

SEKRETARIATSUTBILDNING

För att tjänstgöra i sekretariatet som sekreterare, tidtagare eller 24-sekunderstidtagare i seriematcher bör du ha grundläggande kunskap inom området. Efter avslutad utbildning ska du ha tillräckliga kunskaper för att sitta i sekretariat under match upp till div 3 damer & herrar i ditt distrikt.

Vill du fördjupa dina kunskaper rekommenderas Förbundsfunktionärsutbildningen, som innehåller mer information och fler regler på detaljnivå.

Materialet är hämtat Svenska Basketbollförbundets Officiella Spelregler 2020 för hur matchprotokoll i basketboll ska föras.



SEKRETERARENS UPPGIFTER

Sekreteraren ska under matchen:

- Föra ett matchprotokoll med all matchfakta. ⓘ
Du kan antingen använda ett matchprotokoll, som du fyller i med pennor, alternativt använda en app som heter "Profixio". För att lära dig appen kommer det inom kort en digital utbildning – klart senast hösten 2021.
- Sköta "pilen" för alternerande bollinnehav. Mer om det kommer längre fram i utbildningen.



INNAN MATCHSTART

Senast tjugo 20 minuter före matchstart ska ett ifyllt matchprotokoll finnas redo.

Det är bara sekreteraren som får skriva i protokollet med undantag för:

- coachernas första fem.
- domarnas namnteckning.
- lagkaptenens underskrift vid eventuell protest.



OBS! Vi kommer inte att visa hur man fyller i pappersprotokollet, då vi kommer att övergå helt till det digitala. Där handlar kommande slides om det digitala protokollet.

**DIGITALT
MATCHPROTOKOLL**



VÄLKOMMEN

STARTA HÄR

LÄNKAR

UTBILDNINGSVIDEOS

[Video: Digitalt matchprotokoll inställningar](#)

[Video: Digitalt matchprotokoll](#)

PROFIXIO

[Prefixio](#)

Klicka på Logga in i vänstermenyn och välj sedan att skapa ett nytt konto. Sök fram ditt lag, och markera det som favorit.

MANUAL

Digitalt matchprotokoll

Tillsammans med Profixio är arbetet med det digitala matchprotokollet nu här. Protokollet är helt integrerat i Profixio och är enkelt att använda och ger fans och andra intresserade en möjlighet att följa matcher från distans.

Du hittar några instruktionsvideos upp till höger under resurser.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL



MANUAL

Så når du det digitala matchprotokollet

Logga in i appen (iOS/Android) eller på www.profixio.com/app och se till att följa minst ett basketlag (antingen favoritmarkera eller vara lag-/klubbadmin i systemet).

Se till att ha wifi/4G-uppkoppling på din enhet.

Tips! Sätt din enhet på "Stör ej" (för att undvika samtal och notiser under matchens gång).



DIGITALT MATCHPROTOKOLL



MANUAL

Så når du det digitala matchprotokollet

1. Klicka på Digitalt matchprotokoll
2. Sök upp din match via matchnummer
3. ...eller välj bland dina favoritlags matcher
4. ...eller skapa träningsmatch som du kan öva på
5. Under historik visas de matcher som du tidigare har fört protokoll i.



🔍 Cuper / Serier

😊 My Profixio

👤 Profile

📅 Domaruppdrag

📄 Digitalt matchprotokoll

ℹ Om Profixio APP



DIGITALT MATCHPROTOKOLL



INNAN MATCHSTART

Lägg in grunddata

1. Registrera laguppställningarna
2. Registrera ledare
3. Registrera tröjfärg
4. Funktionärer
5. Matchklocka (en avancerad funktion som ej är obligatroisk, rekommendationen är att köra 4-5 matcher innan den aktiveras.
6. Speltid



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

31310193 Training
T / A

Redigera

Thu 1.Sep 19:25

19:25

Chicago Bulls

Los Angeles Lakers



Välj spelare

Välj spelare



Välj ledarstab

Välj ledarstab



Tröjfärg

Tröjfärg



Matchinfo: 5 spelare på planen med en speltid på 4×10 minuter



Match officials

Använd matchklocka



Antal perioder

4

Periodlängd (minuter)

10

Längd per övertidsperiod

5

Gå vidare till matchen

INNAN MATCHSTART

Lägg in laguppställning

1. Klicka på Add Players
2. Klicka på + för att lägga till spelaren
3. Lägg till/ändra tröjnummer
4. Ange om spelaren startar matchen
5. Ta bort spelaren från laguppställningen
6. Gå till selected players för att se laguppställning samt ange lagkapten.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Protocol setup

