SEKRETARIATSUTBILDNING

Antnäs Villagers
2026-2027

SPELREGLER PER ÅLDER

- Division 3 Herr
  - 5 mot 5
  - 4x10 min, förlängning 5 min
  - 24-sekunder: JA
- HU14
  - 5 mot 5
  - 4x10 minuter, förlängning 5 min
  - 24-sekunder: NEJ
- HU13
  - 4 mot 4
  - 4x8 minuter, förlängning 5 min
  - 24-sekunder: NEJ

Lathund regler NBDF

ROLLER I SEKRETARIATET

- Sekreterare (protokoll)
- Tidtagare (tid + poäng)
- 24-sekunderstidtagare (från U15 och äldre)
- *Assisterande sekreterare*

NEUTRAL
+
OPARTISK

UTRUSTNING I SEKRETARIATET

- Dator eller surfplatta
- Matchklocka
- 24-sekundersanläggning
- Pil för alternerande bollinnehav
- Lagfoulsmarkeringar (pärmar och koner)
- Signal / tuta
- Stoppur / mobiltelefon för tidtagning

SEKRETERARE

Sekreterare ska under matchen:

- Föra ett matchprotokoll med all matchfakta
  - Görs digitalt via “Profixio”
  - https://www.profixio.com/sv/
  - Manual Profixio

- Sköta “pilen” för alternerande bollinnehav

TIDTAGARE

Tidtagaren ska under matchen:

- Sköta tidtagning av...
  - Matchklocka
  - Time-out
  - Periodpauser
- Ge signal för spelarbyten och time-out
- Notera poäng på resultattavlan
- Visa antalet personliga fouls & sköta lagfoul
  - Kan göras i samarbete med sekreteraren

24-SEKUNDERSTIDTAGARE

24-sekundertidtagaren ska under matchen:

- Sköta “skottklockan” genom att
  - Starta
  - Återställa
  - Stoppa

EJ AKTUELLT
I HU13 + HU14

ASSISTERANDE SEKRETERARE

Assisterande sekreterare ska under matchen:

- Sköta resultattavlan
- Assistera sekreterare och tidtagare

"POF" = POÄNG OCH FOUL

SEKRETERARENS UPPGIFTER

INNAN MATCHSTART

- Leta upp det digitala matchprotokollet i Profixio och fyll i uppgifter om lagen och funktionärer
  - Fråga coacher i bägge lagen efter laguppställningar med uppgifter om spelarnamn, nummer, kapten och coachstab
  - Senast 20 minuter före matchstart ska ett ifyllt matchprotokoll finnas redo
- Fyll i “starting five” eller “startfemman”
  - Senast 10 minuter innan matchstart ska båda coacherna markera/berätta vilka fem spelare som skall starta matchen. Hemmalaget gör detta före bortalaget.

SEKRETERARENS UPPGIFTER

UNDER MATCHEN

- Notera varje lags gjorda poäng, fouls och time-outs i kronologisk ordning. Bekräfta domarens signal för trepoängare.

- Jämför protokollet och resultattavlan så att det stämmer överens
  - Protokollets resultat gäller före resultattavlan såvida inget uppenbart missats av sekreteraren
    → hjälp varandra i sekretariatet

EFTER MATCHEN

- Jämför protokoll med resultattavlan
- Stäm av med domarna så allt är okej från deras sida
- Avsluta matchen → Resultatet laddas upp i tabellen

TIDTAGARENS UPPGIFTER

- MATCHKLOCKAN STARTAS
  - Vid uppkast, när bollen regelrätt berörs av någon av spelarna
  - Vid ett missat straffkast, när bollen berörs av en spelare på planen
  - Vid inkast, när bollen berörs av en spelare på planen

- MATCHKLOCKAN STOPPAS
  - När bollen är i spel och domaren blåser
  - Efter spelmål sista två minuterna av fjärde perioden och samma sak i ev förlängningsperiod
  - Efter ett spelmål görs mot ett lag som har begärt time-out
  - 24-sekundersklockan ljuder och **domaren blåser**

- MATCHKLOCKAN STOPPAS INTE
  - Efter övriga spelmål under matchen

"Matchklocka före poäng"

