SPÅNGA BASKET

SEKRETARIATSUTBILDNING

AGENDA

1. Spelform Stockholmsserien
2. Domartecken
3. Regler – Pilen/uppkastsituationen
4. Regler – Byten
5. Regler – Time-outs
6. Tidtagares uppgifter
7. Skottklockan / 24-sekunder
8. Utrustning sekretariatet
9. Övriga frågor

1. SPELFORM STOCKHOLMSSERIEN - U13 & U14

Varför ska sekretariatet känna till detta?

- 4 x 8 minuter effektiv speltid
- 2 minuter paus mellan 1 & 2, 3 & 4 perioden
- 5 minuter paus mellan 2 & 3 perioden (halvtidspaus)
- 5 mot 5 på fullstor basketplan
- Hög korg, 305 centimeter från golvet
- Två domare
- Hemmalaget står för sekretariatet
- FIBA regler, www.fiba.com
- www.basket.se/stockholm

1. SPELFORM STOCKHOLMSSERIEN - U15 OCH ÄLDRE

Varför ska sekretariatet känna till detta?

- 4 x 10 min. effektiv speltid *(4 x 8 min.)*
- 10 min. halvtidsvila *(5 min.)*
- Övertid 5 min. *(3 min.)*
- Skottklocka / 24-sekundersklocka tillämpas. *

Inom parantes = skillnad i regler från U13 och U14.

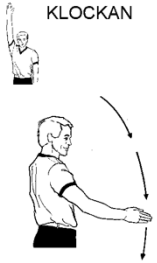
* enbart nivå 1

2. DOMARTECKEN

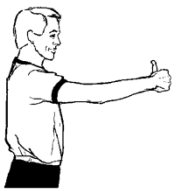
I. POÄNG

1	2	3	4	5
ETT POÄNG	TVÅ POÄNG	TREPOÄNGS-FÖRSÖK	TRE POÄNG GODKÄNNS	MÅL RÄKNAS INTE
				
Ett finger, vifta med handleden	Två fingrar, vifta med handleden	Tre fingrar (utsträckta)	Tre fingrar (utsträckta) på varje hand	Saxrörelse med armarna framför kroppen

