommer før start.

- ❖ Blått kort: Hvis en spiller blir tatt med ulovlig utstyr etter spillets start får hen et blått kort.
 - Unntak: Hodebånd som ikke møter alle krav må byttes med en gang. Spilleren må gå av banen for å fikse det, eller en spiller med lovlig hodebånd kan settes på. Spillet stoppes ikke.

3. Spillet rutiner

3.1. Før kampen

- 1) Hvert lag må stille med en trener (eller kaptein), enten spillende eller utenom lagets 21 spillere.
- 2) Trenerne får info om eventuelle regler spesifikke til banen, og eventuelle snopp-påfunn.
- 3) Trenerne informerer dommeren om eventuelle ting hen trenger å vite om laget.
- 4) En "Speaking captain" må bestemmes og pekes ut for dommere. Det er kun denne personen som kan snakke med dommere eller andre turneringsansvarlige på vegne av laget under en kamp. Kan være den samme personen som treneren eller kapteinen.

3.2. Starte kampen

- 1) De seks spillerne på hvert lag stiller seg opp på startlinjen.
 - 2) Dommeren hører om begge lag, samt meddommere og sekretariat, er klare, identifiserer snoppen og sier "Brooms down". Ingen har lov å bytte posisjon (hverken hodebånd eller fysisk posisjon) etter dette.
 - 3) Dommeren roper "Ready", etterfulgt av "Brooms up!", og kampen starter.
- ❖ Blått kort: Å bytte posisjon etter at dommeren har sagt "Brooms down" gir et blått kort.
 - ❖ Blått kort: Tjuvstart gir blått kort

3.3. Pause i spillet

3.3.1. Fremgangsmåte ved pause

- 1) Når dommeren blåser i fløyta i korte blås, to og to om gangen, må alle spillere slippe limen ned på bakken og ikke bevege seg mer.
 - ❖ Gult kort: En spiller som fortsetter å bevege seg med vilje etter at det har blitt pause i spiller får et gult kort.
- 2) En pause kan skyldes skader, brudd på regler, stopp for å hindre farlig spill, at snoppen er fanget, mm.
- 3) Når grunnen til pausen er rettet opp i, tar spillerne limen mellom beina igjen, og spillet starter når dommeren blåser et kort blås i fløyta.

3.3.2. Fordel

Dommeren kan velge å dømme "fordel" til det laget det blir begått regelbrudd mot. Dette gjør hen ved å løfte den ene hånden. Dette gjør en dommer dersom det blir begått et regelbrudd, men det blir fordelaktig for laget som begikk regelbrudd å stoppe spillet. På et naturlig (senere) tidspunkt vil dommeren stoppe spillet, og gi straff til spilleren som begikk regelbrudd. I noen tilfeller vil deler av spillet bli tilbakestilt til slik det var før fordel ble dømt (en slått ut spiller kan komme inn i spill igjen, mm)⁴.

3.3.3. Å forsinke spillet

Det er ikke lov å med vilje dra ut tiden ved f. eks. å spille sluffen bakover på banen uten å bli tvunget av motstanderne.

- ❖ Advarsel/Blått kort: En spiller som drar ut tid vil få en advarsel. Om spilleren fortsetter får hen et blått kort og ballen blir gitt over til nærmeste spiller fra motstander laget.

3.4. Spilletid

3.4.1. Spilletid - Spilletid er definert som tiden mellom spillet starter på ved dommerens "Brooms up!" til dommeren blåser av kampen, uten pauser. Det er viktig at den som tar spilletiden stopper klokka når spillet blir stoppet (ved at dommeren blåser til pause eller lignende).

3.4.2 Overtid og å slutte av spillet

En rumpeldunkkamp består av opptil tre perioder.

- 1) Første periode varer til snoppen blir fanget. Om det blir uavgjort går kampen til første overtid (andre periode).
- 2) Første overtid varer i fem minutter eller til snoppen blir fanget. Lagene får tre minutters pause og bytter side før perioden begynner. Speiderne har ikke lov til å løpe etter snoppen før etter 30 sekunder. Blir det uavgjort går stillingen til andre overtid.
- 3) Andre overtid (tredje periode) ender når et lag enten fanger snoppen eller scorer et mål. Lagene bytter ikke side fra andre periode. Det laget som først får poeng (og dermed avslutter perioden) vinner. Speiderne starter på samme måte som resten av spillerne.

⁴ Det står mer om fordel i "For deg som er dommer", senere i dette sammendraget.

4. Å score

4.1. Å score

4.1.1. Godkjent mål - Et mål er godkjent om hele sluffen går gjennom motstanderens målringer, uten at den som scoret på noen måte brøt reglene i forkant eller var slått ut av en klubb. Den som scorer kan ha hvilken som helst kroppsdel gjennom ringen når hen scorer. Om målet blir godkjent får laget til den som scoret 10 poeng.

4.1.2. Død sluff og selvmål - Det er mulig å score selvmål så lenge sluffen ikke er død (se 4.4.)

4.2. Ødelagte eller fallende målringer

4.2.1. Mål på ødelagte/fallende ringer - Man kan aldri score gjennom en målring som har falt ned eller blitt ødelagt.

Merk: Dersom sluffen går gjennom en ring som holder på å falle, er målet fremdeles godkjent (så lenge ringen ikke er "ferdig med å falle" før sluffen går gjennom).

- ❖ Gult kort: En spiller som river ned en ring pga uansvarlig spill eller flere ganger med et uhell, får et gult kort.
- ❖ Rødt kort: En spiller som med vilje river ned en ring får et rødt kort.

4.2.2. Kreve pause pga. liggende ringer - Om det angripende laget ikke har passert midtbanelinjen (altså om de er på egen banehavdel) kan de kreve at spillet stoppes, dersom en av motstander lagets ringer har falt ned. Spillet startes når ringer er reist opp igjen.

4.3. Blokkere skudd ulovlig

Ingen spillere utenom en keeper har lov til å:

- 1) Blokkere et skudd ved å stikke en kroppsdel, eller utstyr, gjennom en målring fra den andre siden av ringen i forhold til hvor skuddet kommer fra.
- 2) Blokkere et skudd ved å plassere en kroppsdel på den andre siden av målringen i forhold til hvor skuddet kommer fra.

Dersom en annen spiller enn keeperen gjør dette, og det fører til at sluffen ikke passerer gjennom ringen, vil fremdeles målet bli godkjent.

4.4. Starte kampen etter et mål

Etter at et mål har blitt scoret, er sluffen død, helt frem til keeperen på laget det ble scoret mot berører ballen. Hvis keeperen på laget det ble scoret mot er den første som tar i ballen kan hen starte spillet hvor som helst på sin banehalvdel. Hvis en hvilken som helst annen person tar i ballen først må keeperen starte i sin keepersone.

- ❖ Gult kort: En spiller som f. eks. sparker en død sluff bort fra mållinjen til laget det ble scoret mot, får et gult kort.

