# Tidtagare: Vad består en basketmatch av?

• 4 perioder av 8 min < =U13, 10 min >=U14, **Blackeberg Basket Cup (inte Invitational) 2x12 min.**

• Vid foul hjälp sekreteraren att meddela spelare & coach med Foul spadar/skyltar hur många foul den spelaren har nu och ev föra upp foul på tavlan om det går.

• Vid inkast efter 4:e foul – sätt upp foul kon vid lagets bänk som har gjort (4:e foul i serien) **8e foul i Blackeberg basket Cup.**

• Vid begärd Timeout vid nästa avblåsning eller när andra laget gör mål signalera och ev stoppa klockan om den går, Starta timeout klocka om det finns.

### Vid begärt byte

• **Signalera med tutan till domaren** vid nästa avblåsning när spelet är avblåst på främre planhalvan för bägge lagen. På bakre planhalvan när det dubbeldribbling, stegfel eller boll ut så får det lag som bröt mot regeln inte byta om inte andra laget också vill eller om domaren blåst och något måste administreras och då görs det innan bytet men bägge lagen får då byta.

• Släpp inte in spelare på planen tills domaren har gett tecken för det.

### Efter varje period

• Säkerställ att perioden har ökats i tidtagningsanordningen och app

• Ev. ta ner Lag foul kon

**Med två minuter kvar i 4:e (sista) perioden**

**• Stoppa klockan efter varje poäng**

• I halv tid (efter andra perioden i serie spel & efter första perioden på Blackeberg Basket Cup) vänd pilen då lagen byter korg och meddela domaren att det är gjort.

## Tidtagarens prioritering

1. Starta & stoppa klockan**. Stoppa bara vid domarens visselpipa** eller om Lag A begärt timeout & lag B gör poäng**. Inga andra signaler kräver att klockan stoppas. Klockan startar efter avblåsning när spelare innanför basketlinjerna nuddar bollen.** Inte när domaren lämnar över boll för inkast. Om det är Straffkast startar klockan om sista skottet missar när någon nuddar returen, om det sista sitter startar tiden när bollen passats in och spelare inne på planen nuddar bollen.
2. Timeouts efter poäng för motståndarna. **Stoppa klockan. Signalera till domaren med tutan**. Starta timeout klocka.
3. Byten när spelet är avblåst på främre planhalvan för bägge lagen. På bakre planhalvan när det dubbeldribbling, stegfel eller boll ut så får det lag som bröt mot regeln inte byta om inte andra laget också vill eller om domaren blåst och något som måste administreras och då görs det innan bytet **signalera sen till domaren med tutan**.men bägge lag får då byta.
4. Poäng på tavlan.

## Sekreterarens uppgifter

• Föra protokoll, hålla reda på lagfouls, hålla reda på personliga fouls

## Digital protokoll för Profixio

• Digital protokoll finns för matcher: Digitala Matchprotokollet Profixio För serie Matcher

• Detta kräver en Profixio inloggning (vilket alla vi har/kan få) • Funkar på iphone, ipad och en webbrowser

Att göra innan man kan använda profixio

• Ladda ned appen eller gör det på dator

• Skapa ett log in

• Logga in

• Leta upp och gilla “ert lag” (Fyll i stjärnan vid lag namnet t.ex vid en match)-

• Sedan kommer matchprotokollet upp automatiskt när matchdagen närmar sig. Välj idrott, serier och Stockholm, Skrolla ned till er serie, I mitt fall Pu14 Välj “xx anmälda lag i…” Skrolla ned till ert lag, I mitt fall Blackeberg Röd PU14 och klicka i stjärnan, nu har ni lagt till ert lag! Nu har bör ni få upp ert lag I “mina lag” och när matchdag närmar sig välj enlig nedan

När ni väljer “Elektronisk matchprotokoll” bör ni få upp aktuella matcher

### Digitalt protokoll för Blackebergs Basket cup

Ladda ner ”Cupmanager Admin” på telefon eller surfplatta eller om du använder dator så gå in på [static.cupmanager.net/adminapp/www/#/app/start/overview](https://static.cupmanager.net/adminapp/www/#/app/start/overview)

I hallen kommer det finnas en pärm med en Kod på framsidan. Knappa in den. Vill du testa så välja ”Demo arena” i den kan du inte ändra namn, nummer eller tröjfärg men i cupens matcher så går det-

Välj aktuell match och ”Start game”

Be coacherna kontrollera att alla spelare är rätt och trycka att det är OK eller lägga till/justera spelare.