TIDTAGARENS UPPGIFTER

- SPELARE BEGÄR **BYTE** = SIGNALERA…
  - …vid nästa avblåsning eller efter mål av **motståndarlaget** under matchens två sista minuter eller motsvarande i ev. förlängningsperiod
  - …**ej** när motståndarna har snabbinkast såvida inte de också vill byta

- COACH BEGÄR **TIME-OUT** = SIGNALERA…
  - …vid nästa avblåsning eller efter mål av motståndarlaget så vida bollen inte lämnats till inkastaren och satts i spel
  - …efter ett sista/enda straffkast som resulterar (gäller båda lagen)
  - **…ej** när motståndarna har snabbinkast

- Använd ljudsignal och visa “T” (time-out) eller “X” (byte) till domarna. Glöm inte att starta en timer på 1 min vid time-out samt att signalera när det gått 50 sekunder och när time-outen är slut.

- Time-out/byte fås ej efter att domaren lämnat över bollen till inkastare

  OBS! Låt domaren administrera ev. foul färdigt innan signal ges

TIDTAGARENS UPPGIFTER

- TIDSINTERVALL SOM DU SKA KÄNNA TILL

INTERVAL	1st Half			HALF-TIME	2nd Half			INTERVAL	Extra Periods		
	1 P	INT	2 P		3 P	INT	4 P		E.P.	INT	...
20′	10′	2′	10′	15′	10′	2′	10′	2′	5′	2′	...
	2 Time-outs				3 Time-outs				1 T-O		

TIDTAGARENS UPPGIFTER

- THE REACTION TIME TEST

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

Ett lag ska göra ett målförsök inom 24 sekunder.

- 24-SEKUNDERSTIDTAGAREN SKA...
  - ...starta
  - ...återställa
  - ...stoppa

14 ELLER 24 SEKUNDER

BOLLKONTROLL

NÄR HAR ETT LAG 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/båda händerna

    eller

  - en spelare kontrollerat dribblar bollen

BOLLKONTROLL

- 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

En beröring på bollen av en motståndare räknas **inte** som bollkontroll

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- 24-SEKUNDERSKLOCKAN **STARTAR**...
  - När ett lag får **kontroll** på bollen t.ex.
    - Efter uppkast i början på matchen
    - Vid retur efter ett missat straffkast

    eller

    - Efter inkast: när någon spelare på plan **nuddar** bollen → alltså samtidigt som matchklockan startar på nytt

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- 24-SEKUNDERSKLOCKAN **ÅTERSTÄLLS**...
  - När foul eller annan överträdelse **döms mot laget som hade bollkontroll**, även vid uppkastsituation (pilen)
    - **14 sekunder** = om inkastet för andra laget sker på **främre** planhalva
    - **24 sekunder** = om inkastet för andra laget sker på **bakre** planhalva

NY BOLLKONTROLL
FÖR ANDRA LAGET

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- 24-SEKUNDERSKLOCKAN **ÅTERSTÄLLS INTE**...
  - Vid ett skott där bollen inte nuddar ringen
  - Vid avblåsning pga en spelare i laget med bollkontroll
    Ex. Lag A har bollkontroll och spelare A1 skadar sig = ingen ny skottklocka
  - Vid avblåsning pga något som inget av lagen rör för (såvida ena laget inte får en nackdel av detta)
    Ex. Tekniska problem i sekretariatet
  - När laget som hade bollkontroll får inkast för att bollen åker ut över linjen
    Ex. Lag A har bollkontroll och spelare B1 petar ut bollen → Lag A får inkast
  - När det under de sista två minuterna av matchen är inkast på främre planhalvan efter time-out och skottklockan redan står på 14 sekunder eller mindre
  - Efter en teknisk foul som begås av laget med bollkontroll
    Ex. Lag A har bollkontroll när spelare A1 får en teknisk foul. Spelare B1 får skjuta straffkast och efter det återupptas spelet från den plats där matchen avbröts → inkast för Lag A