4.5. Å fange snoppen

- 1) Etter 17 minutter med spilletid kommer snoppen på banen. Speidere fra begge lag må da være klare. Etter 18 minutters spilletid blir speiderne sluppet ut på banen.
- 2) Perioden er over når en av speiderne fanger snoppen. Dette skjer når en av speiderne ene og alene har kontroll over snoppen, det vil si at sokken ballen ligger i, er totalt løsnet fra snoppssprinterens. I tillegg må ingen regelbrudd ha foregått, og laget til speideren som fanger snoppen må ikke ha noen "fordel" som er mot dem.
- 3) Dersom speiderne bruker for lang tid på å fange snoppen, kan hoveddommeren gi snoppen et handicap etter en viss spilletid. Dette inkluderer blant annet at snoppen må ha en arm på ryggen, så to, og til slutt kun holde seg rundt midtbanelinja.
- 4) Om snoppdommeren eller hoveddommeren tror en speider har fanget snoppen lovlig, blåser hen to ganger i fløyta (for å stoppe spillet). Etter å ha avklart at snoppen ble fanget riktig, får laget til speideren som fanget snoppen 30 poeng, og det blåses det tre ganger i fløyta for å ende kampen, eller gå til overtid.

- ❖ Blått kort: En speider som går på banen før 18 minutter har gått får et blått kort.

5. Å bli slått ut

5.1. Limen mellom beina

Alle spillere må til enhver tid ha limen mellom beina, så lenge de er i spill.

- ❖ Tilbake til ringene: En spiller som mister limen ut mellom beina må tilbake til berøre målringene sine før hen får være med i spill igjen.
- ❖ Blått kort: En spiller som ikke gjør det som er nevnt i forrige punkt, får et blått kort.
- ❖ Gult kort: En spiller som fortsetter spill, eller initierer kontakt, får et gult kort.

5.2. Å bli slått ut

5.2.1. Hvordan bli slått ut - En spiller blir slått ut om hen blir truffet på kroppen, klærne, håret eller limen av en "levende" klabb. Man kan ikke bli slått ut av en klabb gjort levende av en medspiller. Blir man truffet av en klabb er man sett på som slått ut, med mindre en dommer sier "trygg", "clear" eller "safe".

5.2.2. En levende klabb - En klabb blir "levende" når en knakker slår, sparker, eller på en annen måte setter klabben i bevegelse. Klabben er i live frem til den treffer bakken, eller til en knakker på motstanderlaget tar pol.

5.2.3. Å berøre noen med en klabb uten å slippe den - Det er ikke lov å holde på en klabb, mens du fører klabben inntil en motspiller, med hensikt å lure motspilleren til å tro at de er slått ut.

- ❖ Tilbake til ringene: Straffen for dette er å miste klabben og returnere til ringene.

5.2.4. Å ta pol - En knakker kan ta pol på et skudd fra motstanderen. Spillet fortsetter da som om ingenting har skjedd. Legg merke til at spillere som ble slått ut før det ble tatt pol, fremdeles regnes som ute.

5.3. Hva man gjør om man er slått ut

- 1) Dersom du holder en ball må du slippe den rett ned med en gang.
- 2) Ta limen ut mellom beina, og spring tilbake til målringene dine.
- 3) Ta på disse med en kroppsdel (ikke limen!) og du er med i spill igjen. Ta limen tilbake mellom beina før du forlater området rundt målringene.

- ❖ Gult kort: En spiller som med vilje ignorerer et av disse punktene får et gult kort.
- ❖ Gult kort: En spiller som med vilje ignorerer at han har blitt slått ut, får et gult kort.

5.4. Naturlig bevegelse

Dersom man blir slått ut av en klabb idet man er i ferd med å avslutte en bevegelse (som å sentre), og ikke klarer å stoppe bevegelsen før den blir avsluttet, kan man lovlig fullføre bevegelsen. Bevegelser som fullføres under denne regelen har disse effektene:

- 1) En sentring gjennomført på denne måten er lovlig, både med sluffen og klabbene.
- 2) Et skudd på mål, hvor sluffen går gjennom ringen, blir annullert. Spillet fortsetter som om sluffen bommet på mål.
- 3) Et skudd på motspiller med klabb vil ikke slå ut motspilleren, selv om den treffer.
 - ❖ Turnover: Dersom en ball blir påvirket på en måte som ikke er "naturlig bevegelse", resulterer dette i en turnover av denne ballen.
 - ❖ *Gult kort: Om spilleren med vilje starter en ny bevegelse som ikke går inn under "naturlig bevegelse" resulterer dette i et gult kort til spilleren.

6. Oppførsel og interaksjon mellom spillere

6.1. Generelt om å følge regler

Alle spillere må til enhver tid følge alle regler. Husk at dommeren alltid har siste ord!

- ❖ Gult kort/Rødt kort: En spiller som nekter å gjøre som dommeren sier, får et gult kort. Spilleren kan få et rødt kort om dette fortsetter.

6.2. Innbyttere

6.2.1. Normale bytter - Hvert lag har et ubegrenset antall bytter. Bytter gjennomføres slik:

- 1) Spilleren som skal byttes ut går bak keepersonelinja og tar limen ut mellom beina.
 - 2) Eventuelle hodebånd byttes.
 - 3) Spilleren som skal byttes inn tar limen mellom beina og går ut på banen (bak keepersonelinja).
- ❖ Gjenta/Gult kort: En spiller som gjør et bytte på feil måte må gjenta prosessen. Om spilleren ikke hører på dommeren får spilleren et gult kort.

- ❖ Teknisk feil: To spillere som bytter hodebånd uten å først gå av banen får begge en teknisk feil.
 - Unntak: En keeper som må forlate banen pga utvisning eller skade må først bytte hodebånd med en av jagerne på laget sitt. Dette byttet er lovlig.

6.2.2. Bytter pga skade - Om en spiller blir skadet og spillet blir stoppet, skjer følgende:

- 1) Den skadde spilleren legger ned limen og går/blir hjulpet av banen.
 - 2) En innbytter kommer inn for den skadde spilleren, tar på seg et hodebånd av passende posisjon, og stiller seg ved limen den skadde spilleren la ned.
 - 3) Spillet startes ved at dommer blåser en gang i fløyta.
- ❖ Gult kort: En spiller som later som om han er skadd får et gult kort.

6.3. Fysisk kontakt

6.3.1. Ulovlig fysisk kontakt - Det er ulovlig å, med vilje, kontakte en spiller av en annen posisjon (og snoppsprinter med mindre man er speider). Det er også ulovlig å sparke, sette kneet i, albue, skli i, eller utføre fysisk kontakt mot hodet, halsen, skrittet eller ved/under knærne til en spiller (inkludert kråkefot). Man har heller ikke lov til å hoppe på en spiller eller løfte opp en annen spiller. En dommer kan si at en handling ikke er ulovlig hvis kontakten var et uhell.

- ❖ Tilbake til ring: Hvis en spiller ved et uhell starter ulovlig kontakt og retter det opp med en gang kan hen sende bak til ringene avhengig av om det påvirket spillet eller ikke.
- ❖ Gult kort/Rødt kort: Om en spiller gjør noe av dette får hen et gult kort. Er hendelsen ekstra voldelig får spilleren et rødt kort.

6.3.2. Ulovlige handlinger uten fysisk kontakt – Spillere kan ha interaksjoner som ikke involverer fysisk kontakt. Men, en spiller kan ikke: skli eller stupe mot en spiller slik at hen må flytte på seg for å unngå kontakt. Stille seg i veien slik at en spiller av en annen posisjon springer inn i de.

- ❖ Straff: samme som **6.3.1.**

6.3.3. Å starte fysisk kontakt - Dersom man vil starte fysisk kontakt mot en spiller, må man gjøre dette forfra (180° foran personen som blir kontaktet).

❖ Tilbake til ring: En spiller som ved uhell starter kontakt bakfra og umiddelbart retter opp feilen kan bli sendt bak til ringene avhengig av om det påvirker spillet eller ikke.

❖ Gult/rødt kort: En spiller som starter fysisk kontakt bakfra får et gult eller rødt kort avhengig av grovheten.

