

Lathund för basketsek

Digitalt protokoll

Sekets uppgift.....	2
Vad går vi inte igenom.....	2
Utrustning.....	2
Tidtagaren.....	3
Klockan.....	3
Starta klocka.....	3
Stoppa klocka.....	3
Poängtavla och Time out.....	3
Tavlan.....	3
Tuta.....	3
Pilen.....	4
Tips och trix.....	4
Sekreteraren.....	4
Faul.....	4
Protokollet.....	4
2st viktiga tider.....	4
Time out.....	5
Faul.....	5
Stänga protokollet.....	5
Tips och Trix.....	5
Tips och Trix lagledare och seket.....	6

Sekets uppgift

Minst 2st sitter i sek. Helst 3 eller 4 för att kunskapen och tryggheten ska infinna sig långsiktigt.

Sköta tid och protokoll.

1 som sköter klocka

1 som sköter protokoll, faulmarkeringar och "alternerande bollinnehav" (pilen)

Vad går vi inte igenom

Hur man reigsrerat ett konto på Profixio

24-sekunders skottklocka

Domartecken

Utrustning

Dator/Pekplatta (Smartphone)/Internet

Faulkoner

Faulpaddlar

Pil för alternerande bollinnehav

Blyertspennor

Laguppställningspapper

Tävlingsregler för säsongen

Tidtagaren

Poängtavla

Tiden

Pilen

Klockan

Starta klocka

- Uppkast (sker bara i starten av matchen. Resten av uppkasten likställs med inkast)
- Inkast
- Straffkast och bollen tar i ringen; när någon nuddar bollen.
Tar ej bollen i ringen blåser domaren och det blir annan hantering.

!Tiden ska startas så fort någon **nuddar** i bollen!

Stoppa klocka

- När domaren blåser
- Vid poäng med mindre än 2 minuter kvar av sista period
- Time out begärt och begärande lag får poäng mot sig

!Vid poäng sista 2 minuterna får laget som INTE gjort poäng ta Time out! Time out måste annonseras sekter innan poäng!

Poängtavla och Time out

Tavlan

- Fokusera på att sätta poäng. Skit i Time out om det blir stressigt.
- 3, 2, eller 1 poäng
3p = utanför 3ponängslinjen. Domaren håller upp fingrar som visar antal poäng.
2p = Vanligast poängen. Alla poäng under löpande spelet
1p = Straffkast

Tuta

- Vid Time out
- Vid Byte

! Time out vid poäng är OK!

(Det ska tutas under Time out när det är 10sek kvar. Detta sköter tavlan automatiskt. De flesta pultar är inställd på detta.)

! Byte får även ske om försvarande lag har annonserat ett byte och det sker ett "Flygande inkast" för att vända spelet till anfall. Seket stannar klockan och Tutar till domaren om byte!

Tutan används för att påkalla domarens uppmärksamhet. Var tydlig med att visa tecken för Time-out eller byte så att domaren vet varför ni tutar.

Pilen

"Alternerande bollinnehav"

- Vänds vid uppkast i början av match samt efter start av varje $\frac{1}{4}$.
- Vänds direkt efter att andra $\frac{1}{4}$ spelats eller under halvlek.
- Vänds åt MOTSATT RIKTNING än den som "alla spelare springer åt" när matchen börjar!

Tips och trix

Skapa en lathund för tavlan. Framförallt med fokus på hur man rättar feltryckningar och justerar tid vid behov.

Sekreteraren

Faulskyltar och lagfaulskoner
Protokollet

Faul

Individuell eller lagfaul

Individuell faul annonseras via paddlarna. Spelare utgår ur spel efter 5:e induvidiella faulen.

- Individuell faul annonseras via paddlarna av sekreteraren i samband med att faulen registreras i protokollet. Spelare utgår ur spel efter 5:e induvidiella faulen.
- Lagfaul - Konen kan sättas upp efter 4:e DIREKT när spelet påbörjas efter den avblåsningen (men inte före)

Protokollet

- Digitalt från och med år 2024
- Sekreteraren skapar ett konto på [Profixio](#) och "följer" det lag som protokoll ska registreras för.
- Kapten och "starting 5" måste sättas innan protokollet anses färdigt och match kan startas.

2st viktiga tider

- Protokollet ska vara färdigifyllt 20min innan uppkast

- Starting 5 noterat 10min innan uppkast och signerat av Coacherna för resp lag.
 - Bortalag fyller först i starting 5. Sen hemmalag.

Time out

5st tot (2+3)

!Om 2min kvar och laget inte har tagit någon Time Out i sista halvleken stryks en av de 3 för andra halvlek!

Faul

P = Personlig

D = Diskvalificerad (ska ut ur hallen efter en sådan)

B = Bänk
ut ur hallen)

F = Fight (följs alltid av en D och den som får faulen skickas således

T = Teknisk

Tänk så här:

Gör domaren något roligt tecken, så är det säkert en Personlig faul som ska noteras i protokollet!

Stänga protokollet

Efter att matchen är slut ska protokollet "stängas"

- Enligt instruktionsvideo ska protokollet stängas av domare. Detta behövs inte eftersom att några domare inte är ansvariga för matchen i Profoxio. Kan komma i framtiden men just nu finns inte denna funktion.

Tips och Trix

Spelarbyten måste inte noteras för att poäng ska kunna registreras. Fokusera på poäng och faul.

Säkerställ bra internet. Om internet delas från telefon, sätt telefonen på "stör ej".

Om det finns en 3:e person i sekret, kan denna med fördel räkna individuella poäng på ett separat papper. Då går det fort att föra in det i protokollet i samband med att protokollet stängs. Använd "sträck-räkning"

ex.	Hemma	spelare #11. III	#23. IIII II
	Borta	spelare #3. II	#18. IIII IIII III

Tips och Trix lagledare och seket

Skapa en mapp eller pärm för erat lag som innehåller:

- Lathund för seket (exempelvis denna lathund)
- NBDF Tävlingsbestämmelser
- Manual – Digitalt Matchprotokoll: Profixio
- Manual till Pult för er hemmahall
- Spelarlistor att fylla i
- Blanka papper
- Pennor, både bläckpennor och blyertspennor
- Blankett för Arvode till Domare (Laget.se - Hertsöbasket)

Sitt flera matcher så blir det enklare och ni känner er säkrare

”Träna sek” i samband med normal träning. Framförallt poängtavla och tid.

Skapa ett schema för säsongen över vilka som sitter i seket för era hemmamatcher

Licensiera era spelare i Profixio och redigera ert lags spelare med information om tröjnummer. Detta förenklar för seket.

Lämna en lista för laguppställning och coucher till seket. Skapa en mall som ni stryker spelare och ledare som inte deltar för aktuell match.

Martin Bergström

070-6262039