

MATCHSEKRETARIAT

Består av sekreterare, tidtagare, 24-sekunderstidtagare och vice sekreterare (endast i de högre divisionerna). Ska alltid vara på plats senast 30 minuter innan matchstart.

TIDTAGARE

Har som uppgift att sköta tiden dvs. starta och stoppa klockan vid rätt tillfällen. Man kan antingen spela med rullande tid eller med stopptid. Skillnaden är att vid rullande tid stoppas klockan endast vid time-outs samt de sista 2 minuterna av fjärde perioden, ej vid domarens signal. Sköter även resultattavlan i de matcher där det inte finns en vice sekreterare. Ska även signalera för time-outs och spelarbyten.

Stoppa

×Vid domarens signal

×Time-outs

×Efter mål de sista 2 minuterna av fjärde perioden

Starta

×Då en spelare på planen berör bollen

	Beviljas
Time-outs	Vid avblåsning Då motståndarlaget gör poäng
Byten	Vid avblåsning Om sista straffkastet resulterar i poäng/följs av inkast Då motståndarlaget gör poäng (endast <u>sista 2min</u> av fjärde perioden)

SEKRETERARE

Har som uppgift att fylla i matchprotokollet, visa foulskyltarna, ändra lagfoulsskyltarna och sköta uppkastpilen.

Uppkastpilen

Pilen ska peka mot den korg som laget som ska få bollen vid nästa uppkastsituation anfaller åt. Så vid uppkastet ska pilen peka åt det håll som det laget som inte fick bollen anfaller åt. Pilen ska därefter vändas vid varje uppkastsituation. Glöm ej att vända pilen i halvtid då lagen byter korg!

Foulskyltar & lagfoulsskyltar

Foulskyltarna ska visas upp efter varje gång någon har gjort en foul. Det finns fem skyltar numrerade 1-5. Då skylten för den 5e foulen visas upp ska även tecken göras åt domaren för att visa att spelaren inte längre får spela.



Lagfoulsskyltarna är numrerade 1-5. Vid den 4e lagfoulen ska konen resas. Om det är inkast ska konen resas då den första spelaren på plan rör vid bollen och om det är straffkast ska den resas då straffkastskytten fått bollen från domaren.

Matchprotokoll

Matchprotokollet är till för att dokumentera basketmatchen. Allt som skrivs i matchprotokollet ska skrivas med versaler (dvs. STORA bokstäver). Om något blir fel någonstans ska man stryka över det med ett streck så att det fortfarande går att läsa vad det stod och sedan göra rätt notering på nästa rad. Domaren ska sedan informeras om felet vid nästa lämpliga tillfälle.

MATCHINFORMATION

Börja med att fylla i matchinformationen längst upp på protokollet. Där står information om vilken match det är, var och när den spelas och vilka som dömer. På seniormatcher ska även publiksiffran stå med.

 MATCHPROTOKOLL		Match nr <u>032168810</u>	Publik <u>285</u>	
SBBF Lag A: <u>IK EOS</u>		Lag B: <u>LOBAS</u>		SBBF
Tävling: <u>BEH SÖDRA</u>	Datum: <u>28-10-12</u>	Kl: <u>900</u>	1:a domare: <u>FLINK A</u>	
Plats: <u>EOSHALLEN</u>			2:a domare: <u>STRANDQVIST N</u>	
			3:e domare: _____	

SPELARFÖRTECKNING

Spelarförteckningen ska vara ifylld senast 20 min innan matchstart. Börja med att skriva in lagens namn. Fyll därefter i spelarnas nummer och efternamn följt av första bokstaven i förnamnet. Fyll även i coachernas namn och vilken spelare som är lagkapten (markeras med (K) bakom spelarens namn). Kolla spelklarlistan så att alla spelare finns med. Finns alla med ska rutan JA kryssas i, informera annars domaren om vilka spelare som saknas.

10 minuter innan matchstart ska båda coacherna markera vilka spelare som ska starta matchen med ett X i den skuggade kolumnen till höger om spelarens nummer. Vid matchstart bekräftas det vilka som startar genom att man sätter en ring runt X. Därefter markeras det med ett X varje gång en spelare byter in för första gången.

Då coachen har markerat startfemman ska han signera efter sitt namn som ett godkännande av att allt i protokollet stämmer. Efter det ska alla tomma rader i spelarförteckningen strykas.

		Lag A: IK EOS										
		Time-outs	Lag foul									
		1:a halvlek <u>7</u> <u>10</u>	① X X X X	②	1	2	3	4				
		2:a halvlek	③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
		Förl. perioder										
Poäng		Spelarnas namn	Nr	Fouls								
				1	2	3	4	5				
		<u>GVÖRUP N</u>	<u>4</u>	<u>X</u>								
		<u>WAIKE G</u>	<u>5</u>	<u>X</u>	<u>P</u>	<u>P</u>						
		<u>BENDZ T</u>	<u>6</u>	<u>X</u>								
	<input type="checkbox"/> Nej	<u>ADANUVOR K</u>	<u>7</u>									
	<input type="checkbox"/> Ja	<u>MEDJEDCUB A</u>	<u>8</u>	<u>X</u>	<u>P</u>	<u>P</u>						
		<u>BUZA A</u>	<u>10</u>									
		<u>KAROVIC A</u>	<u>12</u>	<u>X</u>	<u>U</u>	<u>U</u>						
		<u>HULT D</u>	<u>13</u>	<u>X</u>	<u>P</u>	<u>P</u>						
		<u>NYSTRÖM G</u>	<u>15</u>	<u>X</u>								
		Coach: <u>WALLIN A</u>										
		Ass. Coach: <u>HEULSTRÖM J</u>										

LÖPANDE RESULTAT

Det löpande resultatet fylls i under matchen. Varje gång det blir mål drar man ett streck/gör en prick över det nya resultatet i kolumnen med siffor. I den tomma kolumnen bredvid skriver man vilket nummer det var som gjorde målet.