1) Dersom man starter fysisk kontakt forfra er det lov å fortsette selv om man ender opp bak ryggen på den man takler.

2) Hvis en dommer avgjør at den som takles leder med ryggen, altså snur seg med ryggen mot den som takler rett før kontakt, kan taklingen fortsette uten straff.

3) Dersom man starter fysisk kontakt lovlig, men ender opp i en ulovlig posisjon, som f. eks. over halsen, må man fikse dette med en gang.

❖ Gult kort: Om spilleren ikke fikser dette med en gang, får spilleren et gult kort.

4) Det er lov å starte begrenset fysisk kontakt bakfra, om man f. eks. prøver å stjele en ball fra en annen spiller.

6.3.4. Å kjempe om posisjonering (eng: grappling) - Å holde en eller to hender på motstanderen for å kjempe om posisjonering på banen. Kan gjøres mot alle spillere som spiller med samme ball. Lovlig å starte kontakt bakfra om man skal kjempe om posisjonering, men om man vil gjøre noe mer må man bryte kontakt og starte den på nytt forfra.

6.3.5. Å stjele (eng: stealing) - Å forsøke å stjele en ball fra en motstander. Dette kan gjøres med to hender så lenge man ikke har armene rundt spilleren, og er lovlig å starte bakfra (med samme betingelsene som for 6.3.3.). Det er ikke lov å slå etter en ball som blir holdt av motstander, og det er ikke lov å strekke seg over en motstanders skulder eller rundt nakken.

6.3.6. Å kroppsblokkere (eng: body blocking) - Å bruke en annen kroppsdel enn hendene (f. eks. skuldre) til å virke en kraft på en motstander. Kan gjøres mot spillere som spiller med samme ball. Kroppsblokkering kan ikke bli gjort med en spillers fulle moment (altså å springe inn i noen), men er i bruk f. eks. når to spillere dytter inni hverandre når de springer i samme retning. Kroppsblokkering kan ikke startes bakfra. Om en spiller bruker sitt fulle moment, kalles dette å springe på noen (eng: charging). For straff, se 6.3.7. og 6.3.11.

6.3.7. Å dytte (eng: pushing) - Å virke en kraft på en motstander med en fullt utstrakt arm. En spiller kan kun bruke en arm til å dytte. Et dytt kan ikke bli startet bakfra. Man kan dytte alle motstandere som spiller med samme ball, men ikke så hardt at det regnes som å springe på noen (eng: charging). For straff, se 6.3.7. og 6.3.11.

6.3.8. Å springe på noen (eng: "charging") - Å springe på noen/kaste kroppen sin mot noen med hensikt å sette dem ut av balanse eller slå dem i bakken. Dersom du har en ball kan du springe på alle andre som spiller med samme ball. Dersom du ikke har en ball kan du kun springe på noen som har en ball (og spiller med samme ball som deg). Det er ikke lov å springe på noen bakfra.

6.3.9. Å gripe (eng: "grabbing") - Å holde en motstander med en lukket hånd. Du kan kun bruke en hånd for å gripe, og du kan kun gripe motspillere med ball (som spiller med samme ball som deg). Det er ikke lov å gripe motstanderens lime, klær, fjes, skritt, knær eller kroppsdeler under knærne. Det er heller ikke lov å dra en spiller når man griper dem, eller å gripe noen bakfra.

6.3.10. Å holde rundt en spiller (eng: wrapping) - Å holde rundt en motspillers kropp eller kroppsdeler med din egen arm. Det er kun lov å bruke en arm når man holder rundt en spiller, og man kan kun gjøre det mot spillere som har en ball (og spiller med samme ball som deg). Det er ikke lov å holde rundt hodet eller ved/under knærne til en spiller. Det er ikke lov å forsøke å holde rundt noen bakfra.

6.3.11. Å takle (eng: tackling) - Å holde rundt rundt en spiller for så å få spilleren til å gå i bakken. Man kan takle alle spillere som har en ball (og som spiller med samme ball som deg). Man kan kun takle med en hånd, og kan ikke starte en takling bakfra. Når en dommer roper "ball out/ut" må taklingen avsluttes med en gang, fortsatt takling etter dette er ulovlig kontakt.

Merk: For lag hvor spillerne er mellom 13-18 år foreslår USQ (de som har ansvar for reglene) at takling blir gjort ulovlig. Alt annet i regelboken er med.

6.3.12. Hjelpeløs mottaker - En spiller som er i ferd med å motta en ball som fremdeles er i luften er definert som en hjelpeløs mottaker (eng: helpless reciever).

❖ Rødt kort: En spiller som springer på en hjelpeløs mottaker får et rødt kort.

- ❖ Rødt kort: En spiller som takler en hjelpeløs mottaker får et rødt kort.

6.3.13. Straff for regelbrudd på fysisk kontakt

- ❖ Tilbake til ring: En spiller som ved uhell gjør noe beskrevet i punktene **6.3.3.** til **6.3.10.** og umiddelbart justerer seg kan sendes tilbake til ringene hvis handlingen påvirker spillet.
- ❖ Gult kort/Rødt kort: En spiller som gjør noe beskrevet i punktene **6.3.3.** til **6.3.10.** på en ulovlig måte, får et gult kort. Om regelbruddet har blitt gjort på en svært uansvarlig, overdreven eller farlig måte, får spilleren et rødt kort.

6.4. Regelbrudd og dårlig oppførsel

6.4.1. Regelbrudd før spillets start - Om det blir begått regelbrudd før spillets start må spilleren som begikk regelbruddet starte kampen i straffeboksen.

6.4.2. Scoring og å slå ut noen med en klabb etter et regelbrudd - Om en spiller gjør noe av dette (inkludert å fange snoppen) rett etter et regelbrudd, teller ikke scoringen eller utslåingen.

6.4.3. Late som om man har blitt begått regelbrudd mot - Det er ikke lov å late som om en spiller på motstanderlaget begikk regelbrudd.

- ❖ Gult kort: En spiller som gjør dette får et gult kort.

6.4.4. Straffeboksen - En spiller som begår et regelbrudd og får et kort, blir sendt til straffeboksen, og må gå dit uten å trekke ut tiden. En spiller i straffeboksen må ikke påvirke spillet på noen måte.

- ❖ Gult kort: En spiller som med vilje trekker ut tiden på vei til straffeboksen får et gult kort. Dette legges til andre straffer som spilleren allerede har.
- ❖ Rødt kort: En spiller i straffeboksen som påvirker spillet på noen måte får et rødt kort.

6.4.5. Når treneren får straff - En trener kan få kort på samme måte som andre spillere.

Dersom treneren ikke er et spillende lagmedlem:

- 1) Får treneren et blått kort, må treneren gå til straffeboksen i 1 minutt, i tillegg til en spiller som treneren velger fra banen.

- 2) Får treneren et gult kort, må treneren til straffeboksen i 1 minutt, i tillegg til en spiller som treneren velger fra banen.
- 3) Får treneren et rødt kort, må treneren forlate banens nærhet, og en ny trener velge en spiller fra banen som får 2 minutter i straffeboksen.

6.4.6. Når en innbytter får straff - En innbytter kan straffes likt som andre spillere:

- 1) Får en innbytter et blått kort, velger treneren en spiller fra banen som settes på innbytterbenken. Innbytteren sendes til straffeboksen 1 minutt, eller til motstanderlaget scorer.
- 2) Får en innbytter et gult kort, velger treneren en spiller fra banen som settes på innbytterbenken. Innbytteren er så i straffeboksen i 1 minutt, eller til motstanderlaget scorer.
- 3) Får en innbytter et rødt kort, må innbytteren forlate banens nærhet, og treneren velger en spiller fra banen som får 2 minutter i straffeboksen.