II. TIDSRELATERADE

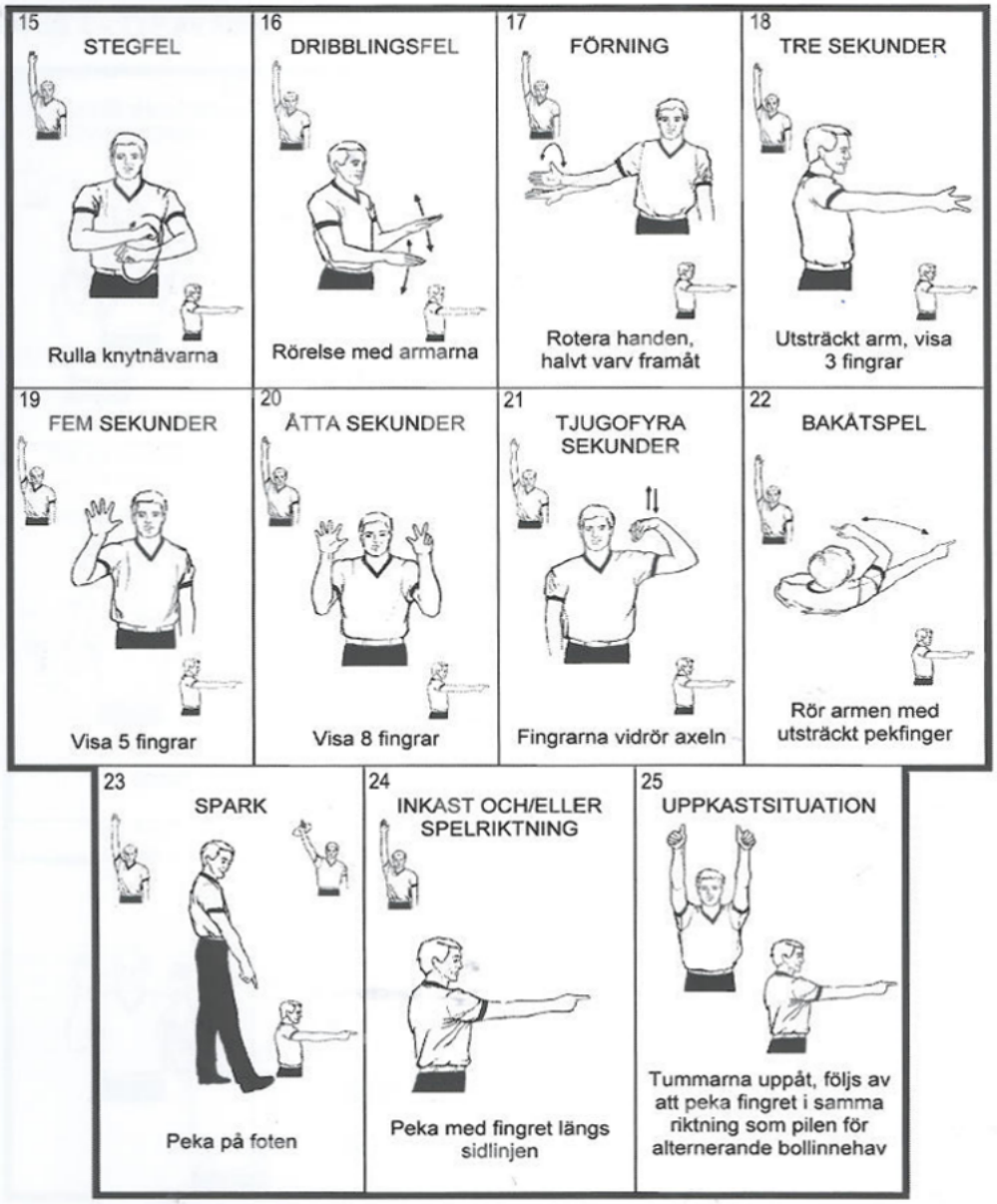
6	7	8	9
STOPPA KLOCKAN (samtidig signal) ELLER STARTA INTE KLOCKAN	STOPPA KLOCKAN FÖR FOUL	STARTA MATCH-KLOCKAN	ÅTERSTÄLL 24-SEKUNDERS-KLOCKAN
			
Öppen hand	Ena handen knuten, andra med handflatan nedåt, peka på midjan	Hackrörelse med handen	Rotera handen med utsträckt finger

III. ADMINISTRATION

10	11	12	13
SPELARBYTE (samtidig signal)	GE TILLSTÅND ATT KOMMA IN	BEGÄRD TIME-OUT (samtidig signal)	KOMMUNIKATION MELLAN DOMARE OCH SEKRETARIATET
			
