Manual
Digitalt matchprotokoll

Profixio
PASSION FOR SPORTS

Svenska Basketbollförbundet

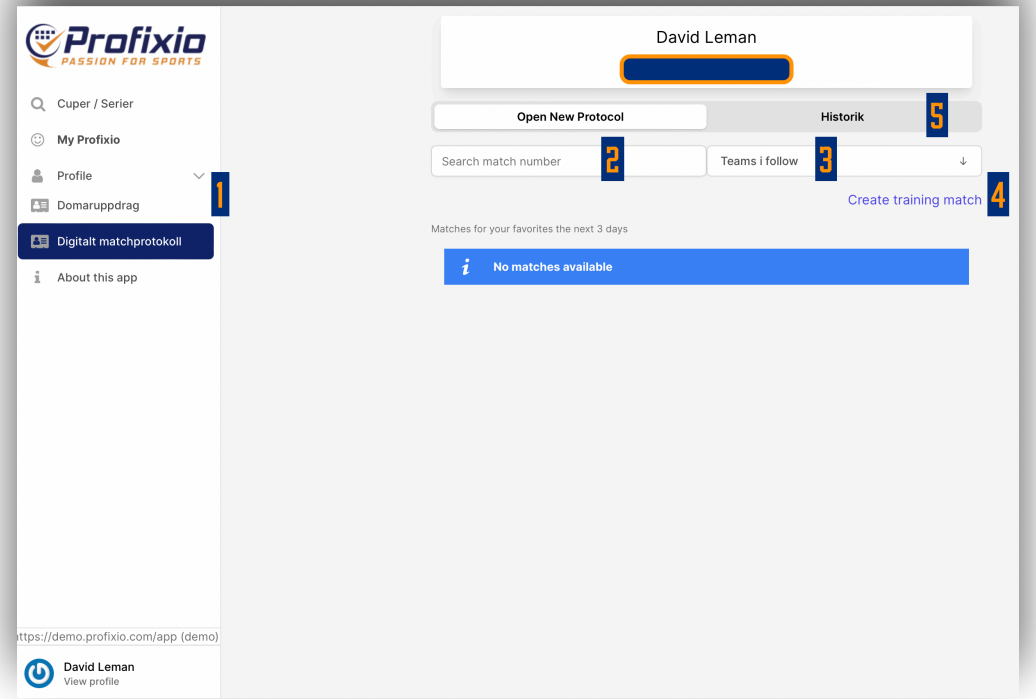
Så når du det digitala matchprotokollet

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)

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

OBS: 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)