7. Spillere

7.1. Lagsammensetning

7.1.1. Lagsammensetning - Hvert lag må ha minst syv spillere og ikke flere enn 21 spillere. Hvert lag må også ha en utvalgt trener, enten blant de 21, eller som et ekstra ikke-spillende lagmedlem.

En trener kan straffes for diverse hendelser.

En "Speaking captain" må bestemmes og pekes ut for dommere. Det er kun denne personen som kan snakke med dommere eller andre turneringsansvarlige på vegne av laget under en kamp. Kan være den samme personen som treneren eller kapteinen. Hen kan gå på banen for å snakke med dommere, selv om hen ikke spiller, men kan ikke påvirke spillet når hen gjør det.

- ❖ Gult kort: Hvis en "speaking captain" fortsetter å snakke med dommere etter å bli bedt om å slutte, eller hvis hen påvirker spillet på en ulovlig måte får hen et gult kort
- ❖ Rødt kort: "Speaking captain" får rødt kort for alle de samme handlingene som en vanlig spiller.

7.1.2. Fire maksimum regelen - Hvert lag kan til enhver tid maks ha fire spillere av samme kjønn på banen, inkludert speiderne når hen kommer på banen. Kjønnen en spiller identifiserer seg selv som, er ansett som den spillerens kjønn. Dersom et lag i løpet av en kamp ikke klarer å følge denne regelen, må man spille med færre spillere, hvor eventuelle manglende spillere teller mot maksimumsgrensen.

- ❖ Gult kort: Når et lag har feil oppsetning i forhold til antall spillere, posisjoner eller kjønn stoppes spillet og dette må ordnes opp i. Treneren får et gult kort, og laget mister kontroll over sluffen om de har den.

7.2. Generelle spilleregler

7.2.1. Bruke ballene til andre formål - En spiller kan ikke bruke en av ballene på en måte som etterligner de andre ballene. (Eks: En jager kan ikke kaste en sluff på motspillerne for å late som om de blir slått ut).

- ❖ Gult kort: En spiller som bruker ballen til å etterligne en annen type ball får gult kort.

7.2.2. Blokkere klabbskudd - Alle spillere kan bruke alle kroppsdelene for å blokkere et klabbskudd, men jagere, keepere og speidere kan ikke endre retningen til ballen.

7.2.3. Banen, tilskuere og terreng - Spillet skal i hovedsak holde seg på banen. Baller som går ut av spilleområdet går generelt over til det andre laget. Spillere skal ikke spille overdrevent uforsiktig, og skal ta hensyn til tilskuere og farlig terreng.

- ❖ Tilbake til ring: En spiller som ulovlig og med vilje går av banen eller blir av banen blir sendt tilbake til ringene.
- ❖ Gult kort/Rødt kort: En spiller som spiller uansvarlig farlig får et gult kort. En spiller som spiller ekstra uansvarlig farlig får et rødt kort.

En spiller kan ikke med vilje kaste eller sparke en ball utenfor spillerområdet.

- ❖ Tilbake til ring og turnover: En spiller som kaster/sparker ballen av banen eller lengre bort fra banen må gå tilbake til ringene og ballen blir gitt til nærmeste spiller på motstanderlaget.

7.3. Regler for posisjoner med sluffen som ball

7.3.1. Sparke sluffen - Jagere har ikke lov til å sparke sluffen mer enn en gang før den må bli plukket opp. En keeper i egen keepersone kan sparke ballen uten begrensninger, såfremt han eller ballen ikke har forlatt keepersonen før dette (se 7.3.3.)

7.3.2. Blokkere klabber - En spiller med en sluff kan bruke ballen de holder til å blokkere et klabbskudd. Spillet fortsetter som normalt dersom spilleren som blokkerer ikke blir truffet på noen kroppsdel, inkludert hånda som holder ballen. En spiller kan ikke bruke sluffen til å bevege en død klabb. Dette inkluderer å røre ballen som en knakker fremdeles har i hånda.

- ❖ Turnover: Hvis en sluffspiller ved et uhell påvirker posisjonen til klubben på en signifikant måte må klubben bli gitt over til nærmeste ledige knakker på motstanderlaget.
- ❖ Gult kort: En spiller som bruker sluffen til å bevege en død klabb får et gult kort.

7.3.3. Keeper spesifikke egenskaper - En keeper

- 1) Kan blokkere mål på en måte som er ulovlig for jagere (se 4.3.)
- 2) Er immun mot klabbskudd og kan ikke bli taklet, innenfor sin egen keepersone.
- 3) Kan sparke sluffen så mange ganger han vil, innenfor sin egen keepersone.

Merk: Når keeperen eller sluffen forlater keepersonen, mister keeperen alle keeper spesifikke egenskaper. Han får disse igjen når motstanderlaget får kontroll på sluffen.

7.4. Regler for knakkere

7.4.1. Ta pol - En knakker kan ta pol på et klabbskudd fra en knakker fra det andre laget. Dersom dette skjer fortsetter spillet som om ingenting har skjedd.

7.4.2. Blokkere klabber - En spiller med en klabb kan bruke ballen de holder til å blokkere et klabbskudd. Spillet fortsetter som normalt dersom spilleren som blokkerer ikke blir truffet på noen kroppsdel, inkludert hånda som holder ballen.

7.4.3. Kontroll på to klubber på en gang - En knakker kan ikke ha kontroll på to klubber på en gang. En knakker har kontroll på en klabb, så lenge han berører klubben.

- ❖ Blått kort: En knakker som berører to klubber på en gang får et blått kort

7.4.4. Beskytte den tredje klabben - En knakker har ikke lov til å beskytte den tredje klabben dersom laget hans allerede har to klabbler. Å beskytte en klabb er definert som å gjøre et klart forsøk på å hindre motstanderlagets knakkere å få tak i den, f. eks. ved å kaste den bort.

- ❖ Tilbake til ring: En knakker som beskytter den tredje klabben, mens lagets hans har to klabbler, må gi fra seg klabben han har, og gå tilbake til egne målringer.

7.4.5. Immunitet - En knakker kan ved å løfte en hånd rett til værs oppnå immunitet mot klabbskudd. Dette kan han gjøre dersom:

- 1) Det andre laget har begge de to klabbene.
- 2) En dommer gir han lov til å hente en klabb som er havnet utenfor spilleområdet.

7.4.6. Påvirke sluffen - En knakker kan ikke bruke en klabb han holder til å påvirke retningen til en kastet sluff, heller ikke til å røre en sluff holdt av en jager. Men en knakker kan kaste eller sparke klabben på sluffen

- ❖ Gult kort: En spiller som gjør dette med vilje får et gult kort.

7.5. Regler for speidere

7.5.1. Speideres interaksjon med hverandre - Speidere kan ha fysisk kontakt med hverandre etter alle reglene beskrevet for fysisk kontakt tidligere (se 6.3.).

7.5.2. speideres interaksjoner med andre posisjoner – Speidere slås ut av knakkere på samme måte som alle andre. De kan ikke interagere med de andre posisjoner med vilje, det samme gjelder de andre ballene.

- ❖ Turnover: Hvis en speider ved uhell påvirker en klabb eller sluffen på en måte som har stor effekt på ballen, blir ballen gitt over til nærmeste motspiller.
- ❖ Gult kort: En speider som med vilje påvirker en klabb eller sluffen får gult kort.

