

SEKRETARIATSUTBILDNING



1. Spelform
2. Domartecken
3. Regler – Pilen/uppkastsituationen
4. Regler – Byten
5. Regler – Timeouts
6. Tidtagares uppgifter
7. Sekreterarens/protokollförarens uppgifter
8. Skottklockan / 24-sekunder
9. Utrustning sekretariatet
10. Regler för snabbinkast (fr o m säsong 2024/25)

1. Spelform

- 4 x 10 minuter effektiv speltid
- 2 minuter paus mellan 1 & 2, 3 & 4 perioden
- 15 minuter paus mellan 2 & 3 perioden (halvtidspaus)
- Övertid 5 min.
- 5 mot 5 på fullstor basketplan
- Hög korg, 305 centimeter från golvet
- Två domare
- Hemmalaget står för sekretariatet
- Skottklocka / 24-sekundersklocka tillämpas
- FIBA regler, www.fiba.com

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
--	---	---	---	--

**FELAKTIG BERÖRING
MED HANDEN**



Slå på handleden

**BLOCK
(anfall eller försvar)**



Händerna på höfterna

**OTILLÅTEN
ANVÄNDNING AV
ARMBÅGARNA**



Rör armbågen bakåt

FASTHÅLLNING



Fatta om handleden

**41
KNUFF ELLER
CHARGING
UTAN BOLL**



Visa knuff

**42
CHARGING
MED BOLLEN**



Knytnävslag mot
handflatan

**43
AV LAGET SOM HAR
BOLLKONTROLL**



Peka med knytnäven
mot felande lags korg

**44
DUBBELFOUL**



Saxrörelse med knutna
händer

TEKNISK



Forma T,
visa handflatan

OSPORTSLIG



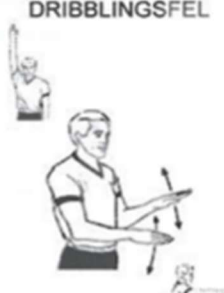
Fatta handleden

DISKVALIFICERANDE



Knutna nävar

IV. ÖVERTRÄDELSE

15 STEGFEL  Rulla knytävorna	16 DRIIBLINGSFEL  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 ÄTTA SEKUNDER  Visa 8 fingrar	21 TJUGOFYRA SEKUNDER  Fingrarna vidrör axeln	22 BAKÅTSPEL  Rör armen med utsträckt pekfinger
23 SPARK  Peka på foten	24 INKAST OCH/ELLER SPELRIKTNING  Peka med fingret längs sidlinjen	25 UPPKASTSITUATION  Tummarna uppåt, följs av att peka fingret i samma riktning som pilen för alternerande bollenhav	

3. Regler – pilen/uppkastsituation



Uppkastsituation!?

- Matchens start

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

- Ett skott skjuts och bollen fastnar mellan ringen och plankan
- I halvtidspausen behöver pilen vändas eftersom lagen byter korg / spelriktning
- När uppkastsituation uppstår och det lag som har favör, har passat in bollen, vänder sekreteraren pilen åt motsatt håll.

Förklaring "motsatt håll":

Om uppkastsituation uppstår och Lag A haft favör samt passat in bollen, vänds pilen åt det håll som Lag B anfaller.

4. Regler – spelarbyten

- Spelaren som ska byta in, begär bytet hos sekretariatet och sätter sig på en stol bredvid.
- Sekretariatet behöver signalera till domare genom att trycka på ljudsignal, att byte ska ske.
- 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.

5. Regler time-out

- 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 time-outs i första halvlek och kan disponera dessa fritt över period 1 och 2.
- Varje lag har tre time-outs i andra halvlek och kan disponera dessa fritt över period 3 och 4, dock får maximalt två time-outs (av dessa tre) utnyttjas under de två 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 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
- Poängtavla
 - "Vanligt" spelmål ger 2 poäng
 - Straffkast som går i ger 1 poäng
 - Skott utanför 3-poängslinjen som går i ger 3 poäng
(domaren visar då båda händer i luften med tre fingrar uppsträckta).
- Meddela domaren vid byten
- Meddela domaren vid begärd timeout
- Se till att signal ljuder i slutet av varje period
- Hjälpa sekreteraren vid behov med
 - Vända uppkastpilen
 - Visa antalet fouls som begåtts av varje spelare
 - Sköta lagfoul

Tidtagarens signal orsakar att spelet stoppas och bollen blir död.

Matchklockan startas...

- Vid uppkast: när en av "hopparna" berör bollen.
- Efter missat straffkast: när någon spelare på planen berör bollen.
- Vid inkast: när spelare på spelplanen berör bollen

Matchklockan stoppas...

- Vid domaravblåsning.
- När skottklockan (24 sek.) ljuder tillsammans med domaravblåsning.
- 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".
- Efter varje godkänt spelmål under de två sista minuterna i period 4 samt i de sista två minuterna i en förlängningsperiod.
- Stoppas automatiskt när slutsignal ljuder för spelperiod.