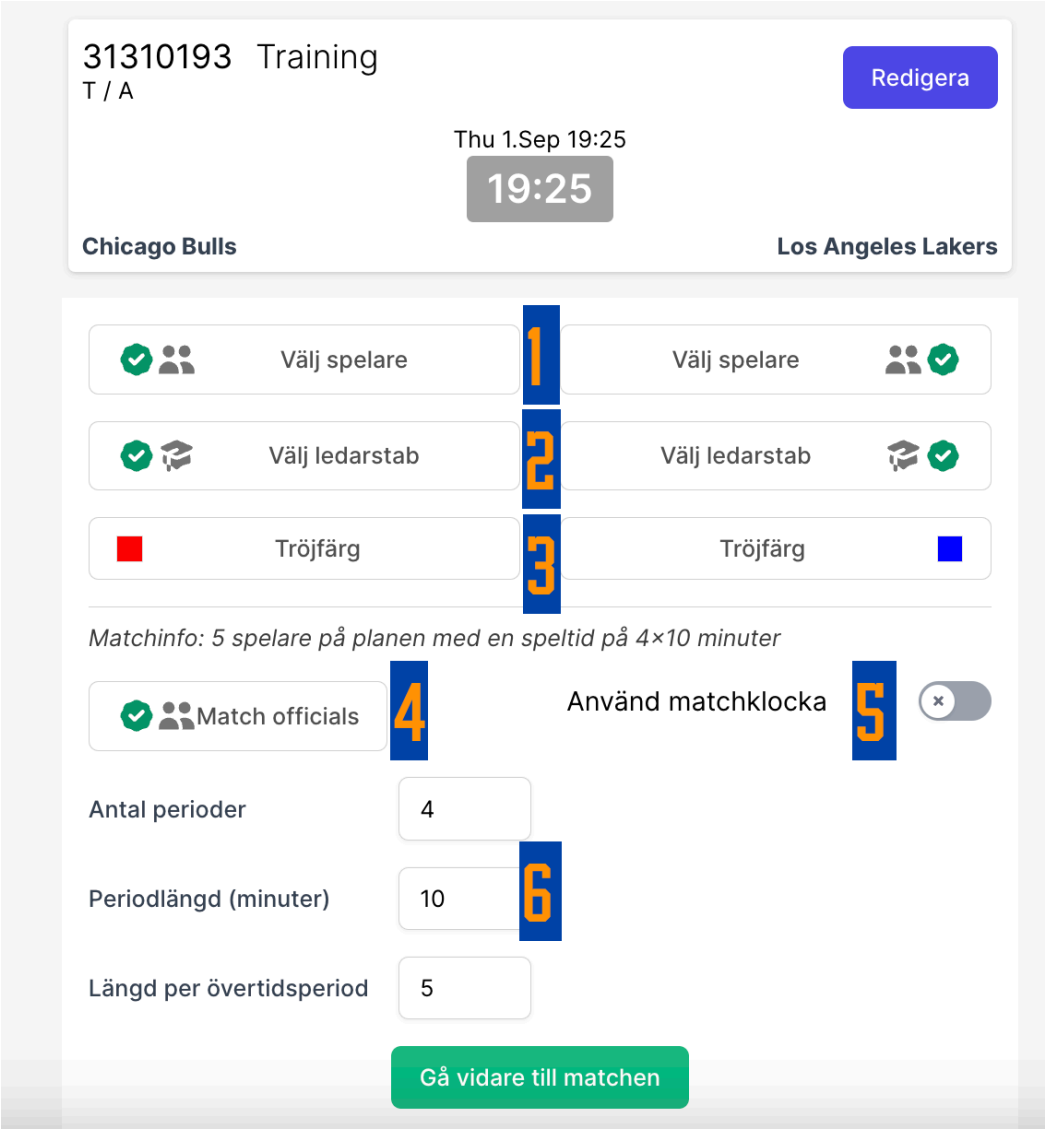


Profixio
PASSION FOR SPORTS

Innan matchstart

Lägg in grunddata

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

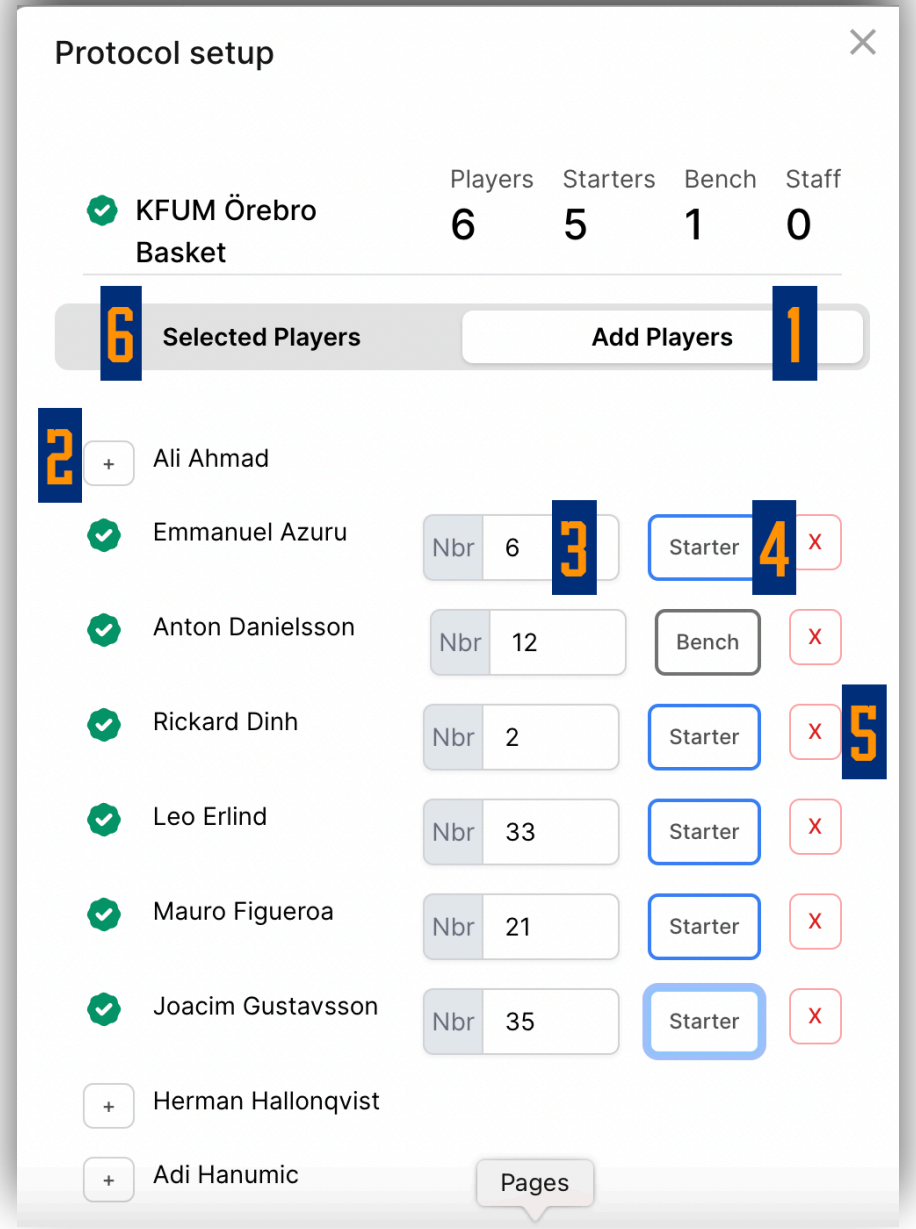


Profixio
PASSION FOR SPORTS

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

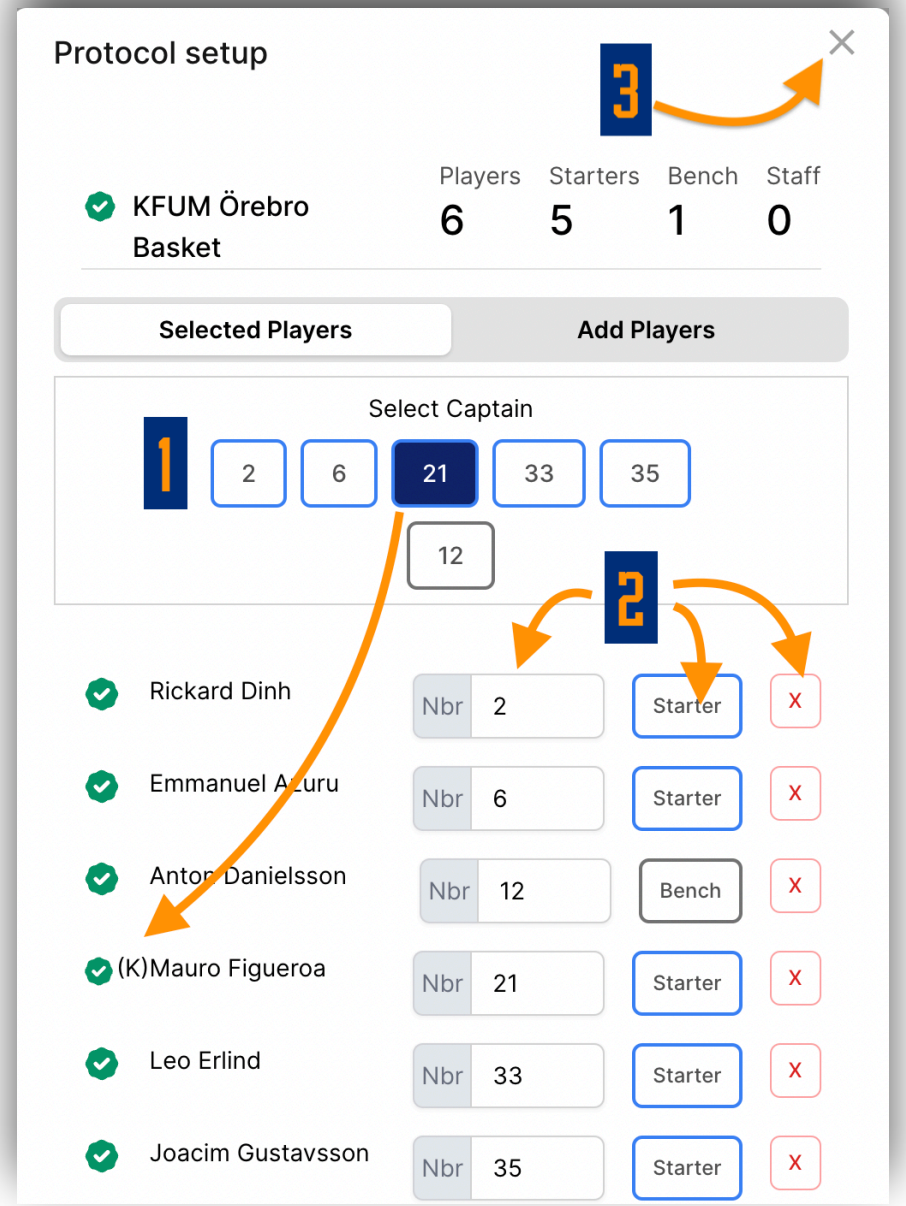


Profixio
PASSION FOR SPORTS