✓ KFUM Örebro Basket

Players6Starters5Bench1Staff0

6 Selected Players

Add Players1

2

+

Ali Ahmad

✓ Emmanuel Azuru

Nbr63

Starter4X

✓ Anton Danielsson

Nbr12

BenchX

✓ Rickard Dinh

Nbr2

StarterX5

✓ Leo Erlind

Nbr33

StarterX

✓ Mauro Figueroa

Nbr21

StarterX

✓ Joacim Gustavsson

Nbr35

StarterX

+

Herman Hallonqvist

+

Adi Hanumic

Pages

INNAN MATCHSTART

Selected players

1. Välj kapten genom att klicka på ett spelarnr.
2. Möjlighet att ändra nr, starter eller ta bort spelare från lagupställningen.
3. Klicka på krysset för att stänga sidan.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Protocol setup

3

X

KFUM Örebro Basket

Players6Starters5Bench1Staff0

Selected Players

Add Players

Select Captain

12

12

2

X

Rickard Dinh

Nbr2

Starter

X

Emmanuel Azuru

Nbr6

Starter

X

Anton Danielsson

Nbr12

Bench

X

(K)Mauro Figueroa

Nbr21

Starter

X

Leo Erlind

Nbr33

Starter

X

Joacim Gustavsson

Nbr35

Starter

X

INNAN MATCHSTART

Registrera ledare

1. Klicka på "Välj ledarstab".
2. Välj ledare som finns kopplade till laget.
- 3....eller lägg till en ny genom att skriva in namnet och klicka på "Add person".
4. Klicka på kryssset för att stänga fönstret.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Välj spelare

Välj ledarstab

Välj spelare

Välj ledarstab

1

Protocol setup

4

×

Föreningen Arvika Basket

Players0

Starters0

Bench0

Staff0

Selected Staff

Add Staff

2

+

Andreas Johansson

Add a person - no statistics will be saved for this person

Förnamn

3

Efternamn

Role

Coach

Add person

Avbryt

INNAN MATCHSTART

Lägg in tröjfärg

1. Klicka på "Tröjfärg".
2. Välj tröjfärg.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL



INNAN MATCHSTART

Ange funktionärer

1. Klicka på "Match officials"
2. Välj din roll (ditt användarnamn visas ovanför rollerna).
3. Lägg eventuellt in övriga personer.
4. Spara



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Matchinfo: 5 spelare på planen med en speltid på 4×10 minuter

☒ Match officials **1** Använd matchklocka ☐

Protocol setup ×

1. Choose your role: **2**

David Leman

2. Fill in your colleagues manually:

Sekreterare
David Leman **3**

Tidtagare

24-sekunder

4

INNAN MATCHSTART

Välj inställningar för matchen

1. Välj om ni vill använda matchklocka och därmed ange när händelserna inträffar.

2. Välj/kontrollera speltid.

3. Gå vidare för att sedan starta matchen.

Matchinfo: 5 spelare på planen med en speltid på 4×10 minuter

 Match officials

Använd matchklocka



Antal perioder

4

Periodlängd (minuter)

10



Längd per övertidsperiod

5

Gå vidare till matchen



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

STARTA IGÅNG MATCHEN

Registrera händelse

1. Klicka på Registrera händelse för att starta igång matchen (eller registrera foul[s] innan matchen har påbörjats).
2. Vid eventuella fouls utfärdade innan matchstart, registreras de här.
3. Starta matchen!



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

31310193 Training
T / A

Thu 1.Sep 20:25
20:25

Chicago Bulls Los Angeles Lakers

Grundinställningar

4 5 Registrera händelse 1 4 5

Registrera matchhändelse

Teknisk Coachteknisk

Bänkteknisk Diskvalificerande

Matchstart

UNDER MATCHEN

Registrera händelse

1. Klicka på
Registrera händelse

2. Välj typ av händelse

3. Välj lag

4. Välj spelare

Händelsen sparas och visas i
matchflödet efter att du har
valt spelare.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Chicago Bulls 7 - 1 Los Angeles Lakers

Timeout ●● Lagfoul ●●●●●

Period: 2

Score sheet paper

4 1 Registrera händelse Grundinställningar 4

Registrera matchhändelse

3 poäng 2 poäng

Foul 1 poäng

Timeout Laguppställning

Periodpaus

Mer...

Choose Team

Score right now: 7 - 1, time: 10'

Chicago Bulls

Los Angeles Lakers

Who scored?