Korslagda armar	Öppen hand, vinka mot kroppen	Forma T, visa fingret	Tummen upp

2. DOMARTECKEN

IV. ÖVERTRÄDELSER

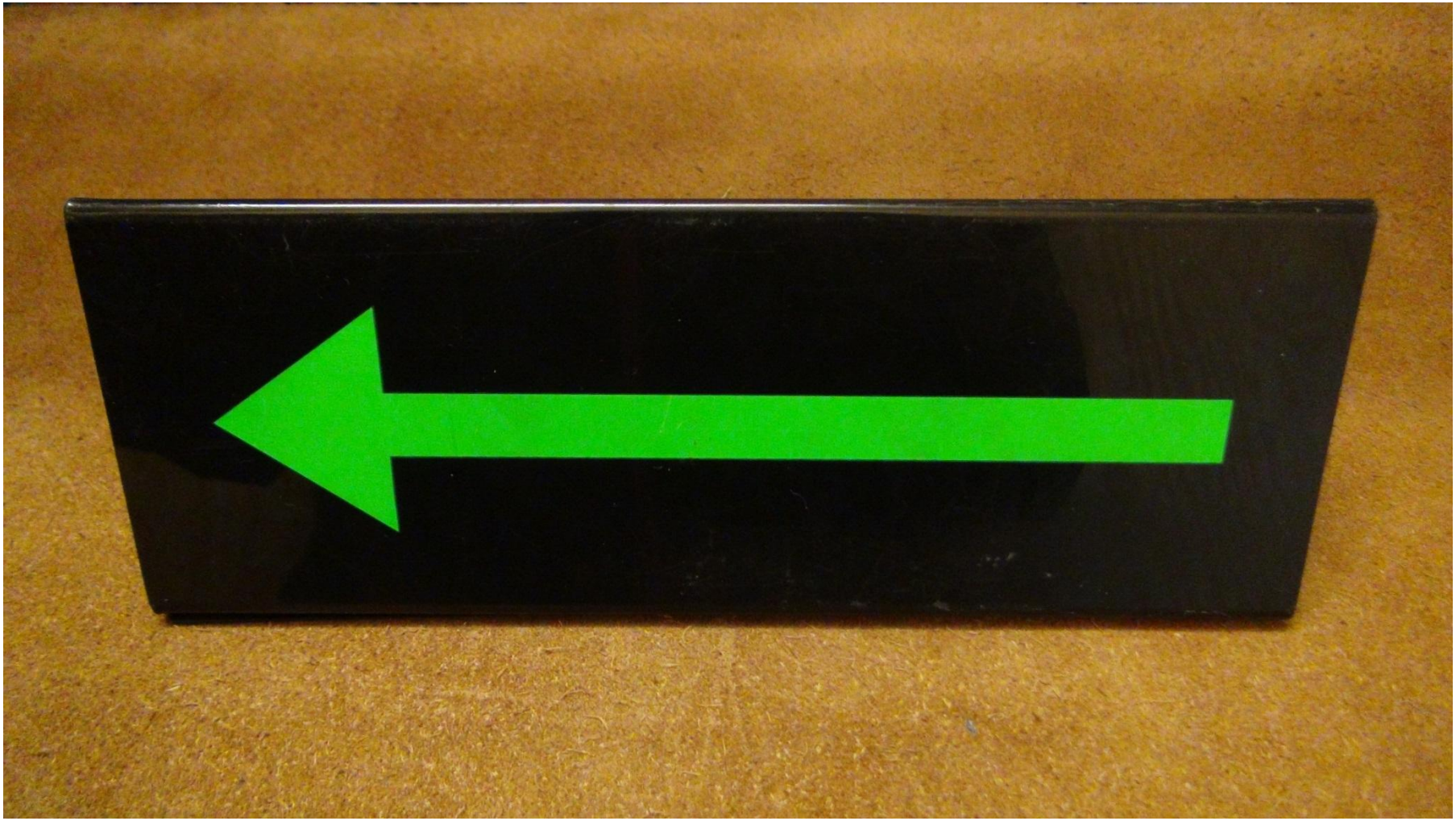


2. DOMARTECKEN

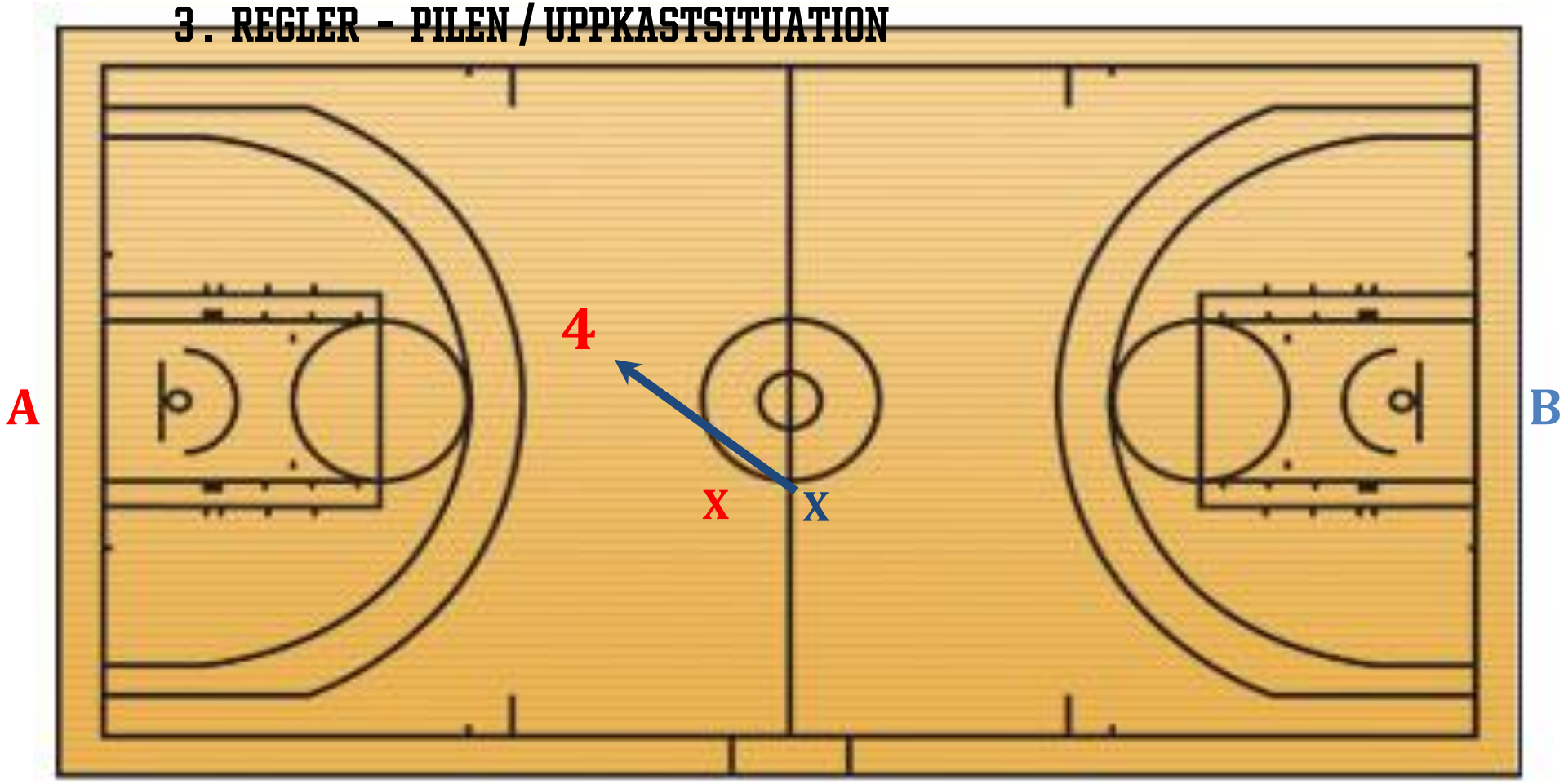
Spelarnummer

25 Nr. 4 	26 Nr. 5 	27 Nr. 6 	28 Nr. 7 
29 Nr. 8 	30 Nr. 9 	31 Nr. 10 	32 Nr. 11 
33 Nr. 12 	34 Nr. 13 	35 Nr. 14 	36 Nr. 15 

3. REGLER - PILEN / UPPKASTSITUATION



3. REGLER - PILEN / UPPKASTSITUATION



LAGBÄNKSOMRÅDE LAG B **SEKRETARIAT** **LAGBÄNKSOMRÅDE LAG A**

Det lag som först får kontroll på bollen efter uppkastet är “vinnaren” av uppkastsituationen och har därmed matchens första bollinnehav. Pilen ställs därefter i den riktning som det andra laget anfaller åt, dvs motsatt riktning mot matchens första anfall.

3. REGLER - PILEN/UPPKASTSITUATION

- Vid uppkastsituation under match är det pilen som avgör vilket lag som får bollen för inkast.

- När uppkastsituation uppstår och det lag som har favör, har passat in bollen, vänder sekreteraren pilen åt motsatt håll.

  Förklaring ”motsatt håll”: Om uppkastsituation uppstått och Lag A haft favör samt passat in bollen, vänds pilen åt det håll som Lag B anfaller.

- Ett skott skjuts och bollen fastnar mellan ringen och plankan = uppkastsituation.

- I halvtidspausen behöver pilen vändas eftersom lagen byter korg / spelriktning.

4. REGLER - SPELARBYTEN

Varför ska sekretariatet känna till detta?

- Spelaren som ska byta in, begär bytet hos sekretariatet och sätter sig på en stol bredvid.