Innan matchstart

Selected Players

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

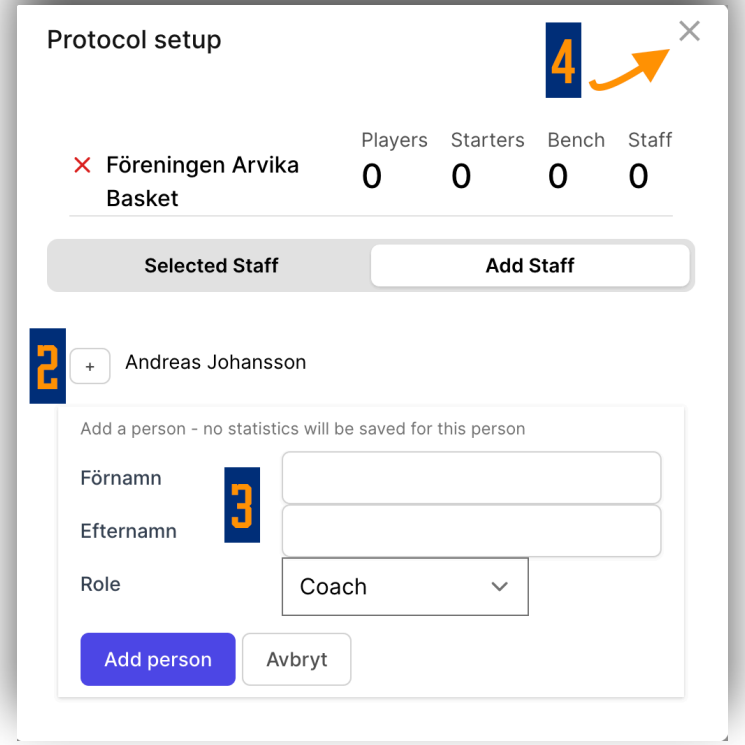


Profixio
PASSION FOR SPORTS

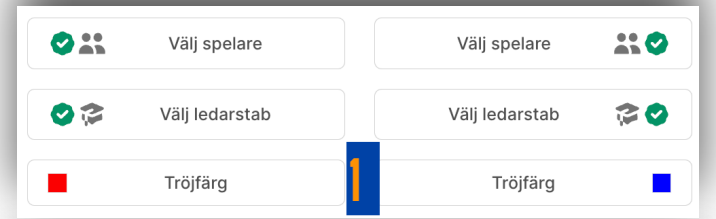
Innan matchstart

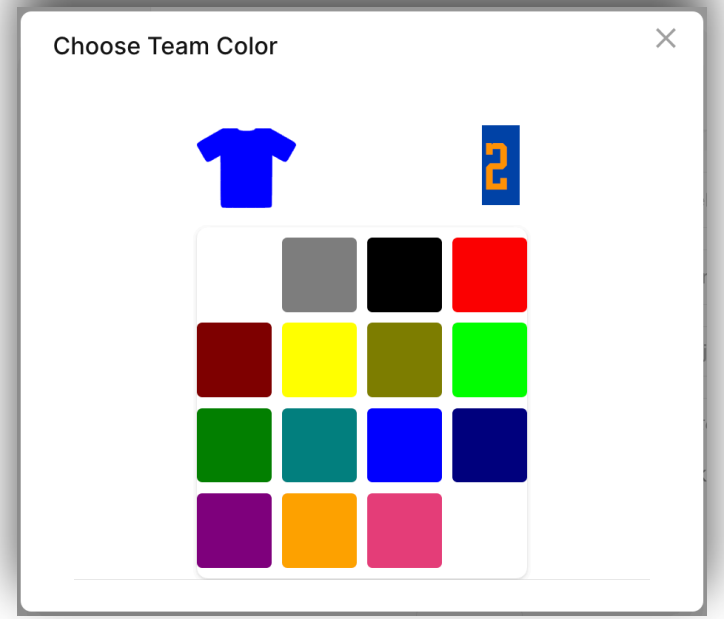
Registrera ledare

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 krysset för att stänga fönstret