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- 24-SEKUNDERSKLOCKAN **ÅTERSTÄLLS TILL 14...**
  - När anfallande lag tar returen efter ett skottförsök - om bollen nuddat ringen
    Ex. Spelare A1 skjuter, bollen tar i ringen och spelare A2 tar returen
  - Vid inkast på främre planhalvan efter foul eller annan överträdelse av försvarande lag - om skottklockan står på 13 sekunder eller mindre
  - Vid inkast på främre planhalvan efter diskvalificerade, spelförstörande eller flagrant foul
  - Vid inkast på främre planhalvan efter time-out under de två sista minuterna av matchen - om skottklockan står på 15 sekunder eller mer → framflyttning av inkast

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- 24-SEKUNDERSKLOCKAN **ÅTERSTÄLLS TILL 24...**
  - När ett lag tar bollkontrollen från det andra laget under spelets gång
    Ex. Lag A har bollkontroll när spelare B1 stealar bollen och påbörjar nytt anfall
  - Vid inkast efter godkänt spelmål
  - Vid inkast under korgen efter straffkast
  - Vid inkast på bakre planhalvan när motståndarna har foulat eller begått en annan överträdelse

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- 24-SEKUNDERSKLOCKAN **STOPPAS**...
  - När bollen blivit “död” och matchklockan är stoppad när det återstår mindre än 24 eller 14 sekunder av speltiden i aktuell spelperiod

OBS! Det är endast domarens signal som stoppar spelet när 24-sekundersklockan ljuder

  -

OSÄKER PÅ OM DET ÄR 14 ELLER 24?

FRÅGA DOMAREN!

24-SEKUNDERTIDTAGARENS UPPGIFTER

- SAMMANFATTNING
  - NY BOLLKONTROLL UNDER LÖPANDE MATCH
    - Alltid **24 sekunder**
  - RETUR
    - Offensiv retur = **14 sekunder**
    - Defensiv retur = **24 sekunder**
  - INKAST
    - Främre planhalva = **14 sekunder**
    - Bakre planhalva = **24 sekunder**
  - VID SPARK PÅ BOLL AV FÖRSVARANDE LAG
    - Inkast på bakre planhalva = **24 sekunder**
    - Inkast på främre planhalva med 13 sekunder eller mindre på skottklockan = **14 sekunder**
    - Inkast på främre planhalva med 14 sekunder eller mer på skottklockan = **tiden står kvar**
  - VID FOUL AV FÖRSVARANDE LAG
    - Inkast på bakre planhalva = **24 sekunder**
    - Inkast på främre planhalva med 13 sekunder eller mindre på skottklockan = **14 sekunder**
    - Inkast på främre planhalva med 14 sekunder eller mer på skottklockan = **tiden står kvar**

NYCKELORD:
BOLLINNEHAV + KONTROLL

EXEMPEL

- **Det har blivit poäng**
  Man börjar inte räkna 24 förrän när bollen som passas in når den mottagande spelarens händer, eftersom det är först då laget har kontroll på bollen på plan

- **Bollen har nuddat ringen efter ett skott och alla kämpar om returen som studsar omkring**
  Man börjar räkna 24 eller 14 när ett lag fått tag i bollen. Om den bara far omkring utan att någon fått tag på den, så har ingen kontroll, och man börjar inte räkna förrän ett lag har kontroll

- **Anfallande laget har 3 sek kvar av 24 när motståndarlaget har ut bollen över sidlinjen**
  24 pausas, och fortsätter räknas ner från 3 sek när inkastet nuddar mottagarens händer. Anfallande laget har ju haft kontroll hela tiden, kontrollen pausades bara under tiden bollen var utanför planen.

EXEMPEL

- **Anfallande laget har 3 sek kvar av 24 när motståndarlaget foular anfallande laget**
  Skottklockan ställs nu istället upp till 14 sek, för annars skulle kanske lag utnyttja detta genom att förstöra spelet med foul tills skottklockan går ut och dom får ta över bollen. Om skottklockan istället hade varit på 14 sek eller mer, så fortsätter den från det värdet (t.ex. 18 sek)

- **Någon skjuter en airball (skott som inte nuddar ringen) men laget lyckas ta returen och fortsätta anfalla**
  Skottklockan fortsätter hela tiden räknas ner, eftersom dom haft kontroll hela tiden och skottet istället blev som en slags passning.

