



Sekretariatet

Agenda

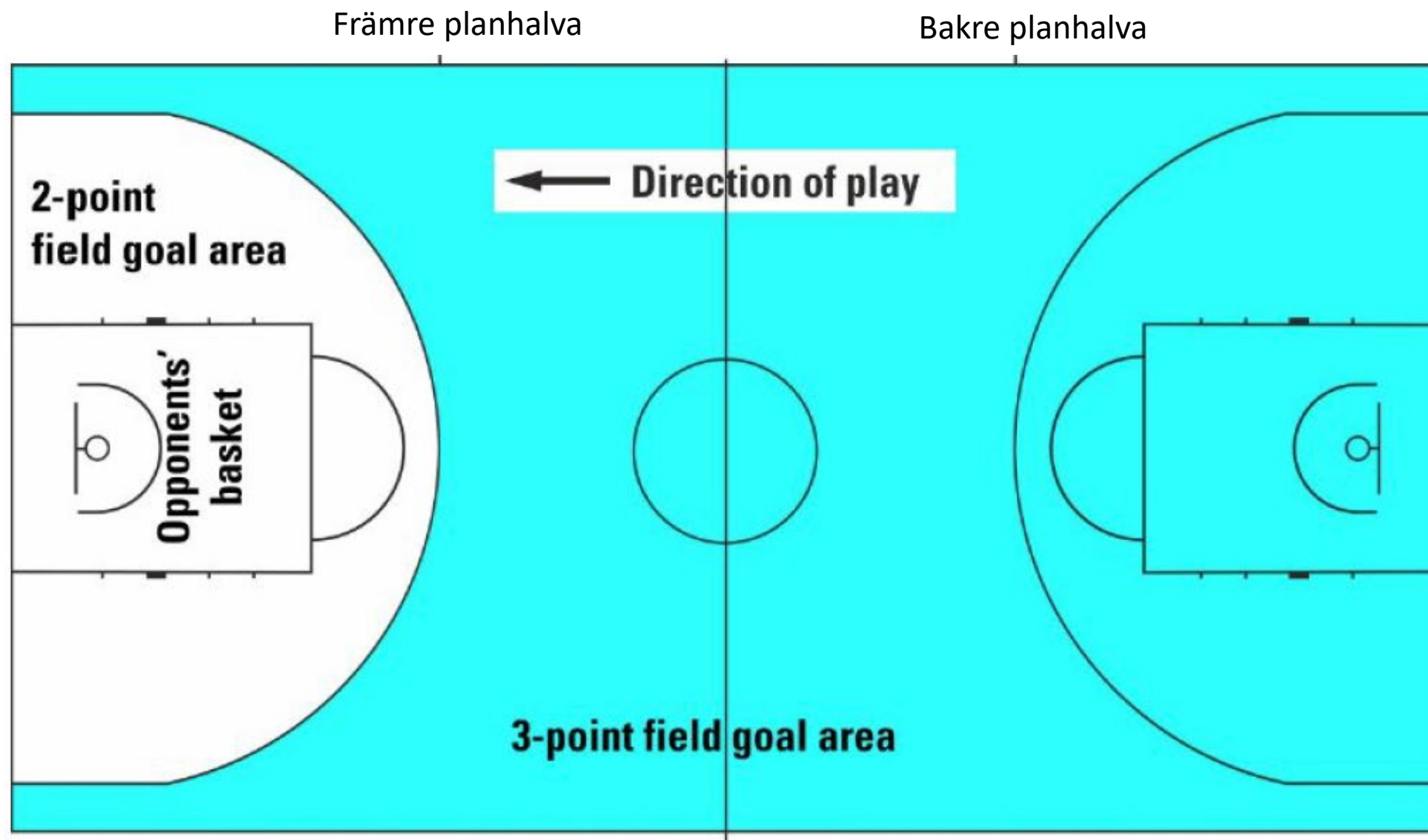
Aktiviteter

- Tidtagning
- Alternnerande bollinnehav (pilen)
- Skottklockan
- Poäng
- Time out
- Byten

Roller

- Tidtagare, poäng och pilen (tavlan)
- Sekreterare (protokollförare)
- 24-sekunderstagare

Planen



Tidtagning

49.2

Tidtagaren ska sköta **tidtagningen** enligt följande:

- Starta matchklockan:
 - Vid uppkast, när bollen regelrätt berörs av endera hopparen.
 - Vid ett missat sista eller enda straffkast då bollen förblir i spel, när bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen.
 - Vid inkast, när bollen berör eller berörs av en spelare på spelplanen.
- Stoppa matchklockan när:
 - Tiden går ut för en spelperiod om inte matchklockan stoppas automatiskt.
 - En domare blåser då bollen är i spel.
 - Ett spelmål görs mot ett lag som har begärt time-out.
 - Ett spelmål görs när matchklockan visar 2:00 minuter eller mindre i fjärde perioden och i varje förlängningsperiod.
 - 24 -sekundersanläggningens signal ljuder när ett lag har kontroll över bollen.