Innan matchstart





Lägg in tröjfärg

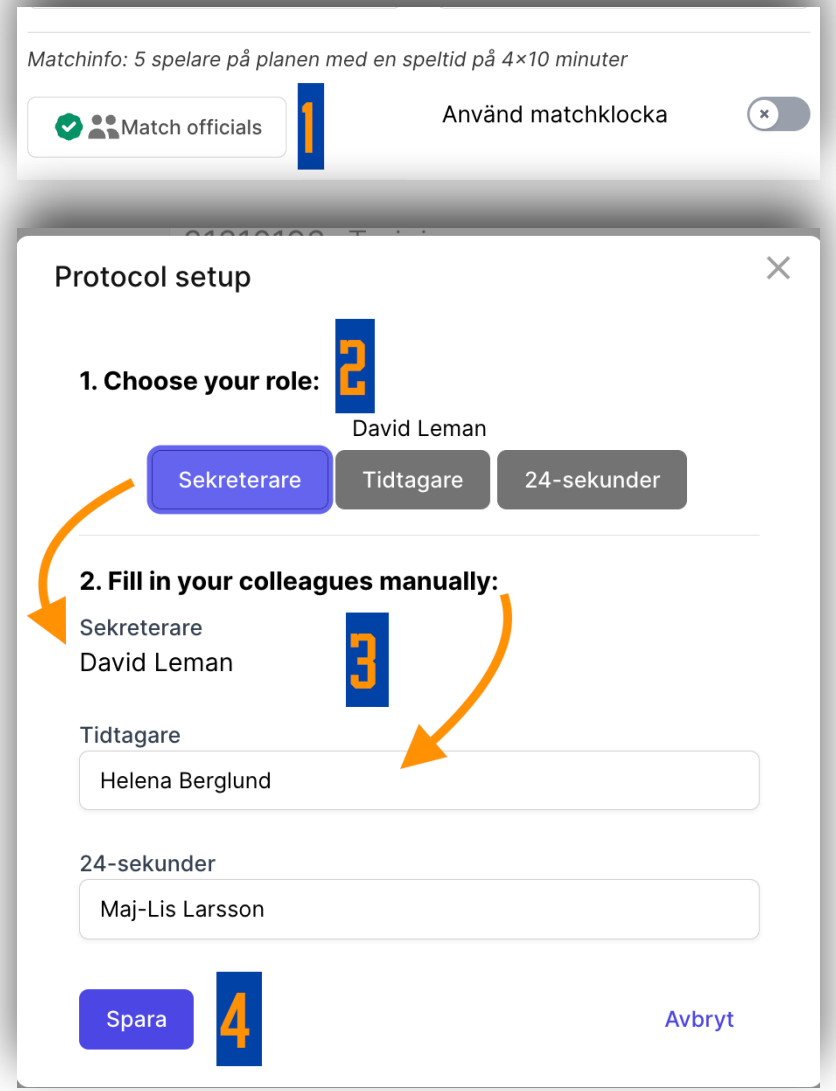
1. Klicka på ”Tröjfärg”
2. Välj tröjfärg

Profixio
PASSION FOR SPORTS

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



Innan matchstart

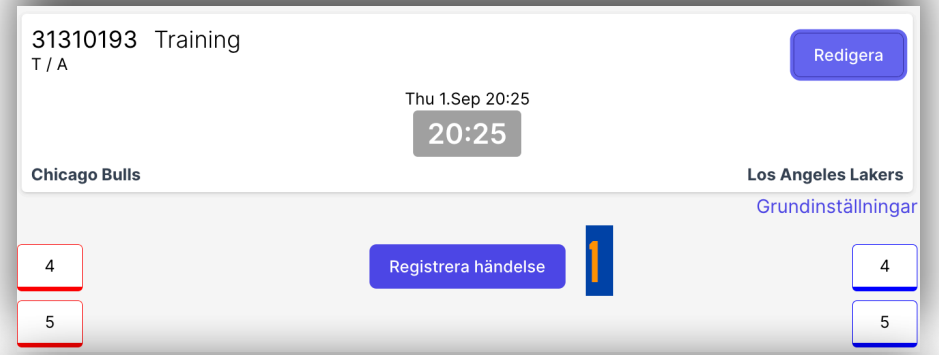
Välj inställningar för matchen

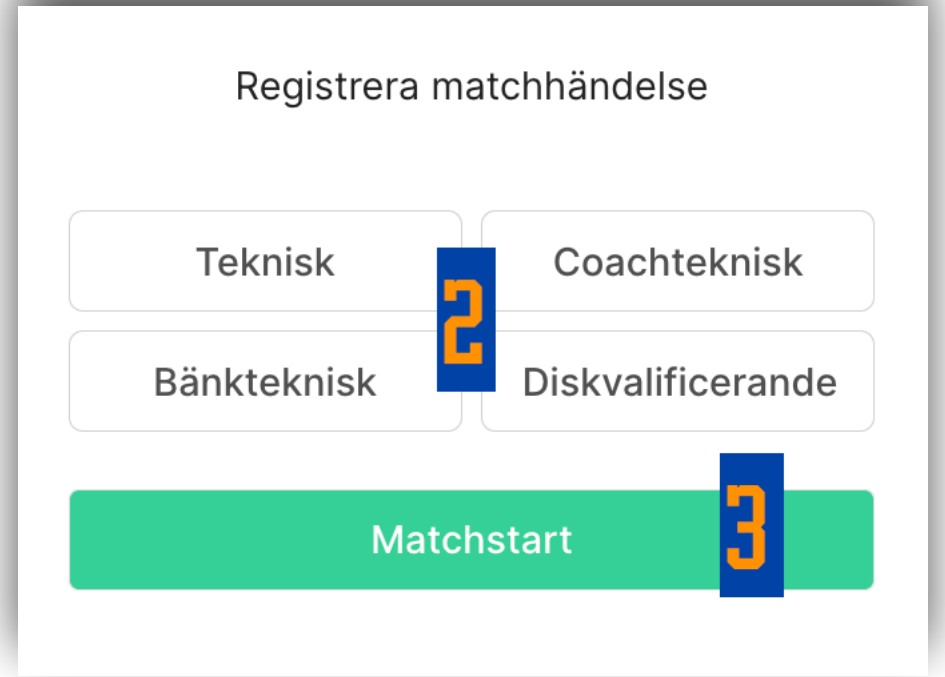
1. Välj om ni vill använda matchklocka och därmed ange när händelserna inträffar
2. Välj/kontrollera speltid
3. Gå vidare för att sedan starta matchen!

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!



