

Sekretariatsutbildning



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



1. Spelform Spalding Basketshop Cup – 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 Spalding Basketshop Cup – U15 eller äldre

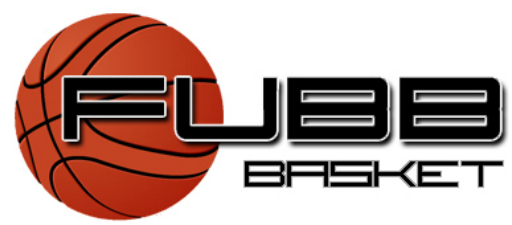
Varför ska sekretariatet känna till detta?

- 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



POÄNG

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

TIDSRELATERADE

6 STOPPA KLOCKAN (samtidig signal) ELLER STARTA INTE KLOCKAN Öppen hand	7 STOPPA KLOCKAN FÖR FOUL Ena handen knuten andra med handflatan nedåt peka på midjan	8 STARTA MATCH-KLOCKAN Hackrörelse med handen	9 ÅTERSTÄLL 14- ELLER 24- SEKUNDERSKLOCKAN Rotera handen med utsträckt finger
---	---	---	---

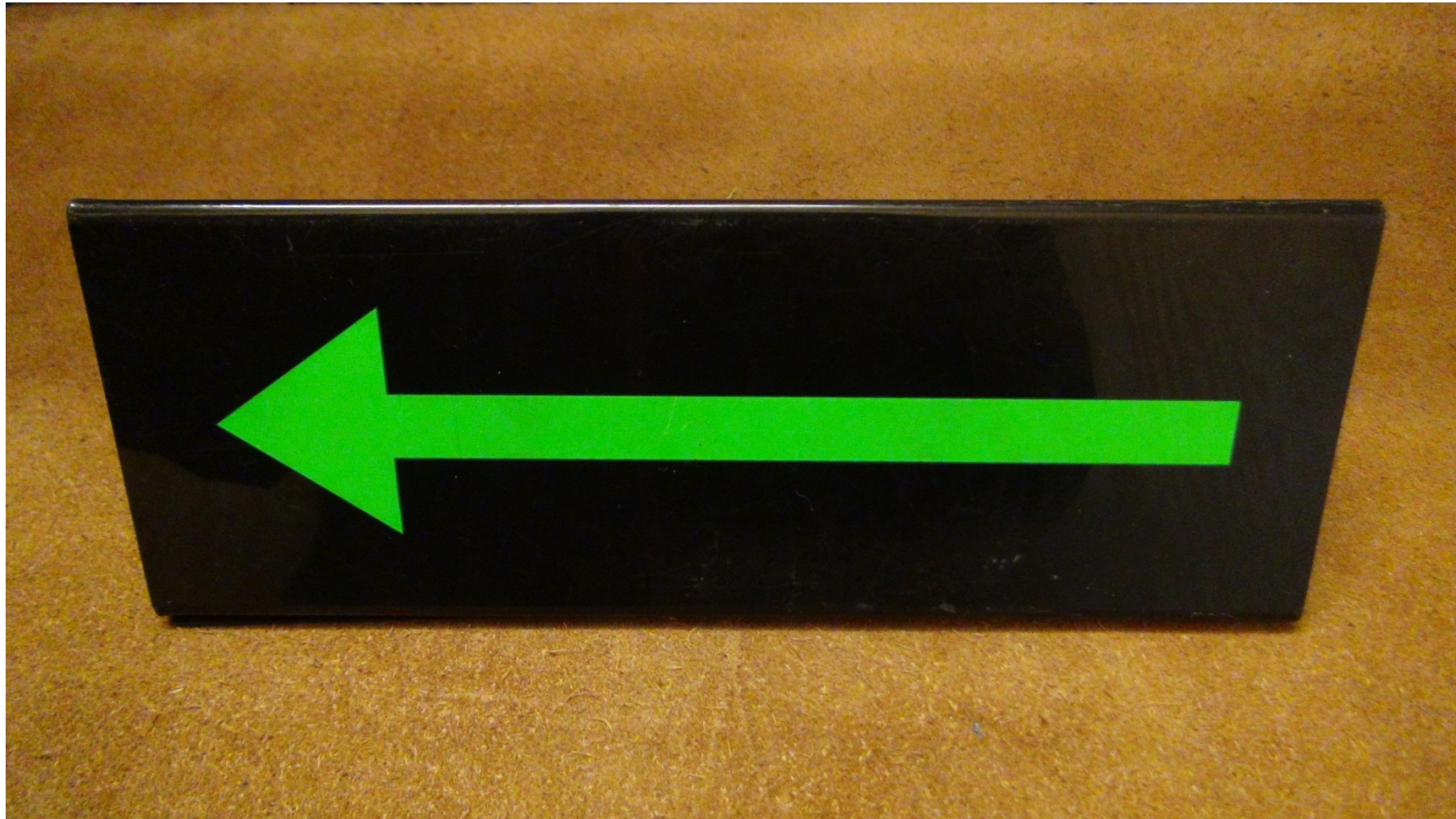
ADMINISTRATION

10 SPELARBYTE (samtidig signal) Korslagda armar	11 GE TILLSTÅND ATT KOMMA IN Öppen hand, vinka mot kroppen	12 BEGÄRD TIME-OUT (samtidig signal) Forma T, visa fingret	13 KOMMUNIKATION MELLAN DOMARE OCH SEKRETARIATET Tummen upp	14 SYNLIG RÄKNING Fingrarna visar räkningen
---	--	--	---	---