7.5.3. Speidernes interaksjon med snoppen - Speidere kan ha begrenset fysisk kontakt med snoppssprinteren. Speidere kan prøve å få hold på sprinteren ved å holde på armer/skuldre, men kan ikke redusere fremkommeligheten til sprinteren. En speider kan ikke dytte, holde, springe på, holde rundt eller takle snoppssprinteren.

❖ Gult kort: En speider som gjør dette får et gult kort.

7.5.4. Snoppsprinteren er "nede" - Når en hvilken som helst annen kroppsdel tilhørende snoppsprinteren enn føttene eller hendene berører bakken, blir snoppsprinteren sett på som "nede". Speidere må da la sprinteren komme seg opp igjen, og gi han et 3 sekunders forsprang før de følger etter han igjen.

For deg som er dommer

Nedenfor følger noen av de reglene som er viktige for deg å kunne dersom du dømmer rumpeldunkkamper. De beskriver, i detalj, hvordan man skal gå frem når det f. eks. blir begått et regelbrudd, og hvilke tegn dommeren bruker som signaler (illustrasjoner i siste delkapittel). Kapittelet er delt inn i de samme kapitlene og underkapitlene som i den offisielle, engelske regelboken. Dette er sånn at du selv enkelt kan sjekke der dersom det er noe i sammendraget som er uklart. I tillegg står det flere eksempler og mer detaljer i den engelske regelboken. Referanser i fotnoter henviser til den offisielle regelboken. Referanser direkte i teksten henviser til steder i kapittelet "Reglene i rumpeldunk".

Husk at du som dommer har mye ansvar, og er ansvarlig for at kampen er rettferdig for begge lag. Du burde derfor sette deg godt inn i reglene. Husk at du ALLTID har siste ord. Du kan endre meninger og annullere mål og kort, men ingen av spillerne kan tvinge deg til å dømme på en spesifikk måte!

2.5. Spillernes utstyr

2.2.7. Pålagt utstyr - Alle spillere må ha: (1) En lime, (2) et hodebånd, spesifikt til spillerens posisjon, (3) en trøye/lagdrakt, (4) shorts/bukse/skjørt, (5) sko. Tannbeskyttere er anbefalt, men ikke påbudt. Annet utstyr må godkjennes av hoveddommer før kampen begynner. Spillere har ikke lov til å ha på seg ting som kan føre til skade på andre spillere eller seg selv, herunder alt av smykker, ringer, armbånd, klokker og øredobber. Alt av beskyttende utstyr må godkjennes av dommer før start.

Merk: Annet utstyr må godkjennes av hoveddommer før kampen begynner.⁵

- ❖ Blått kort: Hvis en spiller blir tatt med ulovlig utstyr etter spillets start får hen et blått kort.
 - Unntak: Hodebånd som ikke møter alle krav må byttes med en gang. Spilleren må gå av banen for å fikse det, eller en spiller med lovlig hodebånd kan settes på. Spillet stoppes ikke.
- ❖ Gult kort: En spiller som ignorerer beskjeden om ulovlig hodebånd, eller starter nytt spill etter beskjeden må få et gult kort.
- ❖ Gult kort: En spiller som går av banen for å rette opp feil på utstyr og som går på banen igjen uten å rette på det må få gult kort.
- ❖ Rødt kort: En spiller som bruker utstyr som ble erklært forbudt av dommer eller turneringsansvarlig før kampen, eller under kampen må få et rødt kort.
- ❖ Rødt kort: En spiller som med vilje forandrer på utstyr slik at de får en fordel må få et rødt kort.

3.2. Å starte spillet

3.2. Starte kampen

- 4) De seks spillerne på hvert lag stiller seg opp på startlinjen.
 - 5) Dommeren hører om begge lag, samt meddommere og sekretariat, er klare, identifiserer snoppen og sier "Brooms down". Ingen har lov å bytte posisjon (hverken hodebånd eller fysisk posisjon) etter dette.
 - 6) Dommeren roper "Ready", etterfulgt av "Brooms up!", og kampen starter.
- ❖ Blått kort: Å bytte posisjon etter at dommeren har sagt "Brooms down" gir et blått kort.
 - ❖ Blått kort: Tjuvstart gir blått kort

3.3. Å pause spillet

3.3.1. Fremgangsmåte for å stoppe spillet

⁵ Se 2.5.4. Additional equipment i den offisielle regelboka for retningslinjer angående en del ekstra utstyr.

- 1) Dommeren blåser i fløyta i korte blås, to og to om gangen, og spilletiden stoppes.
- 2) Alle spillere må legge limen sin ned på bakken.
 - ❖ Gult kort: En spiller som med vilje ikke stopper under en pause, eller som ikke vil høre på hoveddommeren, får et gult kort.
- 3) Hoveddommeren kan velge å samtale med de andre dommerne.
- 4) Dommeren bestemmer seg for straff på regelbrudd, og kommuniserer dette til spiller, sekretariatet og publikum. Alle tre typene kort fører til at spilleren går til straffeboksen med en gang. Andre straffer blir gjennomført når spillet starter.
- 5) Om spilleren som blir straffet mister ballen han har som en følge av dette, skal den gis til den nærmeste spilleren på den andre laget som spiller med samme ball. Om dette ikke er mulig, legges ballen på bakken (f. eks.: begge knakkerne allerede har en ball).
- 6) Skadde spillere byttes ut, ødelagt utstyr skiftes.
- 7) Dommeren sier "Remount", og spillerne går på limen hvor de la den fra seg.
- 8) Spillet starter når dommeren blåser et kort blås i fløyta og senker armen.

3.3.2. Hoveddommeren skal stoppe spillet når:

- 1) Et regelbrudd blir begått som fører til at sluffen skal gis til det andre laget.
- 2) Et regelbrudd blir begått som fører til en teknisk feil, et gult kort eller et rødt kort.
- 3) En spiller blir for skadet til å spille videre, eller når utstyr blir ødelagt så mye at det ikke kan fikses mens spillet pågår, eller er farlig. Dette inkluderer at alle tre målene har falt ned på den ene siden.
- 4) Spillet kommer for nær farlig terreng eller tilskuere.
- 5) En assistentdommer sier ifra om et regelbrudd som hoveddommeren ikke så.

Merk: Snoppdommeren blåser til pause dersom han tror at snoppen har blitt fanget på en lovlig måte.

3.3.4. Fordel

Dommeren kan velge å dømme fordel ved å løfte den ene hånden i været. Dette gjør han dersom å pause spillet vil gi en fordel til laget som begikk et regelbrudd. Spillet pauses når

laget som det ble begått regelbrudd mot, enten begår et regelbrudd selv, scorer, eller mister sluffen. Fordel avsluttes også om det ikke lenger vil gi en fordel til laget som opprinnelig begikk et regelbrudd å pause spillet. Når spillet pauses skjer følgende:

Om laget det ble begått regelbrudd mot scorer

- 1) Om det opprinnelige regelbruddet gir en teknisk feil, følges vanlige regler.
- 2) Om det opprinnelige regelbruddet (som startet fordel-dømmingen) gir et gult kort, annullerer scoringen straffetiden. Spilleren med minst tid igjen i straffeboksen (inkludert spilleren som nettopp fikk gult kort) slippes ut.
- 3) Om det opprinnelige regelbruddet gir et rødt kort, sendes innbytteren til spilleren som begikk regelbruddet, til straffeboksen.