### Protokoll

•följande bokförs: Löpande poängberäkning, timeouts, Personliga fouls och lagfoul (Görs automatiskt)

• När en spelare gör en foul och detta har markerats i protokollet genom att trycka Foul ”P” i app/profixio följt av att klicka på berörd spelare så ska också spelarna och coacherna meddelas hur många fouls denna enskilda spelare har. Därför finns det ”spadar” eller lappar med siffrorna 1,2,3,4 och 5 på sekretariatsbordet. När en spelare får sin femte foul måste denna gå av planen och får inte spela mer under matchen.

• Vid foul talar domaren alltid om för sekretariatet vilken spelare (nummer) foulen gäller och vilken typ av foul det rör sig om (slag, knuff, fasthållning, offensiv etc), samt eventuell påföljd i form av straffkast. De flesta typer av fouls markeras på samma sätt, med ett P (för Personlig foul) i protokollet. De fouls som markeras annorlunda i protokollet är Teknisk (T), Osportslig (U), Coachteknisk (C), Bänkteknisk (B) och Diskvalificerande (D).

* Vid poäng klicka på mängden poäng som gjordes. Vanligtvis 2 poäng sedan klicka på spelaren som gjorde poängen. Om Bakre domaren sträcker **upp BÄGGE armarna och sträcker upp 3 fingrar/hand** så var det en 3 poängare annars 2poäng. Straffkast ger 1 poäng.

**Är något oklart eller ni inte hörde/såg vem foulen var på så prata med domarna.**

### Lagfouls

• När ett lag gjort fyra fouls i en och samma period (för Seriespel, i Blacke Cupen är det 8e) blir det lagfoul, vilket innebär att kommande fouls laget gör i perioden (förutom offensiva fouls) ska resultera i straffkast för motståndarna. Lagfoul markeras genom att ställa upp en röd kon eller liknande på sekretariatsbordet, på den sida laget sitter. Konen ställs upp när bollen sätts i spel igen efter den fjärde (blacke Cupen 8e) foulen och står sedan kvar under resten av perioden.

### Pilen

När match startar pekar pilen mot taget. Vid uppkast så kommer ena laget få kontroll på bollen. Pilen skall nu peka mot den korg som det laget försvarar.

Pilen byter håll när

* Dommaren blåser uppkast & signalerar med 2 tummar upp tecken.
* När boll kommer i spel efter periodpaus.
* I halvtid vänds pilen under pausen och sen igen när bollen kommer i spel.

### Protokoll

Checklista fasta rutiner med att skriva protokoll

• Innan match • se till att spelare och coacher fylls i Profixio (skall vara färdigt 30 min innan matchstart)

## Pop quiz!

Blacke 1 gör två poäng

Blacke 5 gör två poäng

Danderyd 6 gör 2 poäng Täby 5 gör tre poäng

Danderyd 9 gör tre poäng Danderyd 3 gör foul på Blacke 5 (två kast) Blacke 5 sätter båda kast Coach Danderyd tar timeout (med 3:45 kvar i 1:a perioden)

Danderyd 6 gör två poäng

Danderyd 3 gör två poäng

Blacke 1 avslutar perioden med en trea

Kolla periodresultat Kolla Timeout + foulberäkning Blacke mot Danderyd.

Skriftligt & illustrerade instruktioner

Inställning för Profixio hur man kör protokoll i Profixio

[Video Digitalt matchprotokoll inställningar (basecamp.com)](https://public.3.basecamp.com/p/FkwcVpw9gxro2VNqUZeXPSKX) [Video Digitalt matchprotokoll (basecamp.com)](https://public.3.basecamp.com/p/moZjoJdvYQLXX9PKNLvNqosF)

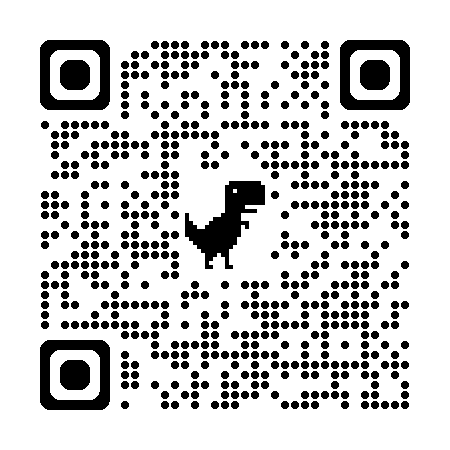
En bild som visar skärmbild, mönster, cirkel, svart och vit

Automatiskt genererad beskrivning En bild som visar skärmbild, mönster, cirkel, svart och vit