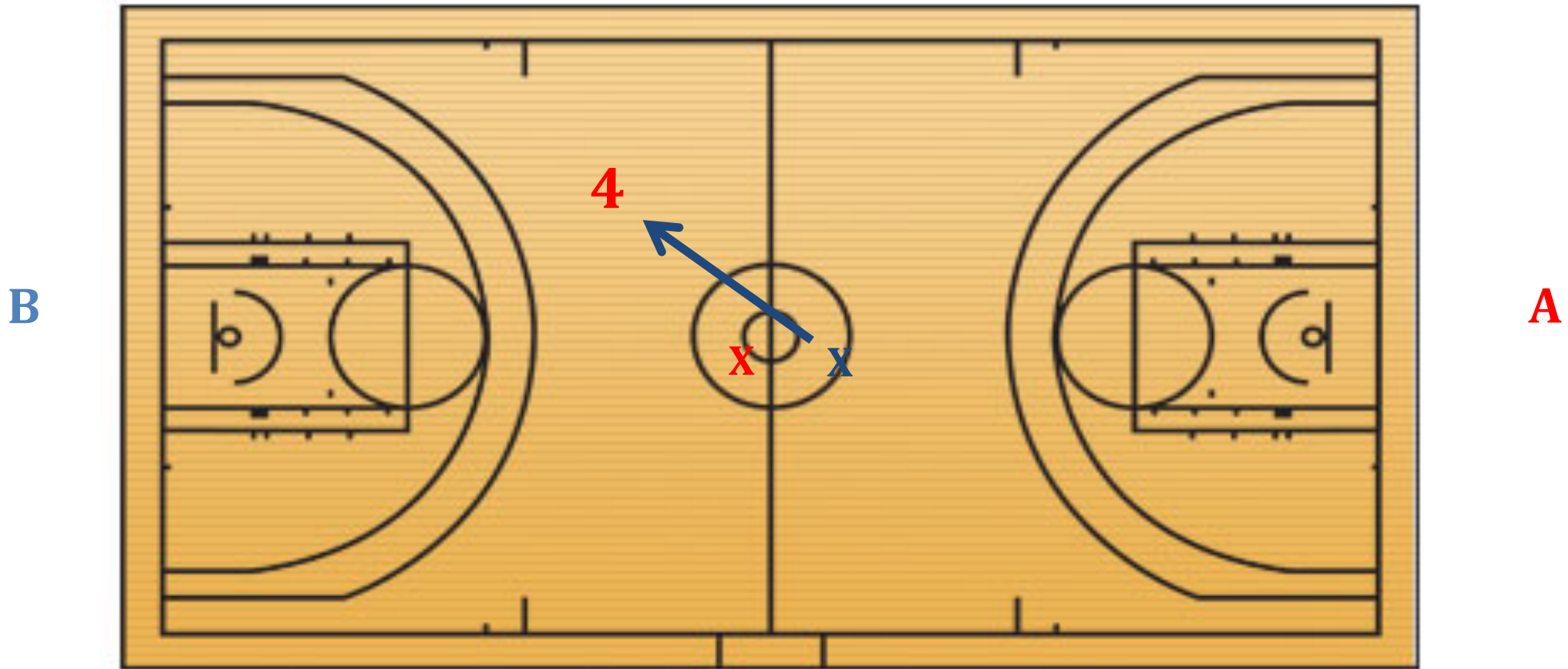
IV. ÖVERTRÄDELSER

15 STEGFEL Rulla knytnåvarna	16 DRIBBLINGSFEL Rörelse med armarna	17 FÖRNING Rotera handen, halvt varv framåt	18 TRE SEKUNDER Utsträckt arm, visa 3 fingrar
19 FEM SEKUNDER Visa 5 fingrar	20 ÅTTA SEKUNDER Visa 8 fingrar	21 TJUGUFYRA SEKUNDER Fingrarna vidrör axeln	22 BAKÅTSPEL Rör armen med utsträckt pekfinger
23 SPARK Peka på foten	24 INKÄST OCH/ELLER SPELRIKTNING Peka med fingret längs sidlinjen	25 UPPKASTSITUATION Tummarna uppåt, följs av att peka fingret i samma riktning som pilen för alternerande bollinnehav	

3. Regler - pilen/uppkastsituation



3. Regler - pilen/uppkastsituation



LAGBÄNKSOMRÅDE LAG B SEKRETARIAT LAGBÄNKSOMRÅDE LAG A

Lag B slår bollen först i uppkastsituationen men spelare 4 i Lag A får matchens första bollkontroll.

Lag A vinner därmed uppkastet.