1p = prick

2p= /

3p= / plus ringa in spelaren

Efter varje periods slut ska den sista poängen ringas in och därefter ska det dras ett streck under den sista poängen så man ser var perioden tog slut.

	A	B
	1	1
8	2	2
	3	3
12	4	4
12	5	8
15	6	
	7	8
	8	10
15	9	
	10	10
6	11	10
	12	12
13	13	6
	14	14
15	15	6
	16	8
13	17	17
	18	18
	19	19
15	20	20
	21	21

FOULS

Personlig foul = P

Teknisk foul = T

Osportslig foul = U

Fighting foul = F

Diskvalificerande foul = D

Coachteknisk = C

Bänkteknisk = B

Den översta gruppen skrivs alltid in på spelaren och den understa skrivs in på coachen. Alla foul utom personlig foul resulterar alltid i två straffkast och bollen i sidan.

Varje foul markeras i foulrutan. Först skriver man vilken typ av foul det var. Sedan skriver man antalet straffkast i det nedre högra hörnet (om foulen inte medför straffkast lämnas det tomt). Mellan varje period dras en linje som ramar in de fouls som gjordes i respektive period.

LAGFOUL

Alla foul som sker utom fighting foul och foul på coachen ska markeras med ett kryss i lagfoulsrutan. En eventuell förlängning ses som en fortsättning på den 4e perioden vilket gör att lagfoulen står kvar. Efter varje period spärras eventuella tomma rutor med ett vågrätt streck.

TIME-OUTS

Då en time-out beviljas skriver man in matchminuten i rutan. Varje lag har 2 time-outer i första halvlek och 3 i andra samt 1 i varje förlängningsperiod. Efter varje halvlek spärras eventuella tomma rutor med ett likhetstecken.

Endast 2 time-outer tillåts de sista två minuterna av match! Lag som har tre time-outer kvar, förlorar därmed en time-out!!

Sekretariatsutbildning november 2013
Emma Reimer

Lag B: <u>LOBAS</u>		Lag foul							
Time-outs		① <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
1:a halvlek		② <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
2:a halvlek		③ <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
Förl. perioder		④ <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
Poäng	Spektralistans uppvissad?	Spelarnas namn	Nr	Fouls					
20		LANDAHL.C	5	X					
0		JACOBSSON.E	6	X	P	P			
7	Nej	WILANDER.H	8	X	T	P	U		
15		DULKE.E	10	X					
0	Ja	MALM SVENSSON.J	11	X	P	B	P		
25	<input checked="" type="checkbox"/>	SAID.J	12	X	P				
5		BERGMAN.E	14	X	P	P	P	P	
6		STÅHL.J	15	X					
78		Coach: <u>ROOS.H</u> <u>KW</u>							6
		Ass. Coach: <u>LINDGREN.V</u>							
Resultat:		Period ① A <u>15</u> B <u>11</u>	② A <u>12</u> B <u>25</u>						
		Period ③ A <u>20</u> B <u>22</u>	④ A <u>19</u> B <u>20</u>						
		Förl. perioder A <u>—</u> B <u>—</u>							

MATCHENS SLUT

Då matchen är slut ska det dras en extra linje under de två dragna linjerna innehållande resultat. Därefter ska resten av rutorna spärras med ett zick-zack-streck.

Börja med att skriva ner slutresultatet för lag A och lag B samt det segrande laget. I rutan för periodresultat ska det skrivas upp hur många poäng som gjordes i respektive period (dvs. inte slutresultatet i varje period). Räkna även ut hur många poäng varje spelare har gjort under matchen och skriv in det till vänster om spelarnas namn i poängkolumnen.

Alla tomma rutor och linjer ska därefter spärras (fouls & lagfouls med vågräta streck och lagfouls med likhetstecken).

Sekreteraren och tidtagarna ska texta sina namn så att det går att se vilka som varit funktionärer. Vid ev. protest ska lagkaptenen från det protesterande laget skriva på. Därefter skriver båda domarna under protokollet.

24sek-TIDTAGARE

Lagen har 24 sekunder på sig att komma till ett avslut.

Skottklockan startas

x Då ett lag får bollkontroll (Undantag vid inkast-då är det när någon på plan rör bollen)

Skottklockan stoppas & återställs

x Bollkontroll av andra laget **Återställ till 24 sek när försvaret får bollkontroll**

x Då bollen nuddar ringen **Återställ till 14 sek**

x Vid foul **Se nedan understruket i rött!**

x Efter mål **Återställ till 24 sek**

Skottklockan stoppas utan återställning

x Då laget med bollkontroll får inkast pga:

- Boll utanför planen

- Uppkast

-Skadad spelare i samma lag

Skottklockan återställs till 14sek

x Om laget utan bollkontroll/inget av lagen gör en överträdelse som leder till inkast på laget med bollkontrollns främre planhalva. (*ex. foul efter att anfallande laget har passerat halvplan*)

-Om det är **1-13sek** kvar återställs skottklockan till 14sek

-Om det är **14-24sek** kvar ska skottklockan stå kvar på samma tid som överträdelserna skedde