

SEKRETARIAT HANDBOK

HUDDINGE BASKET

Säsongen 24/25

Utrustning vid sekretariatsbordet

Matchklocka och resultattavla - iPad/mobil eller motsvarande - Spelriktningspil -
Foultavla/Foulskyltar - Lagfoulsmarkering(koner) - 24-sekundersklocka.

DIGITALT matchprotokoll är ett stort steg för att underlätta för de som sitter i sekretariat. Sedan några säsonger tillbaka är digitalt matchprotokoll ett krav. Vår varmaste rekommendation att Du kommer 30 minuter innan till din första match så du har god tid att komma i ordning utan för stort stresspåslag.

Digitalt protokoll förs på iPad eller liknande som laget tar med sig till hemmamatcher. Huddinge Basket har iPads i både Edbohallen och Stuvstahallen. Tävlingsystemet vi jobbar gentemot heter Profixio där matcher, lag och spelare finns inlagda. Informationen hämtas i grunden från våra laglistor.

Föräldrar som ska sitta sina första matcher kan ibland känna en stress och kanske även *"jag kan inte det här"*. LUGN! Coacher och domare har förståelse för att i början av säsongen är även sekretariatet nybörjare. Alla hjälps åt och att det blir fel ibland hör till i första matcherna. Det kommer gå bra!

Vår rekommendation är att vara tre föräldrar i sekretariatet, föräldrar med tio matchers erfarenhet klarar det bra på två personer i de serier där det inte finns krav på tre personer. Bygg gärna upp en erfarenhet inom era lag med ett par **extra** föräldrar på plats vid första matcherna som "ser och lär" sittandes bakom sekretariatet. Det är även ett bra tips att besöka ett annat lags matcher som spelar innan för att se hur de gör. Nedan – två videoklipp (en video med FÖRBEREDELSE DIGITALT protokoll innan matchstart och en video med UNDER MATCH DIGITALT protokoll), en manual i textform för digitalt protokoll, lathund 24-sekundersklocka.

Förberedelser av matchprotokoll inför matchstart -

<https://public.3.basecamp.com/p/EkwcVpw9gxro2VNqUZeXPSKX> VIDEO

Hur för man digitalt protokoll under pågående match -

<https://public.3.basecamp.com/p/moZjoJdvYQLXX9PKNLvNqosE> VIDEO

Manual Digitalt matchprotokoll -

<https://www.basket.se/wp-content/uploads/2022/12/manual-digitalt-protokoll-profixio.pdf>

Tidtagarur och resultattavla

U13 & U14

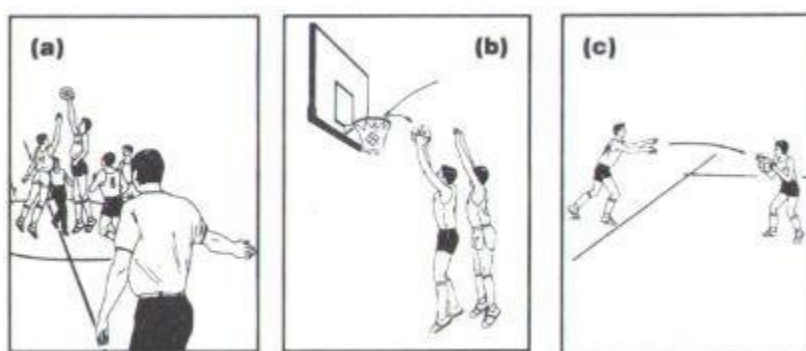
- 4 x 8 minuter effektiv speltid
- 2 minuter paus mellan 1 & 2, 3 & 4 perioden
- 5 minuter paus mellan 2 & 3 perioden (halvtidspaus)

U15 och uppåt

- 4 x 10 min. effektiv speltid
- 10 minuter paus mellan 2 & 3 perioden (halvtidspaus)
- Övertid 5 min.
- Skottklocka / 24-sekundersklocka tillämpas. (Endast krav i Nivå 1)