Los Angeles Lakers

4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15

UNDER MATCHEN

Registrera händelse genom att välja spelare först

1. Klicka på en spelare.
2. Välj typ av händelse, exempelvis byte.
3. Vid byte: välj i nästa steg vem den valda spelaren ersätts av.

Vid registrering av poäng sparas händelsen direkt vid val av antal poäng.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Chicago Bulls 56 - 58 Los Angeles Lakers

Timeout ●●●●● Lagfoul ●●●●● Timeout ●●●●● Lagfoul ●●●●●

Period: 4

Score sheet paper

Registrera händelse Grundinställningar

Hemmalag Play by play Bortalag

3 POÄNG
Chicago Bulls (56 - 58)
4 Per-Erik Hermansson

4 5 6 7 8

4 8 9 14 15

Registrera matchhändelse

6
Chicago Bulls

3 poäng 2 poäng

Foul 1 poäng

Byte Laguppställning

Choose Player 2

Choose second player

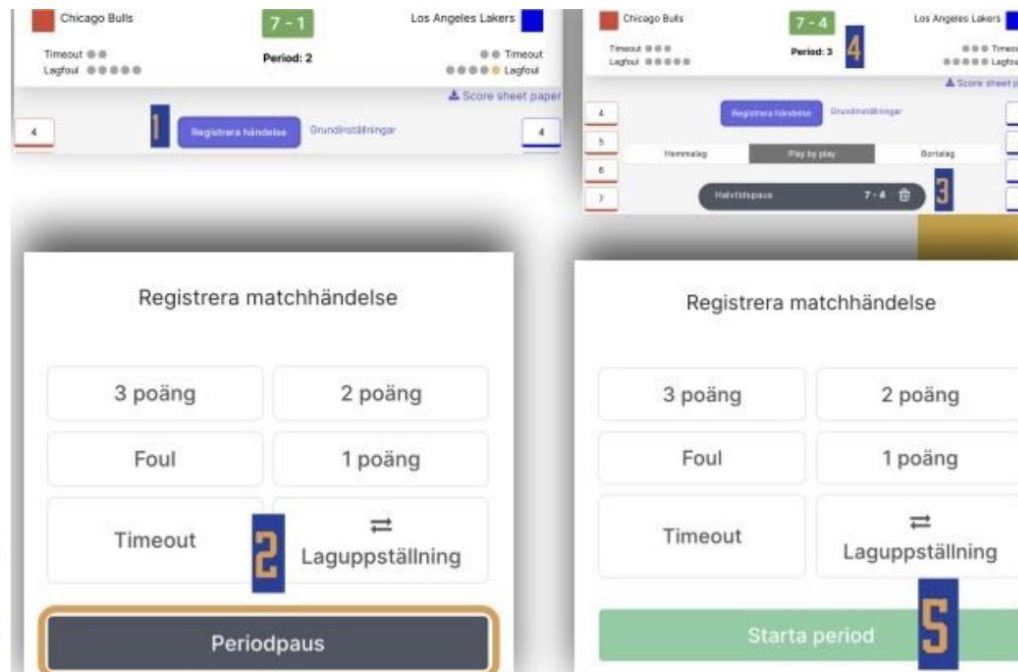
Chicago Bulls

9 10 11 12 13 14 15

UNDER MATCHEN

Avsluta/starta period och avsluta match

1. Klicka på registrera händelse.
2. Välj periodpaus.
3. Period-/halvtidspaus visas i matchflödet.
4. Nästa period visas i matchinformationen.
5. För att starta igång nästa period - klicka på 1) [Registrera händelse] och Starta period.
OBS: Om ni kör med matchklocka, glöm inte att starta igång tiden i den nya perioden!



UNDER MATCHEN

Matchklockan [om den är aktiverad]

1. Visar aktuell tid

- Tiden kan justeras [+/-15 sekunder och 1 minut].

- Tiden kan pausas/startas via Play/paus-knappen i mitten.

