

Sekretariatsinstruktioner

r Anna Kalpakas

TIDTAGAREN

Huvudansvaret för tidtagaren är att starta och stoppa matchklockan.

Matchen startar när någon av spelarna nuddar bollen vid uppkastet.

Klockan startas när första spelaren inne på planen nuddar bollen vid ett inkast eller ett missat

straffkast. Klockan stannas endast när domaren blåser i pipan! Samt när sekretariatet beviljar en

timeout.

Tiden stannas inte efter poäng. Bara under de sista 2 minuterna i fjärde perioden samt under de sista 2 minuterna i eventuella förlängningar. Och tiden startas då så som vid ett vanligt inkast.

Tidtagaren uppdaterar även poängställning och fouler på poängtavlan, men tiden har prio, poängen uppdaterar man sekundärt.

Om poängen på tavlan och poängen i protokollet är olika så är det alltid poängen i protokollet som gäller.

Tidtagaren startar också timeoutklockan som är 50 + 10 sekunder.

Säg till domaren med hjälp av signalen när det är 10 sekunder kvar av timeouten.

SNABBINKAST

Ny regel för säsongen 24/25 (endast i Sverige och Spanien) är att om försvarande lag har rätt till inkast på sin bakre planhalva behöver de inte ge bollen till domaren utan kan själva sätta bollen i spel.

Dock måste bollen passas till domaren efter alla fouls!

Snabbinkast-regeln gäller ej under de sista 2 minuterna i fjärde perioden samt de sista 2 min i eventuella förlängningar.

Vid snabbinkast får endast inkastande lag beviljas byten och timeouter. Undantag är om inkastande lag begär byte så kan andra laget få ta timeout. Byten kan göras i timeout för båda lagen

Tidtagaren måste vara redo att stanna tiden och trycka på signalen så snabbt som möjligt så att spelarna inte hinner sätta bollen i spel.

SKOTTKLOCKAN

Anfallande lag har 24 sekunder på sig att komma till ett skottförsök som går i eller som nuddar ringen.

I U14 nivå 1 och U15 alla nivåer och framåt kommer sekretariatet sköta skottklockan. Den startar när ett lag har kontroll på bollen och stoppas vid avblåsning.

Skottklockan startas så fort något lag får kontroll över bollen. Så länge det är delad kontroll så stoppas/startas inte skottklockan.

Skott måste tas innan 24 sekunder har gått, annars blir det en överträdelse och bollen ges till andra laget.

När bollen går i korgen stannas skottklockan och nya 24 startar när inkastet är gjort. När ett skott inte går i så finns följande alternativ

- Bollen nuddar inte ringen -> skottklockan fortsätter att ticka neråt
- Bollen nuddar ringen -> skottklockan stoppas och startas om när returen tagits och det går att se om det var en anfalls- eller försvarsretur.
 - Vid anfallsretur startas skottklockan om på 14 (oavsett vad den stod på innan)
 - Vid försvarsretur startas skottklockan på 24

Om bollen byter ägare genom en steal eller försvarsretur startas skottklockan alltid om på 24, oavsett var på planen.

Om försvaret slår ut bollen så stannar skottklockan där den befann sig och startas sen när bollen är i spel igen.

Om försvaret foular så stannas skottklockan när domaren blåser.

Ifall skottklockan är på 15-24 sekunder stannar den där. Om skottklockan står på 0-13 ställs den in på 14 sekunder.

Vid foul på bakre planhalvan ställs den alltid om till nya 24 sekunder.

Om domaren använder sig av pilen så fortsätter skottklockan där den var förutom när den byter ägare. Om inkastet till de nya ägarna är på bakre planhalva blir det 24 sekunder. Om inkastet blir på främre planhalva så är det nya 14 sekunder.

Skottklockan sköts av sekretariatet oberoende av domaren, men om hen märker att det blir fel signalerar den till 24s-tidtagaren att korrigera

Det absolut svåraste med skottklockan är att ha is i magen

Kom ihåg att skottklockans signal aldrig dödar bollen, så om domaren inte blåser så är det bara att köra på tills hen gör det.

SEKRETERAREN och PROFIXIO

Skapa inloggning i Profixio och se till att stjärnmarkera de lag du vill följa.

På detta vis hittar du de lättare samt att du får tillgång till det digitala matchprotokollet.

Protokollförare ansvarar för att spelare, coacher och matchfunktionärer är inmatade i Profixio innan matchen så den går att starta där. Under matchen bokförs poäng och fouler per spelare, timeouter, periodstart och periodstopp.