7. Sekreterarens uppgifter

- Föra ett digitalt matchprotokoll med all matchfakta i PROFIXIO.
- Visa antalet fouls som begåtts av varje spelare.
- Meddela domare när någon spelare får sin femte foul.
- Sköta lagfoul
- Meddela domarna när time-out är begärd samt ska beviljas
- Sköta uppkastpilen

8. Skottklockan (24-sekundersklockan)

- 24/14 sekunders tidtagning startas när en spelare får kontroll över bollen.
- Skottklockan återställs när ett lag gör ett skott-/målförsök.
- För att ett avslut ska räknas som skott-/målförsök måste följande krav uppnås:
 - a. Bollen måste lämna skyttens händer innan skottklockans signal ljuder.
 - b. 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.

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".

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 planhalva²⁵
- Domaren blåser för regelbrottet "spark/fot" på den främre planhalvan och sedan signalerar "återställ skottklockan"

Om det anfallande laget har mindre än 14 sekunder kvar av sitt anfall.

Återstår mer 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

- Foulskyltar
- Lagfoulskonor
- Pil
- Dator med Profixio inloggning
- Matchklocka, styrning för resultattavla

10. Regler för snabbinkast (fr o m säsong 2024/25)

Snabbinkast

Inkastet där domaren inte behöver lämna över bollen till inkastaren benämns "snabbinkast". Snabbinkast inträffar när ett inkast, från baslinjen eller sidlinjen, görs:

- från lagets bakre planhalva samt
- är en påföljd av en överträdelse.

Endast laget som tilldelas Snabbinkastet får begära spelarbyte och/eller timeout. Om det laget beviljas spelarbyte eller time-out kan även motståndarna beviljas spelarbyte eller time-out.

Snabbinkastet tillämpas inte när matchklockan visar 02:00 eller mindre i den 4:e perioden samt i förlängningsperioderna.

När matchen stoppas för att justera inkastpositionen eller en spelare varnas för att inte släppa bollen tillräcklig snabbt för ett Snabbinkast ska spelet återupptas med samma tillämpningar gällande spelarbyten och timeout som ett snabbinkast förutom att domaren ska lämna över bollen till inkastaren.

Standardinkast

Inkastet (från baslinjen eller långsidlinjen) som domaren måste hantera (lämna över bollen till inkastaren) benämns "standardinkast".

Standardinkast inträffar när:

- Inkastet sker efter en foulavblåsning, uppkastsituation eller en överträdelse av inkastaren som grenslar mittlinjen.
- I en dödbollsperiod efter en avblåsning då tidtagarens signal ljuder för:
 - Spelarbyte
 - Timeout
 - IRS (Instant Replay System)
- Bollen har gått genom korgen men poängen ej ska räknas.

Snabbinkast – procedur

- Bollen tas från platsen närmast där överträdelsen skedde eller där matchen stoppades. Snabbinkastet ska göras från långsidlinjen närmast platsen för överträdelsen med undantag när bollen går ut över baslinjen. Vid dessa tillfällen ska snabbinkastet göras från baslinjen närmast där bollen gick ut.
- Spelaren som gör överträdelsen ska omedelbart lämna bollen på platsen för överträdelsen.
- Head coach eller annan lagmedlem, för laget som tilldelats ett snabbinkast, får passa bollen till inkastaren som ska göra snabbinkastet.
- Head coach eller annan lagmedlem, för laget som gjorde överträdelsen, får inte fördröja spelet.

- Om bollen som hamnar utanför spelplanen hamnar hos åskådarna hanteras inkastet som ett standardinkast. Dock gäller tillämpningarna för spelarbyten och timeout som vid ett snabbinkast.
- Om bollen som hamnar utanför spelplanen hamnar hos golvtorkarna, kamerapersonal/fotografer/journalister vid långsidlinjen eller baslinjen eller på sekretariatsbordet ska inkastet hanteras som ett snabbinkast.
- Det är viktigt att domarna verbalt kommunicerar för spelarna var platsen för inkastet är.
- Det är också viktigt att domarna kommunicerar med varandra när de sista två (2) minuterna av 4:e perioden (och förlängningsperioderna) börjar och snabbinkast ej längre ska tillämpas.
- Vid överträdelser som sker i 3-sekundersområdet som kan vara svåra att platsbestämma (till exempel 3-sekundersöverträdelse) är gränsen för snabbinkastet i höjd med straffkastlinjens förlängning vid långsidlinjen.

Inkastöverträdelser

Reglerna för inkastaren är desamma vid standardinkast som vid snabbinkast.

Bestraffningar

Vid överträdelser som görs av inkastaren ska bollen tilldelas motståndarna som ett standardinkast från samma plats som det tidigare inkastet gjordes.

Om en spelare i det lag som begick överträdelsen fördröjer snabbinkastet ska laget tilldelas en officiell varning.

Om head coach eller annan lagmedlem i det lag som begick överträdelsen fördröjer snabbinkastet ska laget tilldelas en officiell varning.

Om ett lag som fått varning för fördröjande av spelet upprepar samma beteende ska en teknisk foul tilldelas laget.

Speciella situationer

1. När bollen berör korgställningen eller baksidan av stoppbrädan när anfallande lag var sist att beröra bollen ska snabbinkastet ske från baslinjen närmast platsen för överträdelsen.
2. Anfallande lag begär spelarbyte eller time-out vid ett sista straffkast som går igenom korgen och ett (1) poäng räknas – spelarbyte eller time-out beviljas då det inte är en överträdelse.
3. En goaltending eller interference av försvarande lag varvid poäng godkänns – inkastet likställs med inkast efter vanligt spelmål varför Snabbinkastet ska ske från valfri plats bakom baslinjen.