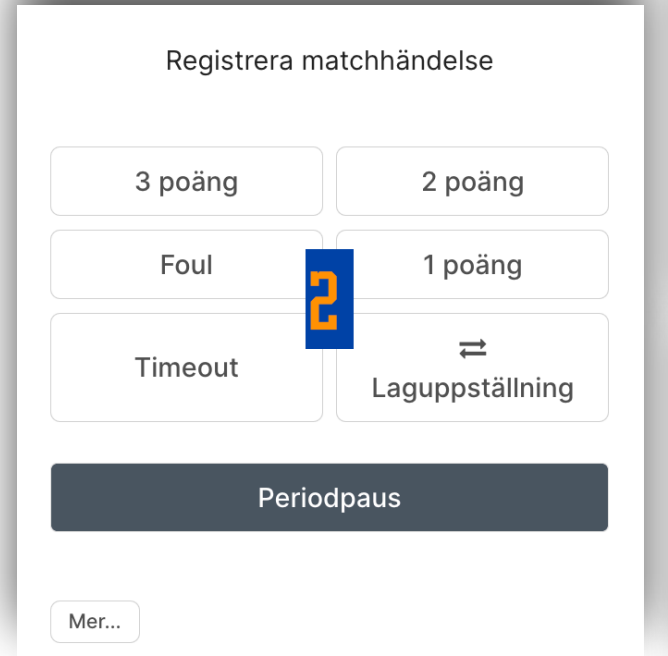


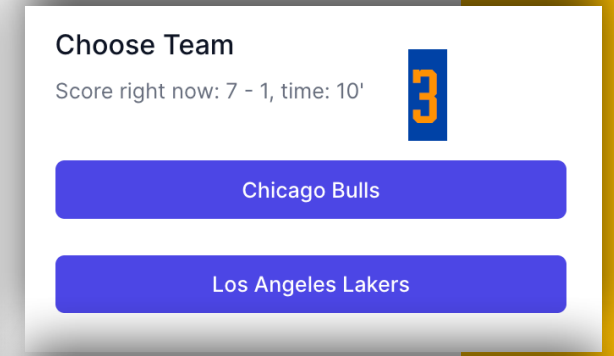
Under matchen

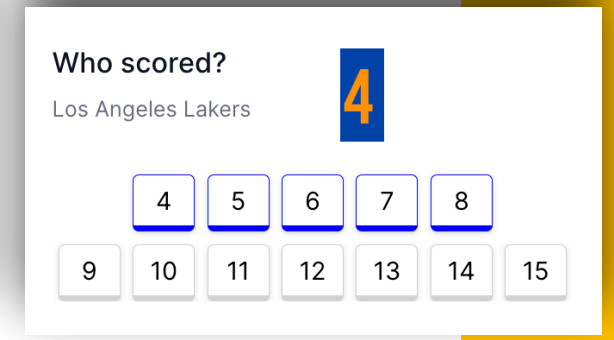
Registrera händelse

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







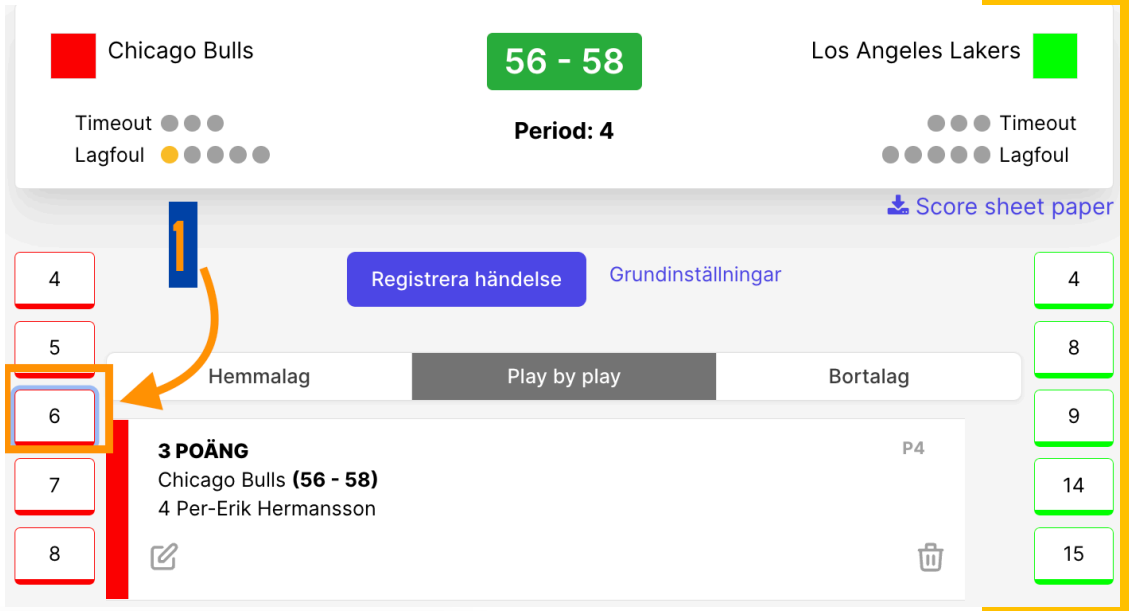
Profixio
PASSION FOR SPORTS

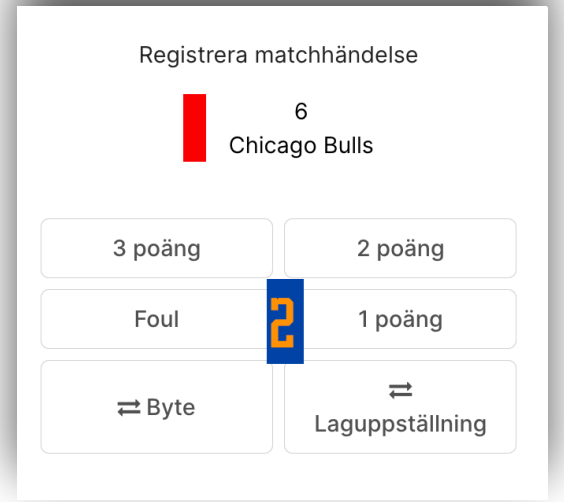
Under matchen

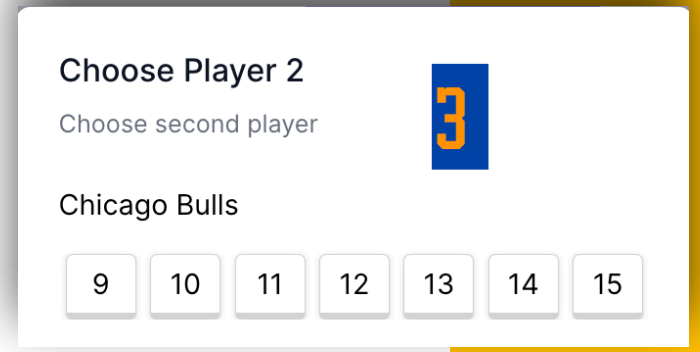
Registrera händelse genom att välja spelare först