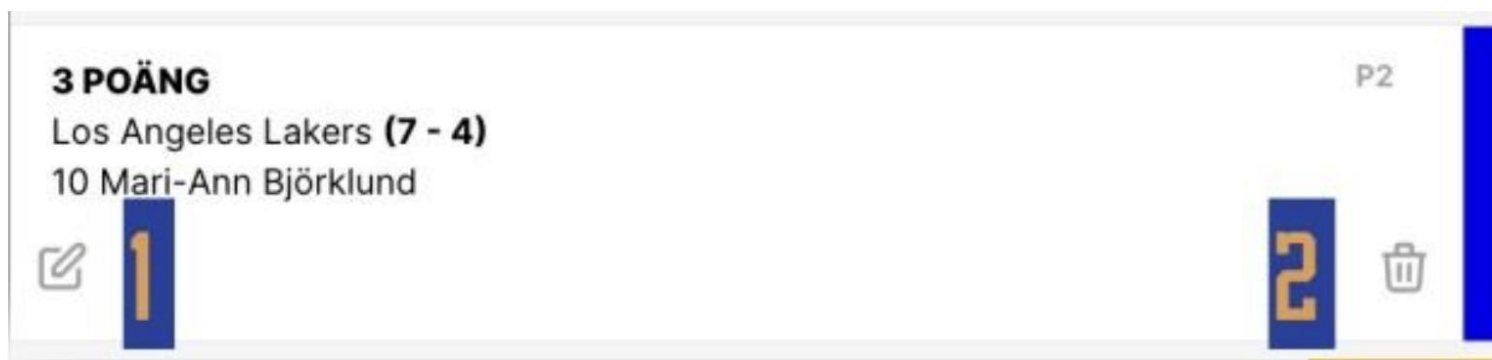
- Kom ihåg att starta igång klockan vid varje ny period. [Det sker inte automatiskt]



UNDER MATCHEN

Redigera eller ta bort händelse

1. Klicka på redigera-ikonen för att redigera en händelse.
2. Klicka på soptunnan för att ta bort en händelse.



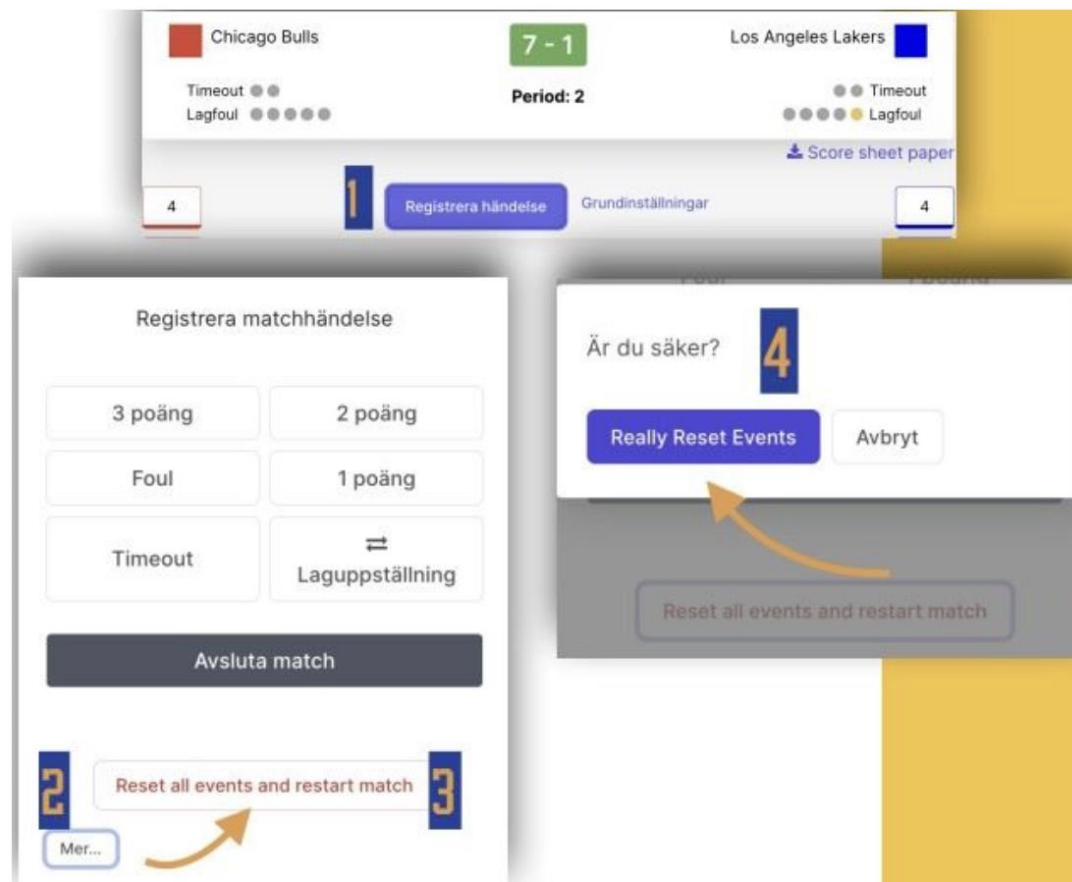
UNDER MATCHEN

Ångra alla händelser och nollställ matchen

1. Klicka på Registrera händelse.
2. Klicka på mer.
3. Klicka på Reset all events and restart match.
4. Bekräfta att du vill nollställa alla händelser.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL



AVSLUTA MATCHEN

Avsluta match

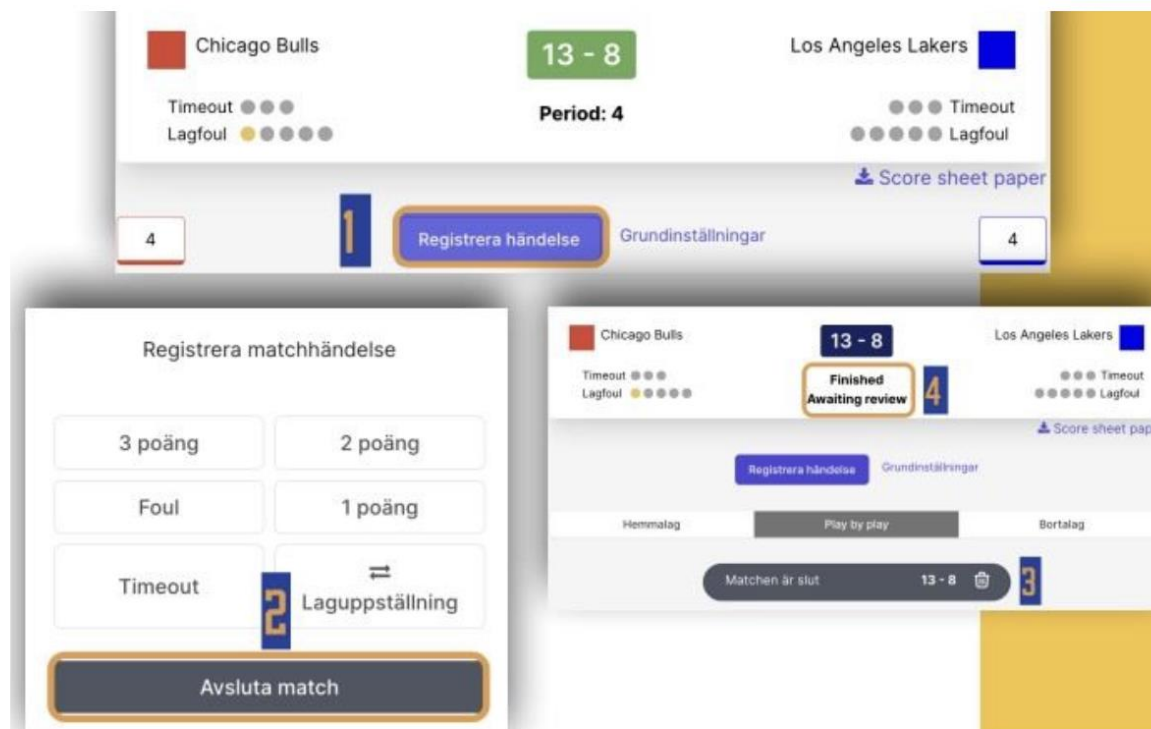
1. Klicka på Registrera händelse.
2. Klicka på Avsluta match.
3. Matchflödet uppdateras.

Matchen visas som färdigspelad men är ännu inte godkänd av domaren.

Domaren kontrollerar och godkänner protokollet via sin sida i Prefixio App.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL



AVSLUTA MATCHEN

Matchprotokoll som PDF

1. Klicka på Score sheet paper och en pdf öppnas i en ny flik.

Matchprotokollet i pdf-format finns tillgängligt under (uppdateras fortlöpande) och efter matchen samt mejlas ut till serie-/lag-/klubbadmins så snart matchen har godkänts.



DIGITALT MATCHPROTOKOLL

Chicago Bulls

13 - 8

Los Angeles Lakers

Timeout

Lagfoul

Finished

Awaiting review

Timeout

Lagfoul

1

Score sheet paper

Hemmalag: Chicago Bulls

Bortalag: Los Angeles Lakers

Competition: Training Matches BB T

Date & time: 2022-09-01 09:51

Arena:

Matchnr: 31310191

Hemmalag: Chicago Bulls

Timeouts	First half: 0	Second half: 0	Overtime: 0
Team Fouls	Q1: 1	Q2: 1	Q3: 0
#	Player name	Points	Fouls
4	Per-Erik Hermansson	13	2
5	Eme Hedlund	6	0
6	Sigmund Johansson	15	0
7	Astrid Berg	6	1
8	Fritiof Persson	13	0
9	Asa Jonsson	3	0
10	Anna-Karin Sjöberg	0	0
11	Vivianne Jonasson	0	0
12	Finn Nyberg	0	0
13	Christer Lundin	0	0
14	Ann-Christin Jansson	0	0
15	Raisio Lundberg	0	0
C	Marta Ekström	0	0
AC	Andreas Lundin	0	0