Om fordelten for laget som begikk regelbruddet, tar slutt

- 1) Om en spiller på laget det ble begått regelbrudd mot gjør et regelbrudd, stopper dommeren spillet og gir straff for begge regelbruddene (inkludert det opprinnelige).
- 2) Om spilleren som opprinnelig begikk regelbruddet, med vilje begår et nytt regelbrudd, får den spilleren straff for begge regelbruddene når dommeren velger å avslutte fordel-dømmingen. Om spilleren begikk et nytt regelbrudd, uten at det var med vilje, blir spilleren kun straffet for det verste regelbruddet.

Når spillet startes igjen, etter at straffer er utdelt, skjer følgende:

Om fordel ble startet som en følge av feil i sluff- eller snoppspillet, og laget det ble begått regelbrudd mot ikke scorer

- 1) Spilleren som opprinnelig hadde sluffen får ballen tilbake der hvor regelbruddet først ble begått (som en andre sjanse). Om han er slått ut, kommer han tilbake i spill.
- 2) Alle andre spillere som ble slått ut, er fremdeles slått ut.
- 3) En snopp fanget av laget det ble begått regelbrudd mot er godkjent. En snopp fanget av laget som begikk regelbrudd blir annullert.

Om fordel ble startet som en følge av en feil i klabbspillet, og laget det ble begått regelbrudd mot ikke scorer

- 1) Om laget som begikk regelbrudd beholder begge klabbene under fordel-dømmingen, må knakkeren som begikk regelbrudd gi fra seg sin klabb når spillet stoppes.

- 2) Alle som blir slått ut, fortsetter å være slått ut når spillet pauses.
- 3) En snopp fanget av laget det ble begått regelbrudd mot er godkjent. En snopp fanget av laget som begikk regelbrudd blir annullert.

3.3.5. Forsinket straff

Assistentdommere som ser et regelbrudd som burde stoppe spillet, løfter en hånd.

Hoveddommeren bestemmer om spillet stoppes med en gang eller går til fordel.

- 1) Mål scoret av laget som begikk regelbrudd blir annullert.
- 2) Om laget som begikk regelbrudd beholder ballen, stoppes spillet.
- 3) Om laget det ble begått regelbrudd mot scorer, blir målet godkjent.
- 4) Om laget som det ble begått regelbrudd mot, har sluffen, men mister den under fordel-dømmingen, stoppes spillet, og spilleren som sist berørte ballen får den tilbake. Om han ble slått ut, kommer han tilbake i spill.
- 5) En snopp fanget av laget det ble begått regelbrudd mot er godkjent. En snopp fanget av laget som begikk regelbrudd blir annullert.

3.4 Spilletid og å slutte av spillet

3.4.1.1. Spilletid - Spilletid er definert som tiden mellom spillet starter på ved dommerens "Brooms up!" til dommeren blåser av kampen, uten pauser. Det er viktig at den som tar spilletiden stopper klokka når spillet pauses.

3.4.1.2. Tiden snoppen ikke kan bli fanget (eng: seeker floor) - Snoppen skal returnere til banen innen 17 minutter har gått av spilletiden. Speiderne slippes ut på banen etter nøyaktig 18 minutter har gått av spilletiden.

Merk: Om en kamp drar ut for lenge, kan snoppen få "handicaps", som f. eks. å kun få bruke en hånd, ikke få bruke noen hender, og kun holde seg rundt midtbane-linja.

3.4.2.1. Slutte av spillet - Spillet sluttet av når snoppen har blitt fanget lovlig. Når snoppdommeren tror dette har skjedd, blåser han til pause. Etter å ha blitt enige om at snoppfangsten var lovlig, blåses spillet av ved at hoveddommeren blåser tre lange blås og veiver armene over hodet. Om stillingen nå er uavgjort, går spillet til overtid.

Overtidsperiodene kan sluttet av på andre måter (se under).

3.5. Overtid

En rumpeldunkkamp består av opptil tre perioder.

1. Første periode varer til snoppen blir fanget. Om det blir uavgjort går kampen til overtid (andre periode).
2. Denne perioden varer i fem minutter eller til snoppen blir fanget. Lagene bytter side før perioden begynner. Speiderne har ikke lov til å løpe etter snoppen før etter 30 sekunder. Blir det uavgjort går stillingen til sudden death.
3. Sudden death (tredje periode) ender når et lag enten fanger snoppen eller scorer et mål. Lagene bytter ikke side fra andre periode. Det laget som først får poeng (og dermed avslutter perioden) vinner.

6.4 Regelbrudd og dårlig oppførsel

6.4.1. Fremgangsmåte ved regelbrudd

Regelbrudd som ikke stopper spillet

- 1) Dommeren gir beskjed til spilleren, som utfører straffen med en gang.
- 2) Om spilleren ikke får det med seg, gjentar dommeren straffen. Om spilleren ikke gjennomfører den, stopper dommeren spillet og gir spilleren et gult kort.

Regelbrudd som fører til teknisk feil

- 1) Spillet stoppes, og spilleren som begikk regelbrudd får en teknisk feil (blått kort).
- 2) Spilleren går til straffeboxen, og må være av limen. Når straffetiden (1 min) er over, går spilleren til innbytterbenken, og kan byttes inn på banen på normal måte.
- 3) En innbytter blir satt inn på banen, der hvor regelbruddet skjedde. Når spillet startes må innbytteren ta på ringene sine før han er tilbake i spill. Innbytteren må være samme posisjon, og laget må huske på fire-maksimum regelen.
- 4) Om spilleren som begikk regelbruddet hadde en ball, må denne ballen gis til nærmeste spiller på det andre laget som spiller med samme ball.
- 5) Spillet forsetter, og straffetiden begynner.

Regelbrudd som fører til gult kort

- 1) Spillet stoppes, og spilleren som begikk regelbruddet får et gult kort.
- 2) Spilleren går til straffeboksen, og må være der enten til straffetiden (1 min) er over, eller til det andre laget scorer.
- 3) Om en spiller får sitt andre gule kort, får han så et rødt kort (se under).
- 4) Om spilleren som begikk regelbruddet hadde en ball, må denne ballen gis til nærmeste spiller på det andre laget som spiller med samme ball.
- 5) Spillet fortsetter, og straffetiden begynner.

Regelbrudd som fører til rødt kort

- 1) Spilleren må forlate nærheten av banen for resten av kampen.
Merk: Om spilleren nekter å forlate nærheten av banen, kan hoveddommeren avblåse kampen, og motstanderlaget vinner på walkover.
- 2) En innbytter må ta plassen til spilleren, og holde seg i straffeboksen under spillerens straffetid (2 min). Spilleren blir ikke sluppet ut om motstanderlaget scorer. Innbytteren må være samme posisjon, og laget må huske på fire-maksimum regelen.
- 3) Om spilleren som begikk regelbruddet hadde en ball, må denne ballen gis til nærmeste spiller på det andre laget som spiller med samme ball.
- 4) Spillet fortsetter, og straffetiden begynner.

6.4.1.9. Ingen skade, ingen regelbrudd - Dommeren kan velge å overse et mindre regelbrudd, dersom det ikke har gitt noen fordel. Dommeren kan gi verbale advarsler.

8.1. Hoveddommeren

Hoveddommerens oppgaver er å⁶:

⁶ Se 8.1.2. Powers and duties of the head referee i den offisielle regelboka for en mer detaljert liste.