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

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





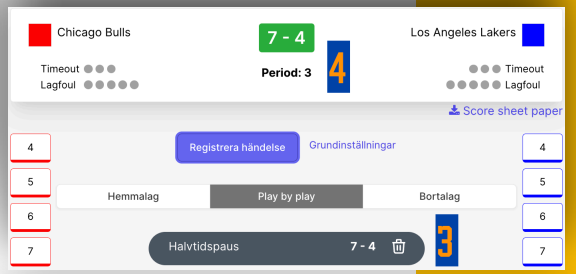


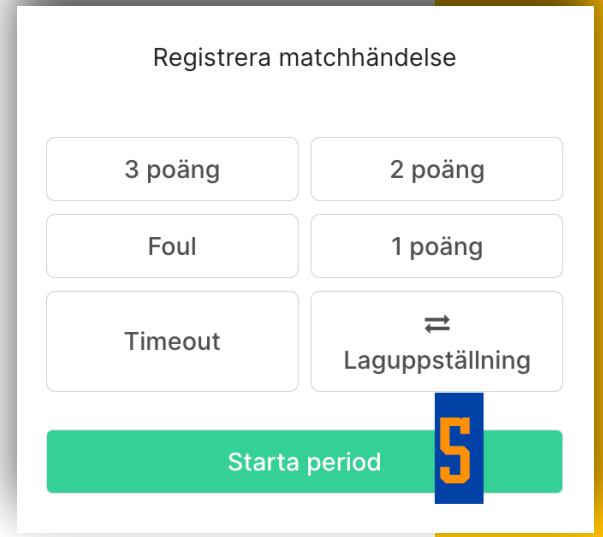
Profixio
PASSION FOR SPORTS

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!





Profixio
PASSION FOR SPORTS

Under matchen

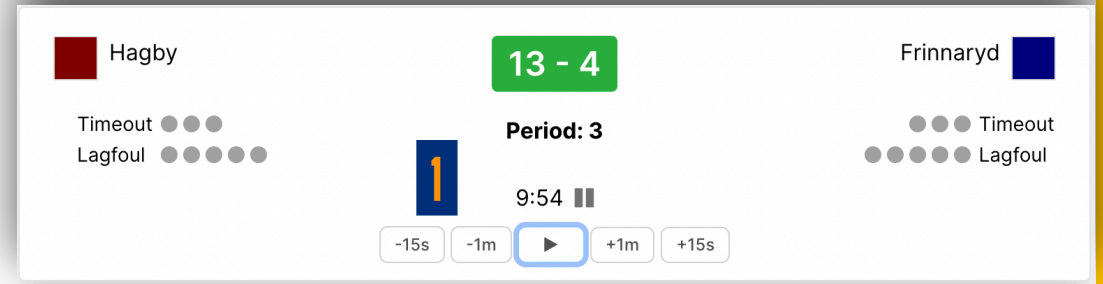
Matchklockan
(om den är aktiverad)

1. Visar aktuell tid

- Tiden kan justeras (+/-15 sekunder och 1 minut)

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

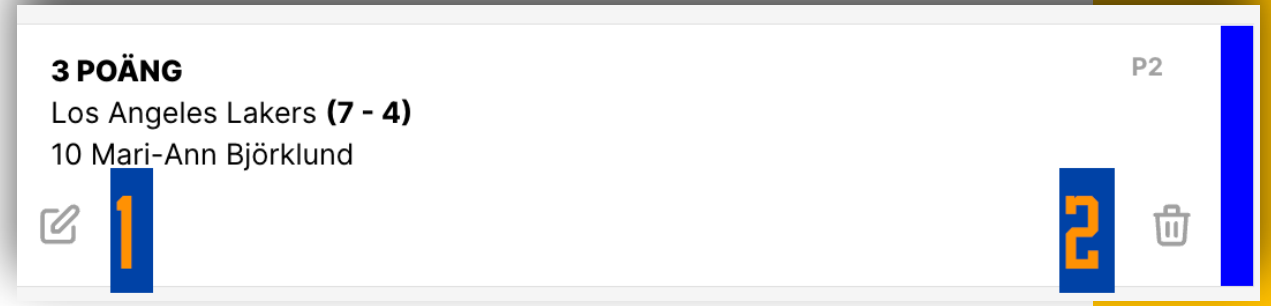
- Kom ihåg att starta igång klockan vid varje ny period (Det sker inte automatiskt)



Under matchen

Redigera eller ta bort händelse

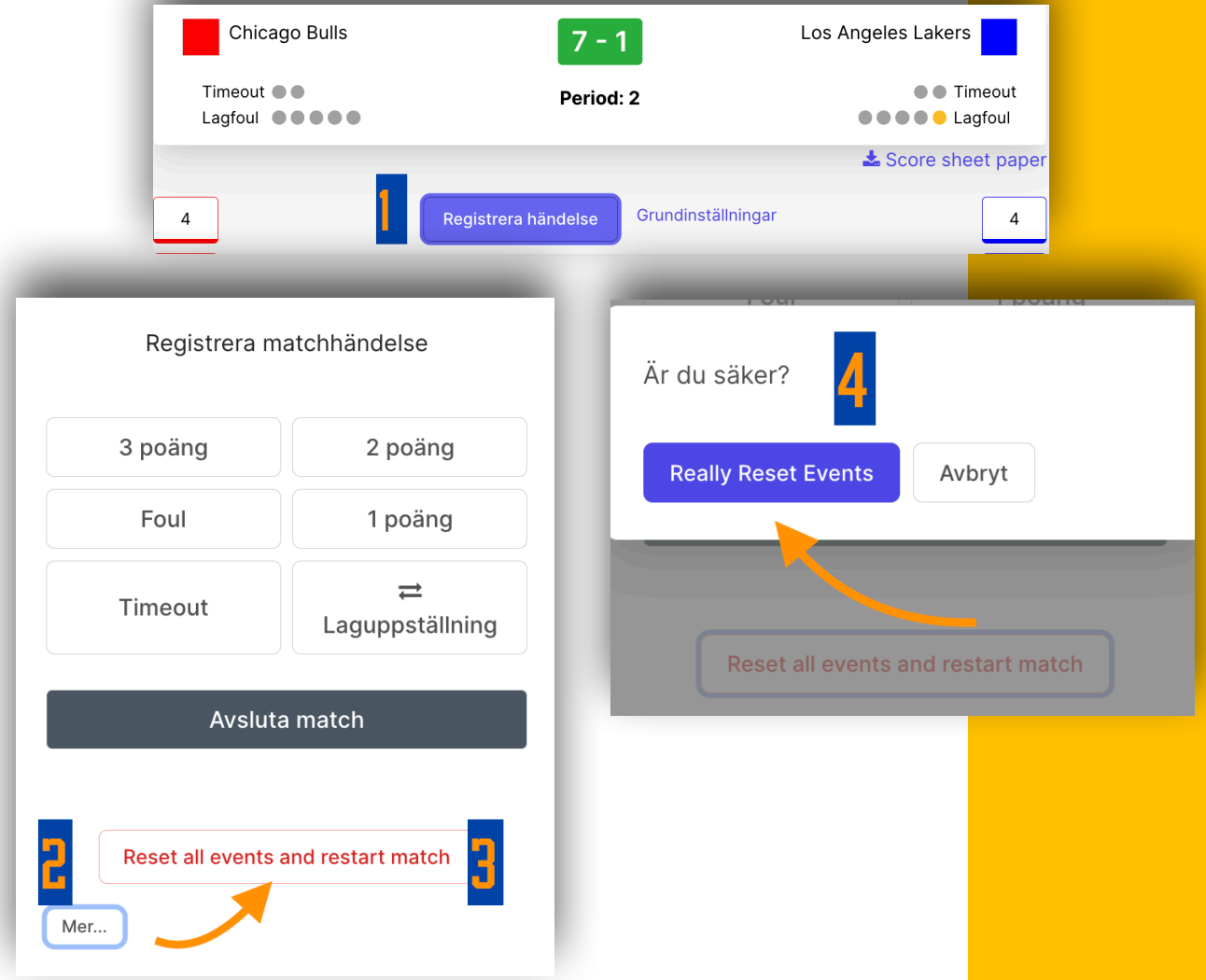
1. Klicka på redigera-ikonen för att redigera en händelse
2. Klicka på soptunnan för att ta bort en händelse



