

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 enligt 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

I hallen kommer det finnas en pärm med en Kod på framsidan. Knappa in den. Vill du testa så välj "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/prefixio 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

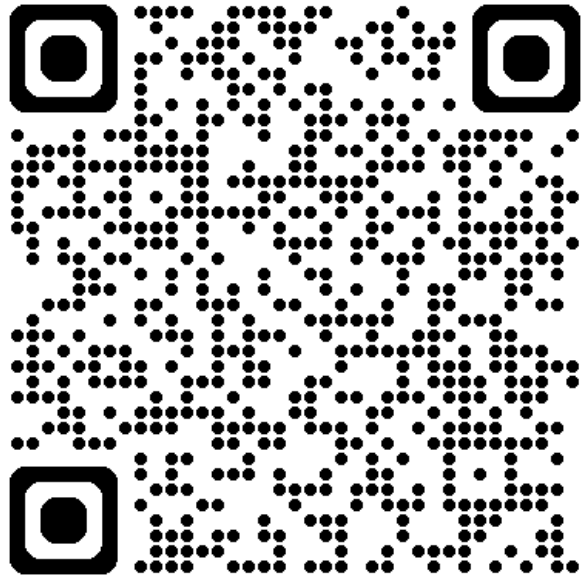
Checklista fasta rutiner med att skriva protokoll

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

Skriftligt & illustrerade instruktioner

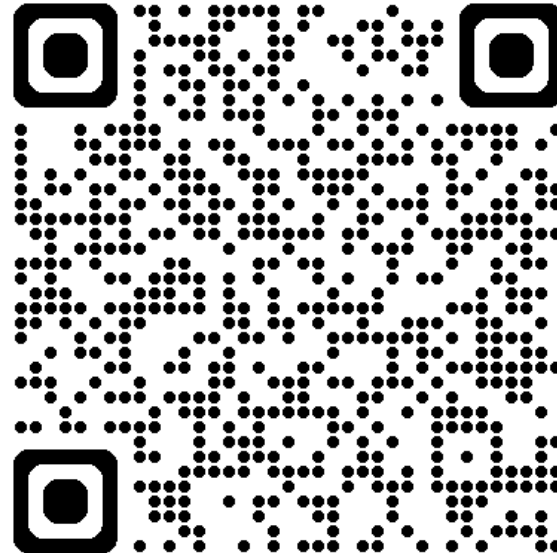
Inställning för Profixio

[Video Digitalt matchprotokoll inställningar \(basecamp.com\)](#)



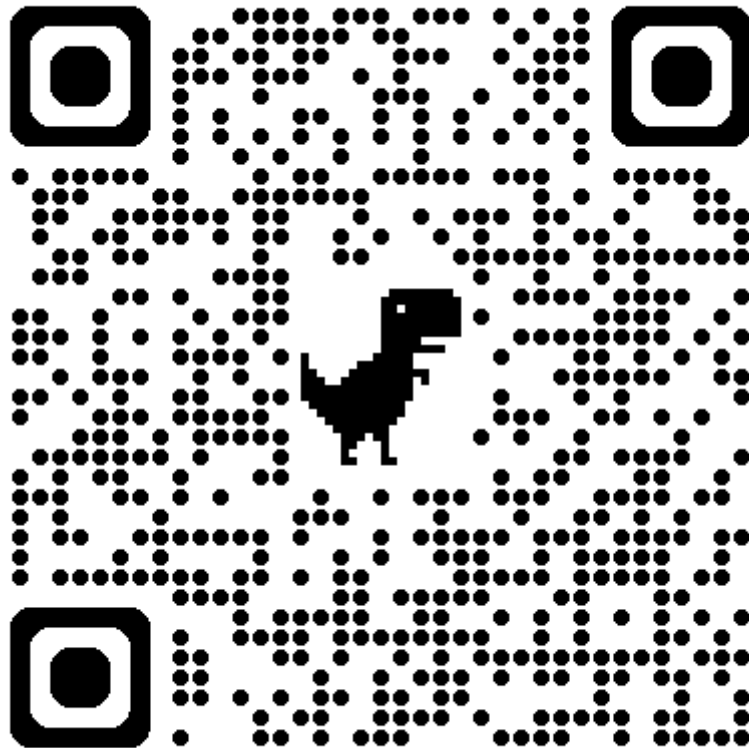
hur man kör protokoll i Profixio

[Video Digitalt matchprotokoll \(basecamp.com\)](#)



Cup manager Admin på dator

static.cupmanager.net/adminapp/www/#/app/start/overview



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