Ha ofta ögonkontakt med domarna och bekräfta att ni är redo.

Alla hjälps åt att se vilken spelare det är som gör poängen. Om det blir självmål bokförs poängen på lagkaptenen. Prata med varandra löpande under matchen; “nummer 22 två poäng” etc.

1 poäng för straffkast

2 poäng för spelmål

3 poäng för spelmål bakom trepoängslinjen

Signalera till domaren att du uppfattat att det är tre poäng genom att lyfta 3 fingrar ovanför ditt huvud.

Fouler administreras av domaren till sekreteraren. Skriv aldrig upp en foul på en spelare innan domaren visat vem som fått den.

Fouler

P Personlig spelarfoul (0-3 straffkast)

U Osportslig foul (2 straffkast + inkast)

T Teknisk foul (1 straffkast)

F Fighting foul

D Diskvalificerande foul

GD Match diskvalificerande foul

C Coach teknisk, när coachen uppfört sig illa

B Bänk tekniskfoul, när någon på bänken uppfört sig illa och de är under coachens ansvar.

Domaren administrerar efter blåst foul för sekretariatet:

- Nummer på den som foulade
- Vilken typ av foul (personlig är vanligast)
- Om det är inkast eller straffkast (1-3 stycken)

Sekretariatet räknar fouler per spelare för hela matchen. När en spelare har 5 fouls får hen inte spela mer.

Sekretariatet kontrollerar antal fouls ett lag gör i en period. När ett lag har fyra fouler under samma period har de lagfoul och det blir då automatiskt straffkast vid den femte foulén och alla fouler därefter under perioden.

Sekreteraren ska efter varje foul meddela med en skylt hur många fouls spelaren har samt informera hur många lagfouls laget nu har.

En offensiv foul (gjord av anfallande lag) räknas in i lagfoulen men ger aldrig straffkast. En teknisk foul räknas in i spelarens individuella fouler men inte i lagfoulen

En osportslig foul ger två straffkast utan retur, sedan får anfallande lag behålla bollen, samma för diskvalificerande foul.

Om en spelare får någon kombination av två osportsliga eller tekniska fouler får den inte spela längre i matchen, och måste då lämna lokalen.

Detsamma gäller om head coach får två lika fouler. Om head coach har en B och en C får hen stanna men inte om hen har 2 C.

Byten och timeouts

Spelarna signalerar att de vill byta vid nästa tillfälle till sekretariatet, sekretariatet ansvarar för att uppmärksamma domarna på det efter nästa avblåsning men innan inkastaren har bollen i sina

händer. Ropa “byte”, visa tecknet för byte och ge ljudsignal från scoreboarden. Coacherna får inte begära byten, endast spelaren som ska bytas in.

Coacher begär timeout till sekretariatet, som ansvarar för att meddela domaren. Detta sker vid nästa avblåsning, efter ett sista straffkast som sitter eller om anfallande lag gör mål efter det att coachen begärt timeout. Det sistnämnda kan vara svårt att hinna med, stoppa tiden direkt efter poäng och signalera snabbt och tydligt genom att visa tecknet för timeout samt använd ljudsignalen.

Varje lag får ta två timeouter under första halvleken, tre i andra. Om coachen inte använt sig av någon timeout när det är 2 min kvar så stryks en av dem och coachen har därmed bara 2 timeouts kvar. I varje förlängningsperiod får man en timeout per lag

Byten och timeouts vid SNABBINKAST

Vid snabbinkast får endast inkastande lag beviljas byten och timeouter. Undantag är om inkastande lag begär byte så kan andra laget få ta timeout. Byten kan göras i timeout för båda lagen

PILEN

Pilen visar vem som ska få bollen i olika typer av situationer. Pilen skall peka i anfallsriktningen för det lag som ska få bollen vid nästa tillfälle.

Situationer när pilen används är:

- i början av varje period, förutom första som börjar med uppkast
- om bollen kilar fast sig i korgen
- när 2 spelare sliter om bollen
- när domaren inte kunde avgöra vem som hade ut bollen

Således, vid uppkast skall pilen peka i anfallsriktningen för laget som förlorar uppkastet, därefter vänder man den efter varje inkast där domaren har visat "båda tummarna upp".

I halvtid, när lagen byter sida, skall pilen vändas, se till att domaren uppfattar att man vänder pilen då.