Automatiskt genererad beskrivning

Cup manager Admin på dator

[static.cupmanager.net/adminapp/www/#/app/start/overview](https://static.cupmanager.net/adminapp/www/#/app/start/overview)



## 24-sekunderstidtagarens uppgifter (Bara för U15 och alla lag som är äldre än så)

• Hantera 24-sekundersklockan

• 24-sekunderstidtagning brukar göras av sekretariatet från och med U15. I de lägre åldrarna får domarna själva sköta 24-sek

Om:

• En spelare får kontroll över en boll i spel på spelplanen,

• Vid ett inkast, bollen berör eller berörs av någon spelare på spelplanen och det lag som gjort inkastet behåller kontroll över bollen, måste detta lag göra ett målskottförsök inom tjugofyra (24) sekunder.

### Bollkontroll

• Ett lags bollkontroll startar när en spelare i laget får kontroll över en boll i spel genom att hålla eller dribbla den, eller har den för att göra inkast eller straffkast.

• Ett lags bollkontroll fortsätter när:

• En spelare i laget har kontroll över en boll i spel.

• Bollen passas mellan spelare i laget.

Ett lags bollkontroll upphör när:

• En motståndare får kontroll över bollen.

• Bollen blir död.

• Bollen lämnar skyttens hand/händer vid ett mål- eller straffkast.

24-sekunderstidtagaren

• När ett lag får kontroll på bollen har laget 24 sekunder på sig att göra ett avslut. 24-sekundersklockan börjar på 24 sekunder och räknar nedåt när den startas. Om den når ner till 0 ljuder en signal. Det är då upp till domaren att avgöra om signalen ”är korrekt”. Om domaren vid 24-signalen blåser av spelet och knackar sig själv på axeln betyder det att avblåsningen kom beroende på att anfallet varat i 24 sekunder och signalen som ljöd alltså var korrekt. Det blir då det andra laget som får bollen (och följaktligen en ny 24-sekundersperiod).

• 24-sekundersklockan ska alltid stoppas vid domarens signal

•Som avslut räknas:

• Skott som resulterar i poäng.

• Skott som **tar i ringen**.

### 24-sekunderstidtagaren

• Om ett lag kommer till avslut innan de 24 sekunderna har gått ska 24-sekundersklockan återställas till 24 sekunder och stoppas där tills något av lagen fått ny bollkontroll inne på planen. Om avslutet innebär ett missat skott som studsar på ringen återställs klockan till 24 sekunder och stoppas direkt. Beroende på vilket av lagen som får kontroll på bollen ska sedan klockan antingen

• Startas från 24 sekunder, om det är det försvarande laget som får kontrollen (dvs defensiv retur).

• Ställas om till 14 sekunder och startas, om det är det anfallande laget som får kontrollen (dvs offensiv retur).

• Så fort bollkontrollen övergår till det andra laget (genom bollstöld eller felpassning) återställs 24- sekundersklockan och en ny 24-sekundersnedräkning börjar.

• Om bollen går ut över sidlinjen ska 24-sekundersklockan stoppas (när domaren blåser). Om det är laget som hade bollkontrollen som också får inkastet ska 24-sekundersnedräkningen fortsätta där den var vid avblåsningen. Om det andra laget får inkastet så avgör planhalvan om det blir 24 eller 14 sek – nya 24 sekunder på bakre planhalvan och nya 14 sekunder på främre planhalvan.

• Om ett lag som har kontroll på bollen blir foulat ska 24-sekundersklockan stoppas och sedan

• Ställas om till 24 sekunder om foulen och kommande inkast sker från lagets bakre planhalva.

• Ställas om till 14 sekunder om foulen och kommande inkast sker från lagets främre planhalva och det återstår mindre än 14 sekunder av 24-sekunderstiden när domaren blåser.

• Startas igen när bollen kastas in och nuddar en spelare på planen.

• Det kan vara svårt att avgöra vad som menas med ”bollkontroll”. Man brukar säga att bollkontroll är om en spelare har båda händerna på bollen eller dribblar bollen. Förenklat kan man säga att när spelets anfallsriktning byts så har det blivit ny bollkontroll. Om ett lag har kontroll, men att det blir ”sjabbel” med bollen (någon petar till den, den rullar iväg eller studsar mellan olika personer utan att det är passningar) så är det inte ny bollkontroll, utan 24-sekundersnedräkningen fortsätter. Om det blir en uppkastsituation och inkastet tilldelas det lag som hade kontrollen ska 24-sekundersnedräkningen, när spelet kommer igång, fortsätta där den stoppades och kommit i kontakt med en spelare inne på planen.