Bortalag: Los Angeles Lakers

Timeouts	First half: 0	Second half: 0	Overtime: 0
Team Fouls	Q1: 0	Q2: 0	Q3: 0
#	Player name	Points	Fouls
4	Jack Andreasson	20	0
5	Helmi Sundberg	11	0
6	Sigmund Blom	11	0
7	Martin Dahlberg	0	0
8	Ingela Jonsson	11	0
9	Jarl Lindberg	0	0
10	Kennert Hansson	5	0
11	Torsten Wikström	0	0
12	Amanda Henriksson	0	0
13	Gudrun Henriksson	0	0
14	X Jonny Mårtensson	0	0
15	X Erik Elomaa	0	0
C	Skärmavbild	0	0
AC	(Ingenstannat i skärmavbild)	0	0

Actions

Start period 1			
2 - 0	#6	Lag A	2p
3 - 2	#5	Lag B	2p
2 - 5	#19	Lag B	2p
2 - 5	#5	Lag A	3p
Start period 2			
7 - 5	#8	Lag A	2p
10 - 5	#5	Lag A	3p
10 - 8	#4	Lag B	3p
10 - 10	#6	Lag B	2p
Start period 3			
11 - 10	#6	Lag A	1p
11 - 11	#5	Lag B	2p
13 - 11	#5	Lag A	2p
13 - 14	#5	Lag B	3p
16 - 14	#9	Lag A	3p
19 - 14	#5	Lag A	3p
22 - 14	#5	Lag A	3p
22 - 16	#6	Lag B	2p
22 - 17	#5	Lag B	1p
22 - 18	#5	Lag B	2p
22 - 18	#6	Lag A	3p
25 - 18	#5	Lag A	3p
28 - 20	#5	Lag B	2p
31 - 20	#5	Lag A	3p
Start period 4			
31 - 22	#5	Lag B	2p
34 - 22	#7	Lag A	3p
36 - 22	#6	Lag A	2p
39 - 22	#5	Lag A	3p
39 - 25	#4	Lag B	3p
39 - 28	#5	Lag B	2p
39 - 30	#5	Lag B	2p
42 - 30	#5	Lag A	3p
42 - 33	#5	Lag B	3p
42 - 36	#5	Lag B	3p
42 - 39	#6	Lag B	3p
45 - 39	#7	Lag A	3p
48 - 39	#5	Lag A	3p
48 - 41	#5	Lag B	2p
48 - 44	#5	Lag B	3p
48 - 45	#5	Lag B	1p

FOUL

En foul är en överträdelse av reglerna genom en otillåten fysisk kontakt (kroppskontakt) med en motståndare och varje foul ska bestraffas enligt reglerna.

Det är inte tillåtet att beröra en motståndare med händerna, slå, knuffa eller blockera en motståndare, oavsett om motståndaren har bollen eller inte.

Spelarfoul kan vara personliga (P), tekniska (T), osportsliga (U), diskvalificerande (D) eller fighting (F) och ska noteras på den foulade spelaren.



TIME-OUT

Varje lag har möjlighet att genom coach eller assisterande coach begära en minuts spelavbrott, en så kallad time-out.

En time-out kan tillåtas:

- För båda lagen när bollen blir död, matchklockan är stoppad och domarna har avslutat sin kommunikation med sekretariatet.
- För båda lagen när bollen blir död efter ett sista eller enda straffkast som resulterat.
- För försvarande lag när spelmål görs av anfallande lag.



När bollen är i händerna på en spelare som ska göra inkast eller ett första eller enda straffkast är det inte längre möjligt att tillåta time-out.

Time-outer som inte använts kan inte föras över till nästkommande halvlek eller förlängningsperiod.

Endast lagets coach eller assisterande coach har rätt att begära time-out genom att med händerna visa det vedertagna time-outtecknet mot sekreteraren.



Begäran om time-out kan endast återtas om detta görs innan sekretariatets signal ljudit.



□

- 1

ALTERNERANDE BOLLINNEHAV

En basketmatch startas med ett uppkast och detta uppkast är det enda i matchen. Om det uppstår uppkastssituationer under matchen tilldelas lag bollen för inkast enligt regeln för alternerande bollennehav.

Alternerande bollennehav är en metod för att sätta bollen i spel med ett inkast i stället för uppkast.