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



Profixio
PASSION FOR SPORTS

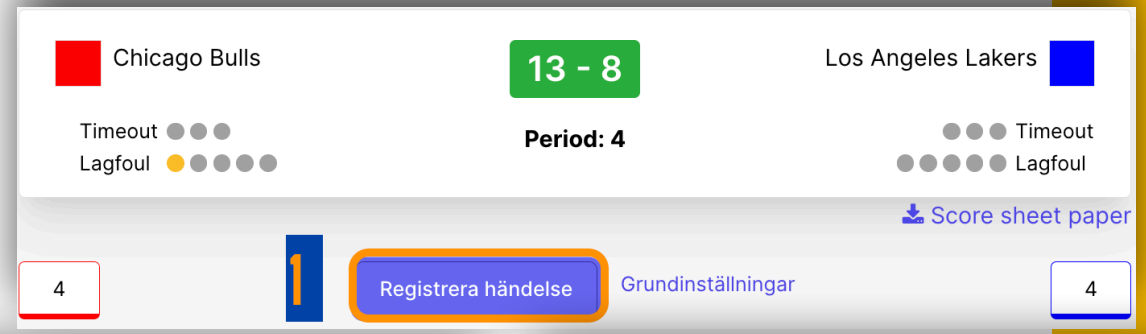
Avsluta match

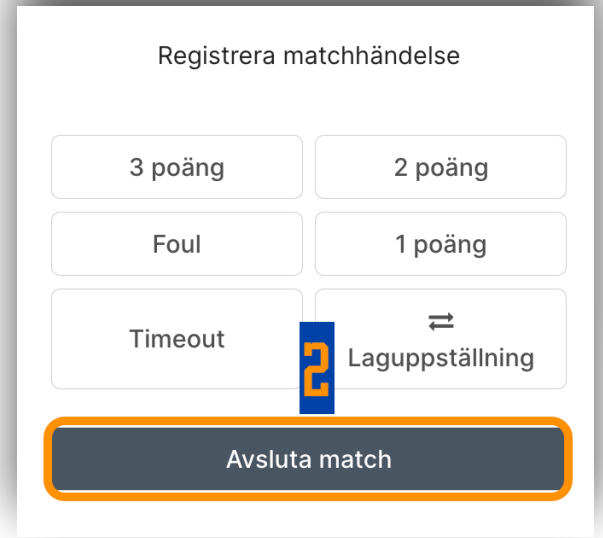
Avsluta match

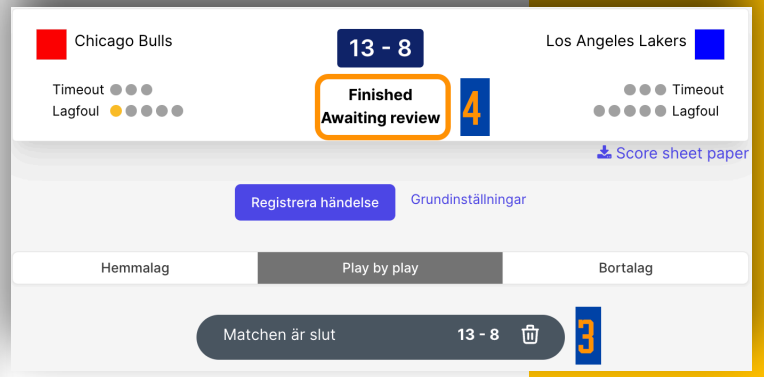
1. Klicka på Registrera händelse
2. Klicka på Avsluta match
3. Matchflödet uppdateras