KUNSKAPSBANK

FOUL & LAGFOUL

- **Foul**
  Överträdelse av reglerna genom en otillåten fysiskt kontakt / kroppskontakt med motståndarna. En spelare kan som mest få fem fouls i en match. I samband med femte foulen har spelaren spelat färdigt för den matchen.

  - Personliga (P)
  - Tekniska
    - Kategori 1 (inringat T) - osportsliga/respektlösa handlingar, ex förolämpningar
    - Kategori 2 (T) - administrativ karaktär, ex fördröjande av spel
  - Disruptive (DI) - Spelförstörande med onödig kontakt eller medveten foul
  - Flagrant (FL) - kontakt som är farlig, vårdslös eller med överdriven hårdhet
  - Diskvalificerande (D)
  - Fighting (F)
  - Coach (C)
  - Bänk (B)

- **Lagfoul**
  Det totala antalet personliga fouls som ett lag drar på sig under en period. Lagfoulsgränsen är fem fouls per period.

  När ett lag har uppnått lagfoul ger alla efterföljande försvarsfouls två straffkast för motståndarlaget, även om spelaren som blev foulad inte var i en skottrörelse.

TIME-OUT

- **Time-out**
  Coach eller assisterande coach kan begära time-out vilket är en minuts spelavbrott där lagen samlas vid sin lagbänk

- Varje lag kan beviljas:
  - Två time-outs under första halvlek (period 1 och 2)

  - Tre time-outs under andra halvlek (period 3 och 4), men maximalt två av dessa under de två sista minuterna av andra halvlek.

    Ex. Om ett lag inte utnyttjat sin första time-out innan matchklockan visar 02:00 i fjärde perioden så stryks en time-out och laget har bara två kvar.

  - En time-out under varje förlängningsperiod

SNABBINKAST

- ➢ När ett lag får inkast på sin bakre planhalva behöver de inte “checka” bollen med domarna
- ➢ Endast laget som får snabbinkastet kan byta eller ta time-out
- ➢ Om laget som får snabbinkastet begär byte eller time-out får även motståndarna byta eller ta time-out
- ➢ **SNABBINKAST GÄLLER EJ**
  - ○ Vid foul eller uppkastsituation
  - ○ Under de sista två minuterna av fjärde perioden eller motsvarande av ev. förlängningsperioder

ALTERNERANDE BOLLINNEHAV

- Metod för att sätta bollen i spel med ett inkast istället för uppkast.
  - Enda uppkastet sker när matchen startar.
  - Vid uppkastsituationer under match tilldelas lag bollen för inkast enligt regeln för alternerande bollinnehav (varannan gång)

“Pilen”

SKOTTKLOCKA

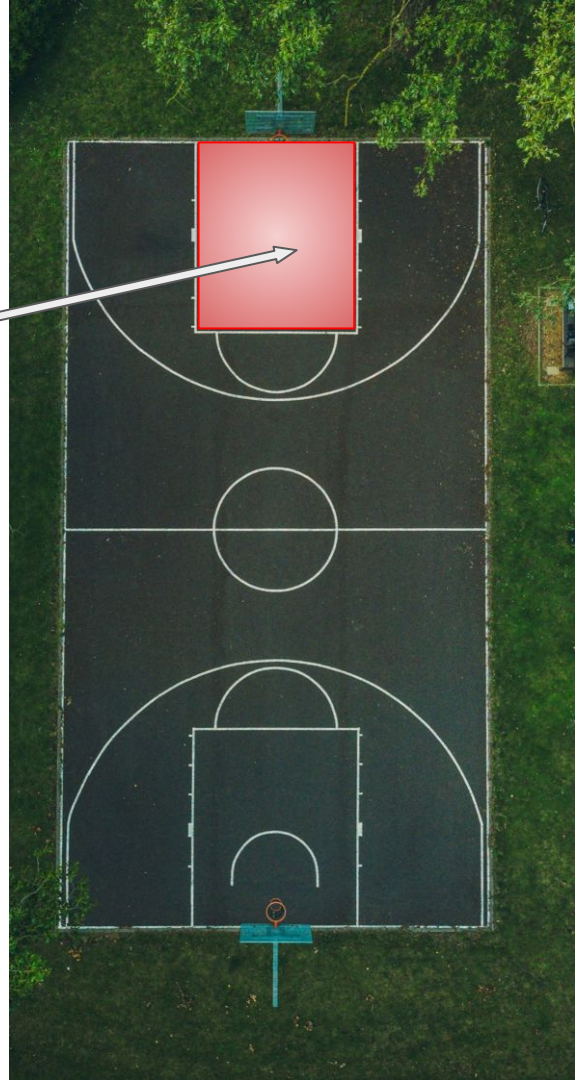
- **“Skottklocka” → 24-sekundersklocka**
  Ett lag har 24 sekunder på sig att få iväg ett avslut mot korgen
  - Gäller U15 och äldre
  - I yngre serier tillämpar domarna maskningsregeln