Vid alla uppkastssituationer ska lagen få inkast varannan gång. Inkastet ska göras närmast den plats där uppkastssituationen inträffade.



Det lag som inte får kontroll över bollen på spelplanen i samband med uppkastet vid matchens start ska tilldelas rätten till det första alternerande bollinnehavet.

Det lag som har rätten till alternerande bollinnehav efter slutsignalen i varje period ska starta nästa period med inkast från mittlinjen, på motsatt sida från sekretariatet, om inte bestraffningar som innebär straffkast samt inkast ska administreras.



Rätten till inkast vid alternerande bollinnehav ska markeras med en pil. Den ska peka i anfallsriktningen för det lag som har denna rätt. Pilens riktning ska ändras så snart det alternerande bollinnehavet upphör.

Rätten till alternerande bollinnehav förloras om laget ifråga gör sig skyldig till en överträdelse i samband med inkastet. Pilens riktning ska omedelbart ändras för att visa att motståndarna har rätten till inkast vid nästa alternerande bollinnehav.

Spelet fortsätter därefter med inkast för motståndarlaget på samma plats som det första inkastet.



"Pilen"

Ett alternerande bollinnehav:

- ✓ Startar när bollen överlämnats till inkastaren vid den plats varifrån inkast ska ske.
- ✓ Upphör när:
 - Bollen regelrätt berörs av en spelare på spelplanen.
 - Inkastande lag begår en överträdelse.
 - En boll i spel fastnar mellan ringen och stoppbrädan i samband med inkast.



TIDTAGARENS UPPGIFTER

Tidtagaren skall vara försedd med en matchklocka samt ett stoppur och ska:

- Sköta tidtagningen av matchtiden.
- Kontrollera att en hög, tydlig signal automatiskt ljuder vid slutet av varje spelperiod.
- Omedelbart meddela domarna om signalen ej uppfattas eller fungerar.



Exempel på en matchklocka som visar tid, resultat, lagfoul, "pilen" och antal time-outer som tagits (prickarna).

- Visa antalet foul som begåtts av varje spelare då den bestraffas med en foul samt meddela domarna när någon spelare får sin femte foul.
- Positionera lagfoulsmarkeringen för det lag som har fått lagfoul (efter fyra lagfoul har ett lag lagfoul).
- Utföra begäran om spelarbyten.
- Ge signal för spelarbyten.



Tidtagaren skall sköta tidtagningen enligt följande:

Starta matchklockan:

- Vid uppkast, när bollen regelrätt berörs av endera hopparen.
- Vid ett missat sista eller enda straffkast då bollen förblir i spel, när bollen berör eller berörs av en spelare på planen.
- Vid inkast, när bollen berör eller berörs av en spelare på planen.



Tidtagaren skall sköta tidtagningen enligt följande:

Stoppa matchklockan när:

- Tiden går ut för en spelperiod om inte matchklockan stoppas automatiskt.
- Bollen är i spel och domaren blåser.
- Ett spelmål görs mot ett lag, som har begärt time-out.
- Ett spelmål görs när matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden samt 2:00 minuter eller mindre i varje förlängningsperiod.
- 24-sekundersanläggningens signal ljuder när ett lag har kontroll över bollen och domaren blåser. (Observera att det endast är domarens signal som stoppar spelet när 24-sekundersklockan ljuder.)



Tidtagaren skall sköta tidtagning av time-out enligt följande:

- Starta tidtagningen så snart domaren givit signal och tecken för beviljad time-out.
- Signalera när femtio sekunder av time-uten förflutit.
- Signalera när time-uten är slut.



24-SEKUNDERSTIDTAGARENS UPPGIFTER

24-sekunderstidtagaren skall vara försedd med en 24-sekundersanläggning, som är en separat manöverenhet och du ska:

- Starta
- Återstarta
- Stoppa

Två exempel på 24-sekundersklocka.

- Översta bilden är med matchtid.
- Understa bilden är utan matchtid.



För att kunna förstå och tillämpa 24-sekundersregeln på rätt sätt är det viktigt att ha klart för sig när ett lag har bollkontroll.

Ett lags bollkontroll startar när en spelare i laget har kontroll över en boll i spel genom att hålla bollen så att den vilar i ena handen alternativt båda händerna eller när en spelare kontrollerat dribblar bollen.



Lagets bollkontroll fortsätter när:

- En spelare i laget har kontroll över en boll i spel.
- Bollen passas mellan spelare i laget.