Fråga: hur vänder vi pilen? **Svar:** mot den korg som Lag B anfaller mot /gör mål på,





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. 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 spelsmål får inte ta sin time-out i direkt anslutning till detta.

Däremot får samma lag som gjort straffkastsmål, 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 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.



6. Tidtagarens uppgifter

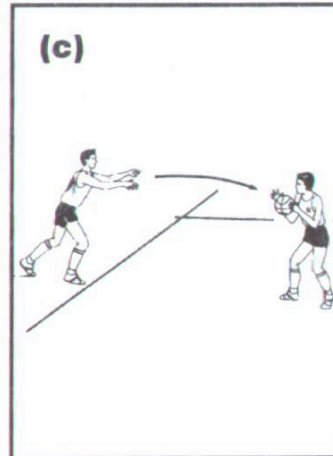
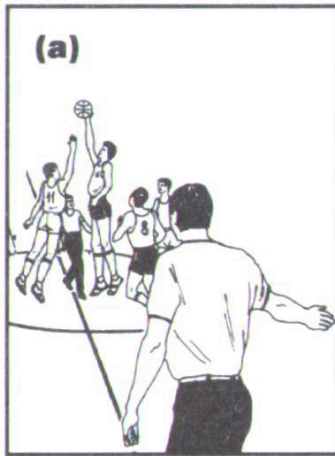
- Starta och stoppa klockan efter gällande regler.
- Se till att signal ljuder i slutet av varje period.
- Hjälpa sekreteraren vid behov.

Tidtagarens signal orsakar att spelet stoppas och bollen blir död.

6. Tidtagarens uppgifter

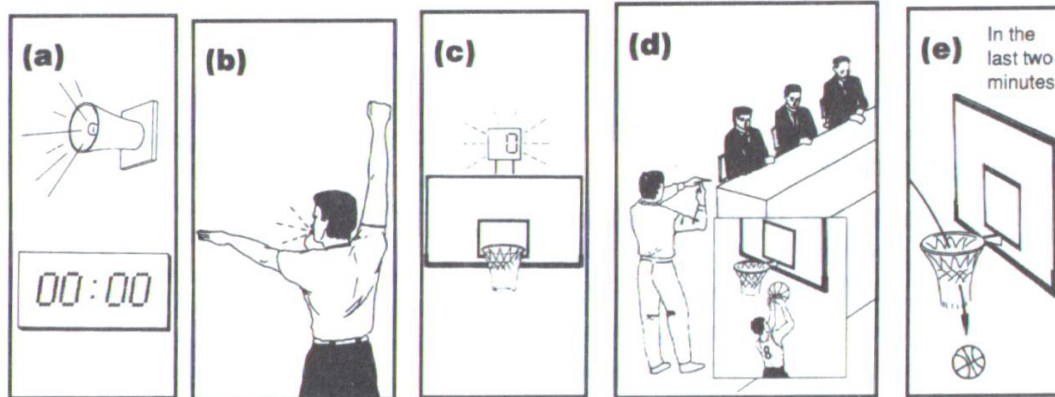
Matchklockan startas...

- 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. Sekreterarens uppgifter

- Föra ett digitalt matchprotokoll med all matchfakta. [Videogenomgång Basketball Scoresheet.](#)
- Visa antalet fouls som begåtts av varje spelare.
- Meddela domare när någon spelare får sin femte foul.
- Sköta lagfoulskonorna.
Vad är lagfoul?
- Meddela domarna när time-out är begärd samt ska beviljas
- Meddela spelarbyten.
- Sköta uppkastpilen.

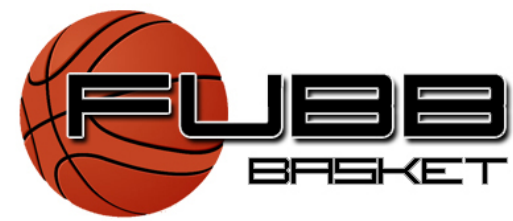


8. Skottklockan/24 sekunder

- 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.



8. 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".



8. 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 foulén 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-uten beviljades.

9. Utrustning sekretariatet - innehåll i väskan

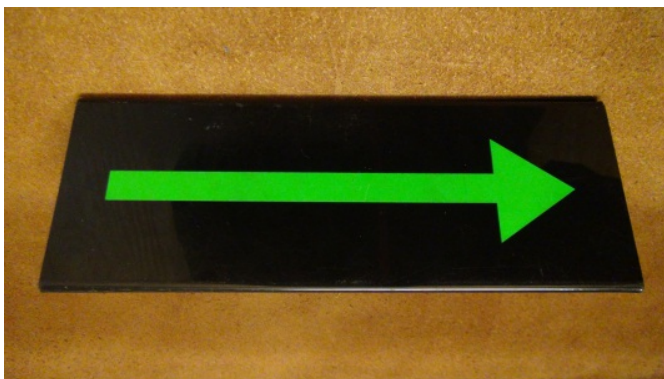
Foulskyltar



Lagfoulskonor



Pil



**Lycka till i hallarna och tack för
ditt engagemang i FUBB Basket!**