- Båda lagen får byta när bollen är död, matchklockan stoppad och domaren avslutat kommunikationen med sekretariatet. Sekretariatet informerar då domaren att det är begärt byte. Spelare som ska byta behöver vänta på domarens tecken för byte.

- Båda lagen får byta när bollen är död efter ett i ordningen sista godkänt straffkastpoäng.

- Det försvarande laget får byta vid insläppt spelmål under de två sista spelminuterna av sista perioden eller förlängningsperiod(er).

- Det anfallande laget får byta vid spelmål under de två sista spelminuterna av sista perioden eller förlängningsperiod(er) ***om*** det försvarande laget också byter.

- När domaren överlämnat bollen för inkast eller straffkast får ett byte inte längre ske.

- Sekretariatet behöver signalera till domare genom att trycka på ljudsignal, att byte ska ske.

5. REGLER TIME-OUTS

Varför ska sekretariatet känna till detta?

- Time-out får begäras av coach eller assisterande coach. Begäran om time-out meddelas sekretariatet, som sedan meddelar domaren genom att trycka på ljudsignalen.

- Time-out får ske för båda lagen, när bollen blir död, matchklockan är stoppad och domarna har avslutat sin kommunikation med sekretariatet.

- Time-out får ske för båda lagen, när bollen blir död efter ett sista ”satt” straffkast.
  Om Lag A skjuter straffkast och gör mål på sista kastet, får både Lag A och Lag B ta time-out.

- Time-out får ske för försvarande lag, när *spelmål* (ej straffkast) görs av anfallande lag.
  Om Lag A gör mål, får Lag B ta time-out. Inte Lag A.

Förtydligande: Ett lag som gjort spelmål får inte ta sin time-out i direkt anslutning till detta.
Däremot får samma lag som gjort straffkastmål, ta time-out. Men enbart efter sista straffkastet och om detta resulterar i mål.

5. REGLER TIME-OUTS

- Varje lag har två (2) time-outs i första halvlek och kan disponera dessa fritt över period 1 och 2.

- Varje lag har tre (3) time-outs i andra halvlek och kan disponera dessa fritt över period 3 och 4.
  Dock får maximalt två (2) time-outs (av dessa tre) utnyttjas under de två (2) sista spelminuterna av andra halvlek, per lag.

  Tolkning:
  Med 2:09 kvar på matchklockan i 4:e perioden begär coach A sin första time-out i andra halvlek, då spelet pågår. Med 1:58 kvar på matchklockan går bollen ut, domaren blåser och klockan stoppas.

  Time-out beviljas Lag A. Lag A har efter sin time-out enbart en time-out kvar.

- Varje lag har en (1) time-out per förlängningsperiod.
- Det är inte tillåtet att ”ta med sig” ej utnyttjade time-outs från första halvlek till andra halvlek.
- Det är inte tillåtet att ”ta med sig” ej uttnyttjade time-outs från andra halvlek till en förlängningsperiod.
- Det är inte tillåtet att ”ta med sig” ej utnyttjad time-out från en förlängningsperiod till nästa förlängningsperiod.

6. TIDTAGARENS UPPGIFTER

- Starta och stoppa klockan efter gällande regler.
- Se till att signal ljuder i slutet av varje period.

Tidtagarens signal orsakar alltid att spelet stoppas och bollen blir död.

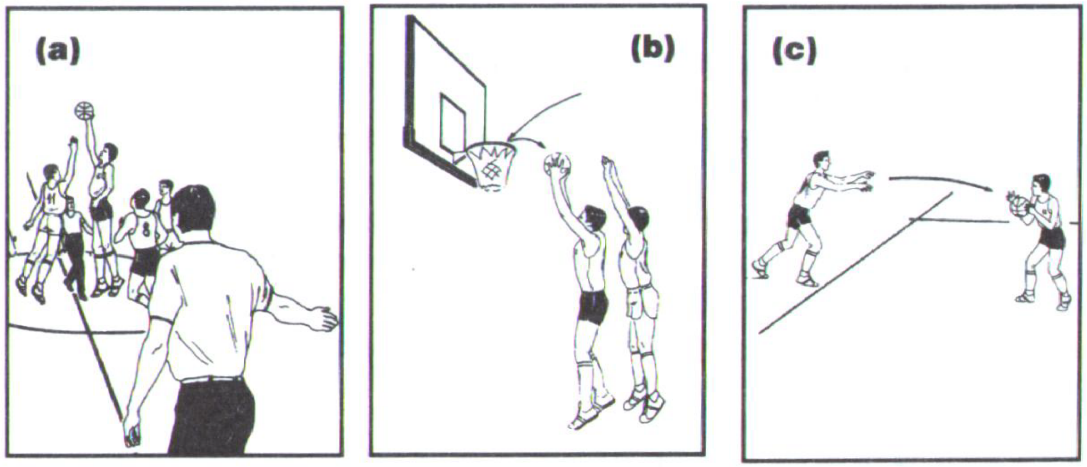
Nytt från och med säsong 2020 – 2021:

- Visa antalet fouls som begåtts av varje spelare, då den bestraffats med en foul.
- Positionera lagfoulsmarkeringen för det lag som har fått lagfoul.
- Utföra begäran av spelarbyten.
- Ge signal för spelarbyten.

6. TIDTAGARENS UPPGIFTER

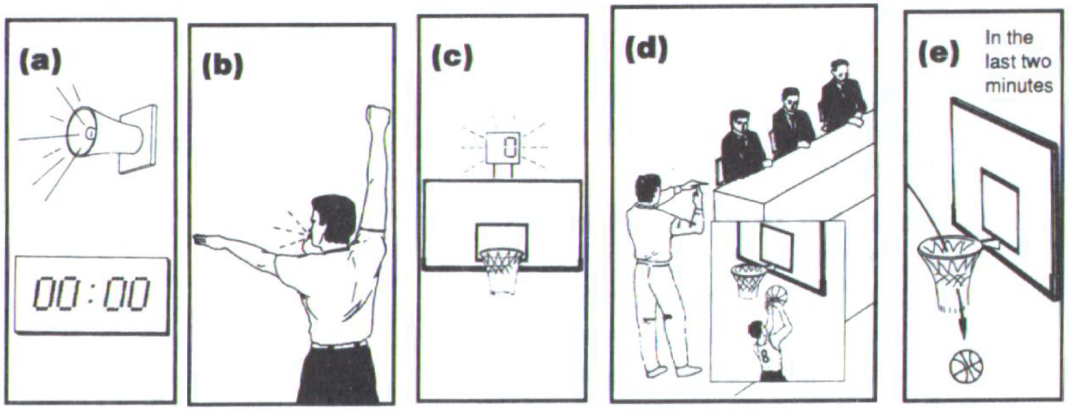
Matchklockan startas…

- Vid uppkast: när en av ”hopparna” berör bollen (a).
- Efter missat straffkast: när någon spelare på planen berör bollen (b).
- Vid inkast: när spelare på spelplanen berör bollen (c).



6. TIDTAGARENS UPPGIFTER

Matchklockan stoppas…



- Automatiskt när slutsignal ljuder för spelperiod **(a)**.
- Vid domaravblåsning **(b)**.
- När skottklockan (24 sek.) ljuder tillsammans med domaravblåsning **(c)**.
- Efter godkänt spelmål mot lag som begärt timeout **(d)**.
  Lag A begär time-out. Lag B gör spelmål. Stoppa klockan omedelbart, tryck på ljudsignalen och signalera till domaren, tecknet ”time-out”.
- Efter varje godkänt spelmål under de två (2) sista minuterna i period 4 samt i de sista två (2) minuterna i en förlängningsperiod **(e)**

7. SKOTTKLOCKAN / 24 SEKUNDER

- 24/14 sekunders tidtagning startas när en spelare får kontroll över bollen.
- Skottklockan återställs när ett lag gör ett skott / mål -försök.
- För att ett avslut ska räknas som skott/mål -försök måste följande krav uppnås:
  - Bollen måste lämna skyttens händer innan skottklockans signal ljuder.
  - När bollen lämnat skyttens händer måste bollen träffa ringen eller gå i korgen.

Om skottklockan ljuder (för att den når 0) är det bara domarens signal som stoppar spelet.
Det är först då som tidtagaren får stoppa matchklockan.