3, 5 och 8 SEKUNDER

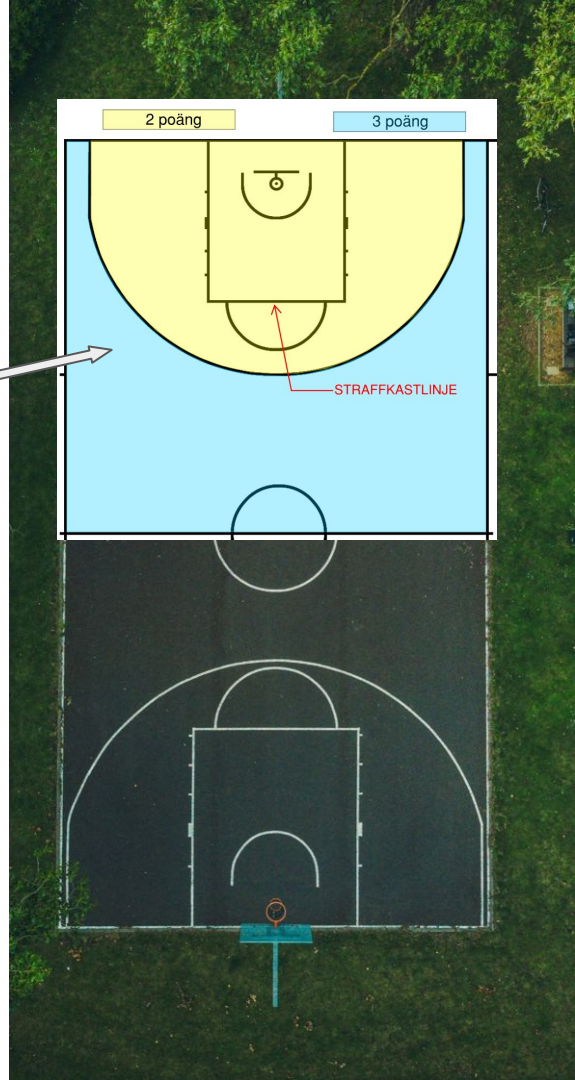
- **3-sekundersregeln**
  En anfallsspelare får inte befinna sig i 3-sekundersområdet (“painten”) längre än tre sekunder åt gången.

- **5-sekundersregeln**
  - En spelare som hårt uppvaktas av en försvarare har 5 sekunder på sig att passa, skjuta eller dribbla bollen
  - En spelare som ska skjuta ett straffkast eller göra ett inkast har 5 sekunder på sig

- **8-sekundersregeln**
  Ett lag måste komma över på främre planhalva (där de ska göra mål) inom 8 sekunder från det att laget får kontroll på bollen eller passar in den vid ett inkast.



SPELMÅL

- **Spelmål** **OBS! Kolla domarens signal**
  I basket kan man få 1, 2 eller 3 poäng
  - 1 poäng - satt straffkast
  - 2 poäng - mål innanför 3-poängslinjen
  - 3-poäng - mål utanför 3-poängslinjen

- **Bonuskast → “And-1”**
  Om man blir foulad i en skottrörelse och bollen går i korgen så får laget de poängen och spelarens som blev foulad får även skjuta ett extra straffkast - ett “bonuskast” eller “And-1”