• **Tips:** var inte för snabb att återställa klockan till 24 sekunder efter en avblåsning. Vid varje avblåsning, stoppa klockan först. Invänta domarens domslut och beroende på detta, avgör om nedräkningen ska fortsätta eller börja om från 24 eller 14. Ibland kan domaren visa ett tecken i form av att ”snurra pekfingret i luften”, det betyder att 24- sekundersklockan ska återställas. Det kan exempelvis inträffa om bollen tagit på en spelares fot.

**• Vid straffkast ska klockan alltid ställas om till 14 sekunder** och startas först när bollen är åter i spel och något av lagen har kontroll. Om sista straffkastet tar i ringen gäller samma regel som vid vanliga avslut, dvs huruvida nedräkningen ska börja från 14 eller 24 beror på vilket lag som tar returen (14 om det är offensiv retur, 24 om det är defensiv retur).

TJUGOFYRASEKUNDERSREGELN

• Om ett målskottförsök sker nära slutet av 24- sekundersperioden, och signalen ljuder medan bollen är i luften:

• Om bollen går i korgen har ingen överträdelse skett, signalen skall lämnas utan avseende och mål skall räknas

• Om bollen berör ringen men ej går i korgen har ingen överträdelse skett, signalen skall lämnas utan avseende och spelet skall fortsätta.

• Om bollen missar ringen har en överträdelse inträffat, såvida inte motståndarna får omedelbar kontroll över bollen. Om så sker skall signalen lämnas utan avseende och spelet skall fortsätta.

### Om domaren av någon anledning stoppar matchen:

• På grund av en foul eller överträdelse (ej på grund av att bollen gått ut över en sidlinje) förorsakat av det lag som inte har kontroll över bollen.

• På grund av annan händelse som beror på det lag som inte har kontroll över bollen.

• På grund av annan händelse som ej kan hänföras till något lag, Skall bollen överlämnas till det lag som hade kontroll över bollen då matchen stoppades Om inkastet skall genomföras på bakre planhalvan skall 24-sekundersräkningen återställas till tjugofyra (24) sekunder. Om inkastet skall genomföras på främre planhalvan skall 24-sekundersräkningen handhas enligt följande:

• Om det återstår fjorton (14) sekunder eller mer av 24-sekundersräkningen då matchen stoppades skall 24-sekundersräkningen fortsätta från den tidpunkt då matchen stoppades.

• Om det återstår 13 sekunder eller mindre av 24-sekundersräkningen då matchen stoppades skall 24-sekundersräkningen återställas till fjorton (14) sekunder. 24/14? 50 51 Läs mer på sid 82 och framåt: https://www.basketball.ca/files/2020-05/fiba\_table\_officials\_manual\_v3.1\_feb2020\_en.pdf 52 24-sekundersklockan ska stoppas men inte återställas

## TJUGOFYRASEKUNDERSREGELN Exempel

• F: A4 skjuter. B5 blockerar skottet och bollen fångas av A6. Domslut?

• S: Spelet och 24-sekundersperioden fortsätter.

• F: A4 skjuter. B5 blockerar skottet och bollen går ut över en sidlinje. Domslut?

• S: Inkast för lag A. 24-sekundersperioden fortsätter.

• F: Lag A har haft kontroll över bollen på bakre planhalvan i fem (5) sekunder när domaren dömer dubbelfoul mellan B5 och A4, som båda befinner sig på lag A:s bakre planhalva. Hur fortsätter matchen?

• S: Med inkast för lag A. Tre (3) sekunder återstår av 8-sekundersperioden och ingen ny 24-sekundersperiod skall påbörjas. Hade B5 och A4 befunnit sig på lag A:s främre planhalva skall inkastet ske där, och ingen fortsatt räkning av 8-sekundersperioden hade varit aktuell.

• Om bollen blir död på grund av att en försvarare sparkar den skall anfallande lag tilldömas en ny 24-sekundersperiod period om det sker på lagets bakre planhalva. Sker det på främre planhalvan skall skottklockan återställas till 14 sekunder om den står i intervallet 1- 13 sekundersperiod när spelet stoppas. I övriga fall återstartas skottklockan utan att återställas.

• F: A6 spelar in bollen i ett inkast på bakre planhalvan. Bollen berörs först av B5 för att därefter fångas av A8. När startar: a) matchklockan? b) 24- sekundersräkningen? c) 8-sekunders- räkningen?

• S: I samtliga fall : Då B5 berör bollen.

**Tips: Viktigt med fokus!**

**Tveka inte att rådgöra med domaren vid frågor**

**Kommunicera med varandra och stötta varandra vid sek-bordet så mycket som möjligt**