- 1) Gjennomføre spillet etter de offisielle reglene.
- 2) Bytte ut andre dommere/ snoppløperen som han mener må byttes ut.
- 3) Stoppe spillet når en spiller er svært skadet eller når straffer for regelbrudd skal gis ut.
- 4) Ha kontroll på poengstillingen til enhver tid.
- 5) Peke ut minst tre assistent dommere hvis ingen er satt opp.

Hoveddommerens avgjørelser er endelige. Dette inkluderer bestemmelser på godkjente mål, snoppfangster eller hvilke straffer som gis for regelbrudd.

Merk: Dommeren har lov å endre mening dersom spillet er stoppet (pause), men ikke dersom spillet pågår eller er sluttet av (blåst av etter godkjent snoppfangst). Andre dommere kan komme med forslag til hoveddommeren. Spillere har ikke lov til å prøve å endre en dommers avgjørelse.

- ❖ En spiller som bruker verbale eller fysiske dommer signal kan få blått kort
- ❖ Blått/gult kort: En spiller som ikke er respektfull overfor en dommer, eller som konstant stiller spørsmål ved dommer avgjørelser kan få blått eller gult kort.
- ❖ Gult kort: En spiller som ignorerer det en hoveddommer sier må få et gult kort. Spillere som ikke hører på andre dommere kan få gult kort avhengig av hva hoveddommer sier.

8.2. Assistentdommere og andre dommere/sekretariat

8.2.1. Antall dommere – En kamp kan ha opptil fire assistentdommere, med minimum to per kamp. Det må også være en snoppdommer. Andre anbefalte personer er: to måldommere, en målteller og en tidtaker, har man ingen av disse går ansvaret til hoveddommer.

8.2.2. Assistentdommere – Turneringsansvarlige eller hoveddommer må peke ut assistentdommere før en kamp. Jobben til en assistentdommer, hvis ikke annet er bestemt av hoveddommer, er:

- 1) Å indikere når en spiller er slått ut
- 2) Sende spillere som har begått feil tilbake til ringene, og så si fra til hoveddommer hvis kort må deles ut.
- 3) Advare knakkere som vokter den tredje klubben når laget hens har to.
- 4) Hjelp hoveddommeren når lovbrudd og andre hendelser forekommer.

- 5) Gi tillatelse til rett knakker for å hente en klabb som har gått utenfor baneområdet, eller hente den selv og legge den på kanten på banen hvis ingen knakker er tilgjengelig.
- 6) Følge med på at jagere som ikke har sluffen følger reglene.
- 7) Følge med på sluffspillet hvis det er behov.

8.2.3. Snoppdommer – Det må være en snoppdommer i en kamp. Snoppdommeren kan fungere som assistentdommer fram til snoppløperen slippes på banen. Pliktene til en snoppdommer er:

- 1) Å stoppe spillet ved å blåse to korte blås i en fløyte for å stoppe spillet når snoppen er fanget, eller hvis snoppløperen eller utstyret må byttes ut.
- 2) Indikere når en snoppløper er nede og ikke kan fanges. Og telle ned fra tre etter at snoppløperen er oppe igjen.
- 3) Overvåke alle interaksjonene mellom speiderne og snoppløperen, sende spillere som gjør feil tilbake til ringene og si fra til hoveddommer hvis kort må deles ut.
- 4) Passe på at snoppløperen følger alle reglene.
- 5) Indikere når spillere involvert i snoppspillet, inkludert knakkere i nærheten, er slått ut.

8.2.4. Måldommere – Det er en fordel å ha to måldommere til stede. Jobben til en måldommer er:

- 1) Å indikere om sluffen går gjennom ringen eller ikke, og om målet er godkjent eller ikke.
- 2) Fikse ringer som er ødelagt eller ute av posisjon. Dette skjer mens spillet foregår så lenge det ikke påvirker spillet.
- 3) Hente en død sluff, etter mål, hvis den er ute av spill, skal gis til keeper eller hvis den ikke er tilgjengelig for spillere.
- 4) Hjelp andre dommere med avgjørelser hvis spurt.

8.2.5. Målteller og tidtaker – En målteller og en tidtaker kan pekes ut til en kamp, eller samme person kan gjøre begge deler.

Jobben til en målteller er å:

- 1) Holde en nedskrevet oversikt over stillingen.
- 2) Holde resultattavlen oppdatert.
- 3) Skrive ned nummer på spillere, hvilket kort de har fått og hvorfor.
- 4) Informere lagene, dommere og tilskuere om stillingen ved jevne mellomrom og hvis spurt.

Jobben til en tidtaker er å:

- 1) Stoppe klokken når hoveddommeren stopper spillet, og å starte den igjen når spillet starter opp igjen.
- 2) Følge med på straffetid og slippe ut spillere når tiden er over.
- 3) Holde oversikt over den totale spilletiden, inkludert overtid hvis nødvendig.
- 4) Slippe løs snoppen og speiderne
- 5) Ved overtid:
 - a. Informere om gjenværende tid med jevne mellomrom.
 - a.i. For hvert minutt-
 - a.ii. Når 30 sek. Og når 15 sek. Er igjen
 - a.iii. Telle ned når ti sekunder er igjen.
 - b. Indikere tydelig når perioden nesten er over.
 - c. Stoppe klokken med en gang når en dommer signaliserer fordel.

8.3. Snoppløperen

Snoppløperen er en nøytral spiller som er kledd i gult. Han blir sluppet løs på starten av kampen, men må returnere til banen innen 17 minutter har gått.

Snoppløperen har lov å komme med spektakler av diverse slag, men det må avklares med hoveddommer først, og kan ikke forhindre spill utenfor speiderspillet.

Snoppløperen er ikke underlagt reglene som de andre spillerne er, og kan kort sagt gjøre hva han vil, så lenge han ikke spiller uforsvarlig eller går inn for å skade speiderne. Snoppløperen har ikke lov til å ha fysisk kontakt med speiderne i områdene hodet, nakken, skrittet eller under knærne.

Snoppløperen må være kledd i shorts med snoppen festet i. Hen må også være lett å skille fra de to lagene og burde være kledd i gult eller gull.

Se **8.3.7. Snitch requirements and code of conduct** I USQ sin regelbok for full oversikt over regler for snoppløpere.

Vedlegg B - Oversikt over regelbrudd

Under følger en liste over noen av de vanligste regelbruddene i rumpeldunk, og hvilken straff de medfører.⁷

B-1. Advarsel – Ingen skade, ingen feil. En dommer kan gi spillere advarsler når det de har gjort ikke påvirker noen andre, de kan også gi advarsler for å forhindre regelbrudd.

⁷ For en full oversikt over regelbrudd, se Appedix B: List of Fouls by Type" i den offisielle regelboken. Der refereres det også til selve regelen i regelboka.

- 1) Å begynne å dra ut tiden i spillet.
- 2) Å bruke urettet vulgært språk eller gester.

B-2. Gjenta – Regelbrudd hvor spilleren som gjorde feil må gjenta en handling på riktig måte før de får fortsette.

- 1) Å ikke gjennomføre riktig prosedyre når hen er slått ut og ikke har interagert med spillet ennå.
- 2) Å ikke følge riktig innbytter prosedyre, eller bytte av hodebånd, og ikke ha interagert med spillet ennå.

B-3. Spesielle feil –

1. Bruke et hodebånd som en dommer ikke godkjenner. Spilleren må gå av banen og bytte hodebånd, eller bli byttet med en spiller med godkjent hodebånd.
2. Når et lag bryter en regel på en grov måte og det ikke kan pekes ut en spesifikk spiller som har feil får speaking captain det røde kortet.
3. Å ha en ulovlig spiller, eller sett med spillere (kjønn, antall), fører til gult kort til speaking captain.