Matchen visas som färdigspelad men är ännu inte godkänd av domaren

Domaren kontrollerar och godkänner protokollet via sin sida i Profixio App





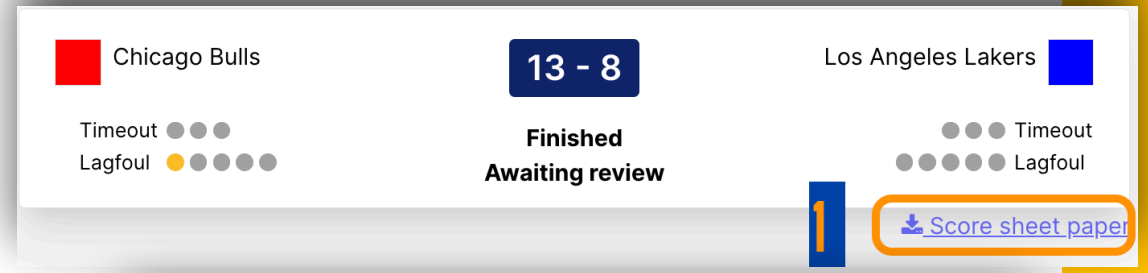


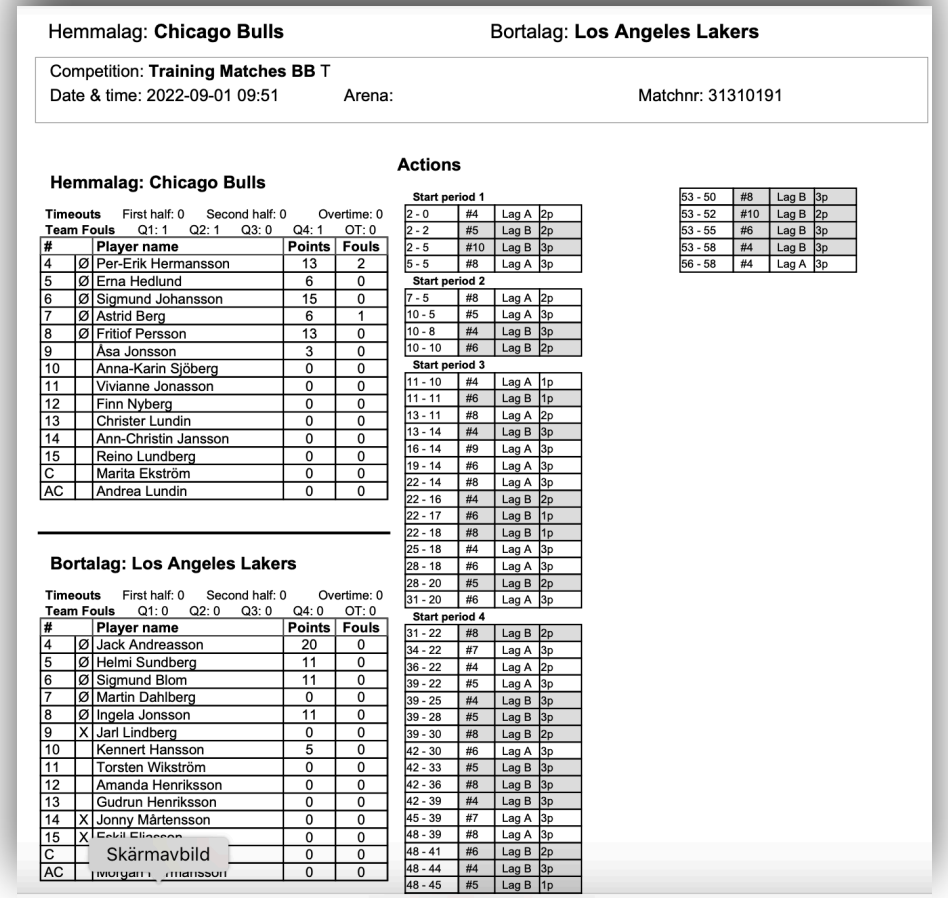
Avsluta match

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.





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 Q4: 1 OT: 0

#		Player name	Points	Fouls
4	Ø	Per-Erik Hermansson	13	2
5	Ø	Erna Hedlund	6	0
6	Ø	Sigmund Johansson	15	0
7	Ø	Astrid Berg	6	1
8	Ø	Fritiof Persson	13	0
9		Åsa 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		Reino Lundberg	0	0
C		Marita Ekström	0	0
AC		Andrea Lundin	0	0

Bortalag: Los Angeles Lakers

Timeouts First half: 0 Second half: 0 Overtime: 0
Team Fouls Q1: 0 Q2: 0 Q3: 0 Q4: 0 OT: 0

#		Player name	Points	Fouls
4	Ø	Jack Andreasson	20	0
5	Ø	Helmi Sundberg	11	0
6	Ø	Sigmund Blom	11	0
7	Ø	Martin Dahlberg	0	0
8	Ø	Ingela Jonsson	11	0
9	X	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	Eskil Eliasson	0	0
C			0	0
AC		Morgan Hermansson	0	0

Actions

Start period 1

2 - 0	#4	Lag A	2p
2 - 2	#5	Lag B	2p
2 - 5	#10	Lag B	3p
5 - 5	#8	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	#4	Lag A	1p
11 - 11	#6	Lag B	1p
13 - 11	#8	Lag A	2p
13 - 14	#4	Lag B	3p
16 - 14	#9	Lag A	3p
19 - 14	#6	Lag A	3p
22 - 14	#8	Lag A	3p
22 - 16	#4	Lag B	2p
22 - 17	#6	Lag B	1p
22 - 18	#8	Lag B	1p
25 - 18	#4	Lag A	3p
28 - 18	#6	Lag A	3p
28 - 20	#5	Lag B	2p
31 - 20	#6	Lag A	3p

Start period 4

31 - 22	#8	Lag B	2p
34 - 22	#7	Lag A	3p
36 - 22	#4	Lag A	2p
39 - 22	#5	Lag A	3p
39 - 25	#4	Lag B	3p
39 - 28	#5	Lag B	3p
39 - 30	#8	Lag B	2p
42 - 30	#6	Lag A	3p
42 - 33	#5	Lag B	3p
42 - 36	#8	Lag B	3p
42 - 39	#4	Lag B	3p
45 - 39	#7	Lag A	3p
48 - 39	#8	Lag A	3p
48 - 41	#6	Lag B	2p
48 - 44	#4	Lag B	3p
48 - 45	#5	Lag B	1p
53 - 50	#8	Lag B	3p
53 - 52	#10	Lag B	2p
53 - 55	#6	Lag B	3p
53 - 58	#4	Lag B	3p
56 - 58	#4	Lag A	3p

Skärmavbild

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).

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-outer enligt följande:

- Starta tidtagningen så snart domaren givit signal och tecken för beviljad time-out.
- Signalera när femtio sekunder av time-outen förflutit.
- Signalera när time-outen 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 <u>fortsätter</u> när:

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

Lagets bollkontroll <u>slutar</u> 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.

<u>Starta eller återstarta</u> 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.

<u>Startar eller återstartar</u> 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 <u>stoppas men inte återställas</u> 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 <u>stoppas</u> 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.