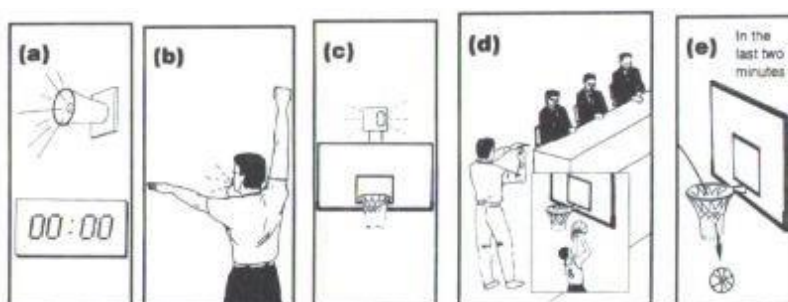
Basket spelas med effektiv tid, dvs. sekretariatet stoppar klockan när domaren blåser. Tiden startar i basket när första spelare på plan berör bollen och det är egentligen domarens armrörelse som bestämmer. Se symbol för domarens tecken på sista sidan i detta dokument. Under större delen av matchen går klockan hela tiden efter gjorda poäng förutom sista två minuterna av matchen eller sista två minuterna av en förlängning. Då stoppas klockan vid varje poäng. Förtydligande olika situationer

- a) Vid uppkastet startas klockan när första spelaren berör bollen men domaren skall också dra ner armen som en signal på det.
- b) Efter missat straffkast startas klockan när någon spelare på plan berör bollen.
- c) Vid inkast startar klockan när första spelare på plan berört bollen.



Matchklockan stoppas alltid när domaren drar upp en arm rakt upp i luften med öppen handflata och blåser. Det kan också vara en knuten näven (foul) och avblåsning. Förtydligande kring när matchklockan stoppas

- a) Matchklockan stoppas automatiskt och signal ljuder när tiden gått ut
- b) Matchklockan stoppas när domaren blåser
- c) Matchklockan stoppas när skottklockan (24-sek) ljuder tillsammans med domarens avblåsning.
- d) Efter godkänt spelmål mot lag som begärt timeout. Lag A begär time-out. Lag B gör spelmål. Stoppa klockan omedelbart, tryck på ljudsignalen och signalera till domaren, tecknet "time-out" (ett pekfinger mot öppen handlata, forma ett T).
- e) Efter varje godkänt spelmål under de två (2) sista minuterna i period 4 samt i de sista två (2) minuterna i en förlängningsperiod



Byten

Ett av sekretariatets uppgifter är att hålla koll på begärda byten. 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. 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.

Använd siren flitig i spelavbrott vid följande scenarior

- Ett begärt byte från något av lagen som domaren ej uppmärksammat
- Något har blivit knasigt i sekretariatet och Du behöver påkalla domarens uppmärksamhet.

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.

- 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 2:11 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. Då meddelar sekretariatet domaren att time-out har begärts.

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 utnyttjade 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.

Spelriktningspilen



Spelriktningspilen används vid uppkastsituationer. En basketmatch startar alltid med uppkast. Låt oss säga att Lag A vinner uppkastet vid matchstart och spelar i → riktningen så ska sekreteraren vända pilen i ← riktningen, dvs motsatt spelriktning. Det här indikerar då att nästa period eller nästa gång det uppstår en uppkastsituation i matchen blir det Lag B som får inkast. I halvtidspausen behöver pilen vändas eftersom lagen byter korg med varandra till andra halvlek/tredje perioden. Här gäller det att synka och kommunicera med domaren. När uppkastsituation uppstår (domaren visar två tummar upp) och det lag som har favorit, har passat in bollen, vänder sekreteraren pilen åt motsatt håll när inkastet är avklarat. Om uppkastsituation uppstår och Lag A haft favorit samt passat in bollen, vänds pilen åt det håll som Lag B anfaller.

24-sekunderstidtagaren

Starta 24-sekundersklockan:

- När första spelaren har kontroll på bollen (håller bollen, dribblar bollen eller passar bollen inom laget) efter uppkastet.
- När första spelaren har kontroll på bollen efter ett inkast.

Stoppa 24-sekundersklockan:

- Vid domarnas signal.

Nya 24-sekunder ges:

- När försvarande laget tar returen.
- Vid foul på bakre planhalvan.
- Vid spark på bakre planhalva
- Efter poäng när laget som släppt in poäng tar in bollen på plan igen.