B-4. Tilbake til ringene – En spiller som gjør en av de følgende tingene må sendes tilbake til ringene for å gjennomføre samme prosedyre som om hen var truffet av en klabb.

- 1) Å ikke ta på et mistet hodebånd under et stopp i spillet.
- 2) Å gå av limen, eller miste den ut mellom beina.
- 3) Når begge knakkere på et lag krever immunitet, uten at en av de tar ned armen med en gang. Feilen går til den som er mest misvisende.
- 4) Å prøve å manipulere immunitets status.
- 5) Ulovlig fysisk kontakt som ikke er med vilje, og som blir rettet på med en gang.
- 6) Ulovlig og med vilje forlate banen, forbli av banen eller bære en ball av eller bort fra banen.
- 7) Sparke an ball av banen eller lengre bort fra banen hvis allerede av (fører også til turnover).
- 8) Beskytte en klabb når laget til spilleren allerede har to.
- 9) Å ikke la snoppløperen får 3 sekunder forsprang, etter å ha vært "nede".

B-5. Turnover – Ballen gis over til laget som ikke brøt regelen.

1. Ulovlig kaste sluffen tilbake (resetting).
2. Fullføre en pasning eller skudd etter å ha blitt slått ut (med unntak av natural motion)
3. Begynne en ny bevegelse som flytter på ballen etter å ha blitt slått ut.
4. Sparke/kaste ballen av banen, eller lengre bort fra banen.
5. Påvirke ballen til en annen posisjon ved et uhell, som har stor effekt på posisjonen eller retningen til ballen.
6. Som knakker å ikke med vilje bruke en holdt klabb til å påvirke retningen til sluffen.

B-6. Blått kort.

- 1) Å bruke ulovlig utstyr etter kampen har startet.
- 2) Bytte posisjon etter "Brooms Down".
- 3) Tjuvstart uten å være tilbake bak startlinja før "Brooms Up".
- 4) Å trekke ut tiden i spillet etter å ha blitt advart.
- 5) Å gå på banen som speider før 18 minutter.
- 6) Å slå/dytte løs/ned en ring flere ganger ved uhell.
- 7) Ulovlig og med vilje interagere med en "død" sluff.
- 8) Fortsette spill etter å ha vært av limen.
- 9) Å holde en klabb mot en spiller uten å slippe den.
- 10) Som knakker, med vilje forandre eller prøve å forandre retningen til en klabb etter første treffet.
- 11) Som sluffspiller, bruke sluffen til å påvirke en "død" klabb.
- 12) Som sluffspiller eller speider, ulovlig slå etter en klabb.
- 13) Som knakker, kreve immunitet for så å gjøre noe annet enn å hente klubben.
- 14) Interagere med spillet ved uhell når slått ut.
- 15) Bruk av urettet grovt språk eller gester etter advarsel.
- 16) Ulovlig innbytting og interagere med spill, eller å ignorere beskjed fra dommer om å gjenta prosedyre.
- 17) Interagere med spille etter å ha byttet posisjon ulovlig. Begge spillere får blått kort.
- 18) Som innbytter, forlate innbytter området uten tillatelse fra dommer.
- 19) Som innbytter, å ikke gjøre sitt beste til å flytte seg ut av veien for spillet.
- 20) Forlate spiller området for å gjøre et spill.
- 21) Som sluffspiller, bruke sluffen på en ulovlig måte.
- 22) Som knakker, ulovlig sparke en klabb eller interagere med en klabb.

- 23) Som knakker, ha ulovlig kontroll på to klabber.
- 24) Å ikke respektere dommere, eller konstant stille spørsmål ved dommer avgjørelser.
- 25) Bruk av verbale eller fysiske dommer begrep/bevegelser.

B-7. Gult kort

- 1) Ignorere hvis fortalt at hodebåndet ikke er bra nok.
- 2) Returnere til banen uten å fikse utstyret man ble sendt av banen for å fikse.
- 3) Bevege seg etter at dommeren har blåst pause, nekte å gå tilbake til hvor spilleren sto.
- 4) Uforsvarlig slå løs en ring.
- 5) Starte eller fullføre fysiske handlinger (som å takle) etter å ha blitt slått ut, eller når en er av limen.
- 6) Med vilje, eller flere ganger, ikke gjennomføre riktig prosedyre når slått ut.
- 7) Nekte å gjøre som en dommer sier.
- 8) Erte, være frekk eller slem mot andre spillere, dommere eller publikum.
- 9) Bruk av grovt språk eller gester rettet mot en person.
- 10) Late som om du er skadet, eller som om noen på det andre laget begikk regelbrudd.
- 11) Gjennomføre ulovlig fysisk kontakt med vilje, eller uten å justere med en gang.
- 12) Å ikke stoppe eller justere fysisk kontakt som startet lovlig, men har gått over til ulovlig.
- 13) Ignorere straff fra en dommer på en feil som ikke vanligvis ville stoppet spillet.
- 14) Å ikke gå rett til straffeboksen når man får beskjed.
- 15) Starte innbytter prosedyre i straffeboksen.
- 16) Speaking captain som ulovlig påvirker spillet, eller snakker med dommer etter å ha blitt bedt om å stoppe.
- 17) Bruk av ball til å imitere en annen type ball, eller til å påvirke snoppløperen.
- 18) Med vilje interagere med ballen til en annen posisjon.
- 19) Som innbytter eller slått ut spiller ikke gjøre sitt aller best til å unngå å påvirke ballene.
- 20) Bære/sparke/kaste en ball ut av spillerområdet med vilje.
- 21) Uforsvarlig sette publikum i fare.
- 22) Spille uforsvarlig.
- 23) Bruke en holdt klubb til å påvirke retningen til sluffen.

- 24) Som speider, være for fysisk med snoppløperen eller ikke slippe med engang etter å ha grepet klærne hens.
- 25) Være respektløs mot noen som har ansvar for turneringen/dømming, eller konstant stille spørsmål ved dommer avgjørelser.
- 26) Ikke gjøre som de ansvarlig for turneringen sier.

B-8. Rødt kort

1. vitende starte ny handling med ødelagt lime.
2. Bruke av utstyr dommer eller turneringsansvarlig har sagt ikke er lov.
3. Med vilje forandre på utstyr slik at man har en fordel.
4. Med vilje dytte ned en ring.
5. Være ekstremt grov eller skremmende mot en motstander, være veldig frekk eller truende mot spillere, publikum, ansvarlige eller de som hjelper til på turneringen.
6. Bruk av ekstremt fornærmende språk, eller obskøne gester, rettet mot noen.
7. Være fysisk med eller true spillere, publikum eller ansvarlige.
8. Grove brudd på regler
9. Med vilje bryte innbyttings regler for å påvirke spillet.
10. som innbytter, med vilje interagere med spillet.
11. Utføre ulovlig fysisk kontakt på en måte en dommer synes er voldelig eller grov.
12. som speaking captain, gjøre noe som ville gitt en spiller rødt kort.
13. på en ulovlig måte med vilje stoppe sluffen fra å gå gjennom en ring.
14. Spille på en ekstremt uforsvarlig måte.

Merk: Hvis en spiller får to gule kort får hen automatisk et rødt kort.

Vedlegg C - Dommersignaler

Under følger signaler som du som dommer burde lære deg å bruke når du dømmer⁸.

⁸ Illustrasjonene er hentet rett fra den engelske regelboken, og er derfor på engelsk.