Lagets bollkontroll slutar när:

- En motståndare får kontroll över bollen.
- Bollen blir död.
- Bollen lämnar skyttens hand/händer vid ett målförsök eller straffkast.

Beröring är när bollen kommer i kontakt med någon spelare utan att spelaren har kontroll enligt tidigare text om bollkontroll.



Ett lag ska göra ett målförsök inom 24 sekunder.

Starta eller återstarta anläggningen när:

- Ett lag får kontroll över bollen då den är i spel på spelplanen. Om bollen därefter berörs av en motståndare startar inte en ny 24-sekundersperiod om samma lag behåller kontroll över bollen.
- Vid ett inkast, bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen.



Startar eller återstartar 24-sekundersanläggningen
när domaren blåser på grund av:

- En foul eller överträdelse, inte på grund av att bollen gått ut över en sidlinje förorsakats av det lag som inte hade kontroll över bollen.
- Matchen stoppas av en anledning som inte är förorsakad av det lag som hade bollkontroll.
- Matchen stoppas av en anledning som inget av lagen förorsakat och motståndarlaget skulle förfördelas.



Om 24-sekundersanläggningen ska startas eller återstartas när domaren blåser enligt tidigare sida gäller följande:

Stoppas och återställas till 24 sekunder utan att någon tid visas när:

- Spelmål görs.
- Bollen träffar ringen på motståndarlagets korg.
- Laget tilldelas inkast på bakre planhalvan eller straffkast.
- En regelöverträdelse görs av det lag som har kontroll över bollen.



Stoppas men inte återställas till 24 sekunder när samma lag som tidigare hade kontroll över bollen tilldöms inkast på främre planhalvan och det återstår 14 sekunder eller mer av 24-sekundersräkningen.

Stoppas och återställas till 14 sekunder när samma lag som tidigare hade kontroll över bollen tilldöms inkast på främre planhalvan och det återstår 13 sekunder eller mindre av 24-sekundersräkningen.

Dessutom stoppas men inte återställas när samma lag som tidigare hade kontroll över bollen tilldöms inkast på grund av:

- Bollen har gått ut över en sidlinje.
- En spelare i samma lag har skadats.
- En uppkastsituation inträffat.
- Dubbelfoul dömts.
- Kvittning av lika bestraffningar mot båda lagen har gjorts.



Slutligen stoppas efter att bollen blivit död och matchklockan stoppad när det återstår mindre än 24 eller 14 sekunder av speltiden i aktuell spelperiod.

Observera att det endast är domarens signal som stoppar spelet när 24-sekundersklockan ljuder.



FRÅGOR OCH SVAR

Bra jobbat!
Du är snart klar med detta delmoment.

Nu kommer det ett antal påståenden/frågor.
Svara vad du tror är rätt.

Gå till nästa sida för börja!



**Hur lång tid innan matchstart ska
matchprotokollet vara i fyllt?**

Senast 40 minuter innan matchstart

Senast 20 minuter innan matchstart



Det stämmer!



**Spelarna skrivs in i nummerordning
med start av det lägsta tröjnumret
på matchprotokollet.**

Falskt

Sant



Senast 10 minuter före matchstart ska båda coacherna bekräfta (med en signatur) sina lags laguppställning i protokollet genom att kontrollera att alla namn är med och att lagets spelarnummer stämmer.

Falskt

Sant



**Vid godkänt straffkastmål tilldelas
1 poäng.**

Falskt

Sant



Vid godkänt spelmål markeras det med ett "x" i matchprotokollet.

Falskt

Sant



Vid varje periodslut ska sekreteraren markera de sista gjorda poängen för respektive lag med cirklar runt poängsiffrorna i matchprotokollet.

Falskt

Sant



Vid foul kan det maximalt ges två straffkast.

Falskt

Sant



Det stämmer! Rätt är tre straffkast.



Vid matchens slut ska sekreteraren spärta kvarvarande foulrutor med en tjock horisontell linje i matchprotokollet.

Falskt

Sant



Det stämmer!



**Alla i sekretariatet ska signera
matchprotokollet efter matchens slut.**

Falskt

Sant



Det stämmer!



Alla i laget får begära time-out.

Falskt

Sant



Det stämmer! Endast coacherna får begära time-out.



Alternnerande bollinnehav är en metod för att starta matchen.

Falskt

Sant



Precis! Ett uppkast startar matchen.



Vem ska ge signal för spelarbyten?

24-sekunderstidtagaren

Sekreteraren

Tidtagaren



Det stämmer!



Vem ansvarar för “pilen”?

24-sekunderstidtagaren

Sekreteraren

Tidtagaren



Det stämmer!