Skottklockans signal stoppar aldrig spelet eller matchklockan.

7. SKOTTKLOCKAN / 24 SEKUNDER

Skottklockan återställs till **24 sekunder** när…

- Bollkontrollen skiftar lag när bollen är i spel.
- Ett lag begår defensiv foul på det anfallande lagets bakre planhalva.
- Om domaren blåser för regelbrottet ”spark/fot” på den bakre planhalvan och sedan signalerar ”återställ 24-sekundersklockan”.

7. SKOTTKLOCKAN

Skottklockan återställs till **14 sekunder** när…

- Ett lag tagit en offensiv retur - bollen har berört ringen och bollkontroll etablerats av anfallande lag, samma lag som gjorde skottförsöket.

- Ett lag begår defensiv foul på det anfallande lagets främre planhalva, oberoende vilken tid skottklockan visade när foulen skedde.

- Domaren blåser för regelbrottet ”spark/fot” på den främre planhalvan och sedan signalerar ”återställ skottklockan” ***om*** det anfallande laget har mer än 14 sekunder kvar av sitt anfall.
  Återstår mindre än 14 sekunder på skottklockan sker ingen omställning.

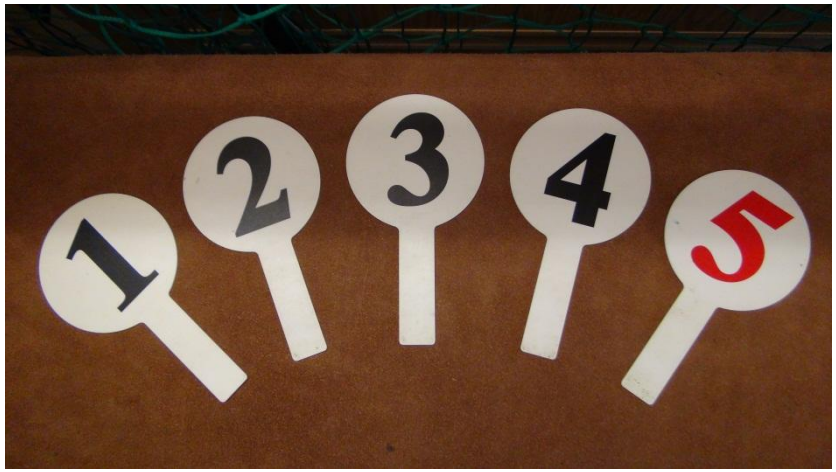
- Vid offensiv retur ska skottklockan återställas till 14 sekunder, oavsett hur lång tid som finns kvar på skottklockan då bollen berör ringen.

- Vid time-out under matchens sista två minuter kan coachen välja att flytta fram bollen till inkastmarkeringen eller stanna kvar på den bakre planhalvan.

  - Väljer coachen att flytta fram inkastet, ställs skottklockan på 14 sekunder.
  - Väljer coachen att stanna kvar på den bakre planhalvan skall skottklockan ställas på 24 sekunder, eller fortsätta där den var då time-outen beviljades.

8. UTRUSTNING SEKRETARIATET - INNEHÅLL I VÄSKAN

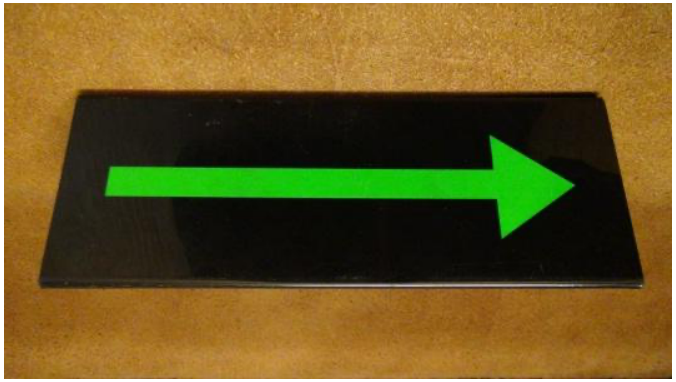
Foulskyltar



Lagfoulskonor



Pil



9. ÖVRIGA FRÅGOR

TACK FÖR DITT ENGAGEMANG I SPÅNGA BASKET