Nya 14-sekunder ges:

- När anfallande lag tar egen retur i anfall.
- När laget som spelar anfall blir foulade på främre planhalvan och 24-sekundersklockan står på **mindre än** 14 sekunder.
- Efter timeout under de två sista minuterna av matchen om coachen väljer att flytta fram bollen till främre planhalvan.
- När domaren blåser av för "spark" och det är **mindre än 14** sekunder kvar på 24-sekundersklockan.
- När försvaret tar bollen på anfallarnas bakre planhalva

Stanna och fortsätt på samma:

- När laget som spelar anfall blir foulade på främre planhalvan och 24-sekundersklockan står på **mer än** 14 sekunder.
- När domaren blåser av för "spark" och det är **mer än** 14 sekunder kvar av 24-sekundersklockan.
- Om försvarande laget slår ut bollen och anfallande laget får behålla bollen genom inkast.
- Vid uppkastsituation då samma lag som hade bollinnehav får inkastet.

Sekreterarens uppgifter

Föra ett digitalt matchprotokoll med all matchfakta.

- Visa antalet fouls som begåtts av varje spelare.
- Meddela domare när någon spelare får sin femte foul.
- Sköta lagfoulskonerna, brukar vara röda/orange och skall ställas i stående efter ett lag fått sin fjärde lagfoul. Det skall finnas en för varje lag.
- Meddela domarna när time-out är begärd samt ska beviljas
- Sköta spelriktningsspilen.

FOULSKYLTAR



LAGFOULSKONOR



POÄNG

1 ETT POÄNG  En finger vift med handleden	2 TVÅ POÄNG  Två finger vift med handleden	3 TRE POÄNGS FÖRSÖK  Tre finger (utsträckt)	4 TRE POÄNG GÖRKANING  Tre finger (utsträckt) på varje hand	5 MÅL RÄKNAS INTE  Gör rörelse med armarna framför kroppen
--	---	--	--	--

TIDSRELATERADE

6 STOPPA KLOCKAN (samtidigt signal) ELLER STARTA RÖRE KLOCKAN  Öppen hand	7 STOPPA KLOCKAN FÖR FOUL  Ena handen knuten andra med handflatan nervid peka på motståndaren	8 STARTA MATCH- KLOCKAN  Häckvridelse med handen	9 ÅTERSTÄLL 14- ELLER 24- SEKUNDERSKLOCKAN  Rörelse handen med utsträckt finger
---	--	--	---

ADMINISTRATION

10 ÖVERLÄMNA (barnbils egendom)  Korslagda armar	11 DE TILLSTÄND ATT KÖRAS IN  Öppen hand peka mot motståndaren	12 SECOND TIME-OUT (barnbils egendom)  Första T, vift finger	13 KÖRNINGSSITUATION MELLAN DOMARE OCH BARNBILSÄTTET  Tummen upp	14 SKYLL RÄKNING  Fingrarna visar skiljningen
--	--	--	---	--

IV. ÖVERTRÄDELSE

15 STEGFEL  Rulla kryddbarns	16 DRIBBLINGSFEL  Rörelse med armarna	17 FÖRNING  Rörelse handen, rakt varv framåt	18 TRE SEKUNDER  Utsträckt arm, visa 3 fingrar
19 FEM SEKUNDER  Visa 5-fingrar	20 ÅTTA SEKUNDER  Visa 8-fingrar	21 TJUGOFYRA SEKUNDER  Fingrarna vidrör axeln	22 BAKÅTSPEL  Rör armen med utsträckt pekfinger
23 SPARK  Peke på foten	24 INKAST OCH ELLER SPELRÖRELSE  Peke med fingret längs sidlinjen	25 UPPKASTSITUATION  Tummen uppåt, följ av att peka fingret i samma riktning som bilen för alternativt bollöverlämning	

Lycka till i hallarna och tack för
ditt engagemang i Huddinge Basket!

KONTAKT SEKRETARIAT

Denis Jakopovic 076-2035 111 basketdenis@hotmail.com

Jonas Morin 070-6427 609 jonas.morin@gmail.com