Tidtagning

Matchstart

- Starta klockan när en spelare tippar bollen vid uppkastet

Vid inkast

- Starta klockan då spelare på plan rör bollen (ej inkastaren)

Vid straffkast står klockan still

- Starta klockan då bollen rörs av en spelare

Stoppa klockan då domaren blåser

- eller då bollen går ut och studsar utanför planen

Alternnerande bollinnehav

- Alternnerande bollinnehav är en metod för att sätta bollen i spel med ett inkast istället för med ett uppkast
- Pilens riktning
 - Pilen ska peka åt det håll spelet ska gå (anfallsriktningen för laget med bollinnehav)
 - Pilen ska vändas då bollen berörs av en spelare på spelplanen
- Uppkast vid matchstart
 - Det lag som förlorar bollen vid uppkast får börja med bollinnehav vid nästa uppkastsituation (eller periodpaus) → **STÄLL PILEN**
- Periodstart
 - Det lag som hade rätten till alternnerande bollinnehav i slutet av en period ska starta nästa period med inkast från mittlinjen. → **VÄND PILEN**
- Uppkastsituation
 - Vid alla uppkastsituationer ska lagen få inkast varannan gång. → **VÄND PILEN**

Skottklockan

- PRINCIPER (lånade från AIK basket)
 - Syftet med regeln är att ett anfall inte ska pågå i en evighet. Man får därför 24 sekunder på sig att skjuta, så att det blir poäng eller att bollen nuddar ringen. Tar man returen, så att man kan fortsätta anfalla, får man bara 14 sekunder på sig att skjuta igen (för då är man ju redan på motståndarens planhalva (den främre planhalvan)).
 - Tiden börjar räknas när laget får kontroll över bollen på planen, och slutar räknas när bollen lämnar handen på väg mot korgen.

Skottklockan

- Exempel (lånade från AIK basket)
- Det har blivit poäng
 - Vid inkast börjar en inte räkna 24 sekunder förrän när bollen 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
 - Vid retur börjar en räkna 24 eller 14 när ett lag fått tag i bollen (**kontroll på planen**). Om den studsar (eller fibblas med) utan att någon fått tag på den, så har ingen kontroll. Då kan vi inte heller starta skottklockan.

Skottklockan

Anfallande laget har exempelvis 3 sek kvar av 24 när motståndarlaget har ut bollen

- 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. I Gammelstad sporthall pausas 24 när matchklockan pausas.

Anfallande laget har exempelvis 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 de får ta över bollen. Om skottklockan istället hade varit på 14 sek eller mer, så fortsätter den från det värdet (tex 18 sek).

Någon skjuter en air ball (skott som inte nuddar ringen) men laget lyckas ta returen och fortsätta anfälla

- Skottklockan fortsätter hela tiden räknas ner (inga nya 24 om bollen inte tar i ringen), eftersom dom haft kontroll hela tiden och skottet blev som en slags passning. Samma princip gäller även om bollen enbart tar i plankan.

Skottklockan

- Ytterligare saker som är bra att veta
 - Domarens pipa gäller och inte signalen från skottklockan. Spelarna ska fortsätta spela tills domaren blåser av. Om någon skjuter i sista sekunden kommer klockan tjuta medan bollen är i luften. Spelet avbryts inte, men det lag som tar returen tilldelas ny tid (24 om försvararen tar bollen och 14 om anfallaren tar bollen).
 - Skottklockan går att ställa in om det skulle missas och domarna (och tränarna) är vana att hjälpa till om det skulle behövas.

Poäng

3 poäng ges om skott sker utanför 3-poängslinjen

- OBS! Kolla domarens händer (håller upp tre fingrar) vid varje trepoängsförsök och satta skott (två händer med tre fingrar på varje hand)!

2 poäng ges för övriga spelmål på planen

- Domaren visar två poäng via två fingrar på en hand

1 poäng ges för straffkast

- Domaren visar ett poäng via ett finger på en hand
- Poäng döms bort vid övertramp – var noga med att titta på domaren

Bollens status

Bollen kan antingen vara i spel eller död

Bollen kommer i spel när:

- Den vid ett uppkast lämnar förstedomarens hand/händer.
- Den vid ett straffkast har överlämnats till straffkastskytten.
- Den vid ett inkast har överlämnats till inkastaren.

Bollen blir död när:

- Spelmål eller straffkastmål görs.
- En domare blåser när bollen är i spel.
- Tidtagarens signal ljuder och tiden går ut för en period.
- 24-sekunderssignalen ljuder när ett lag har kontroll över bollen.
- En boll som är på väg mot korgen i ett målskott berörs av spelare ur något av lagen efter det att:
 - En domare blåser.
 - Tidtagarens signal ljuder och tiden går ut för en period.
 - 24-sekunderssignalen ljuder.

Byten

- Byten får bara ske vid bytestillfällen

19.2.2

Ett bytestillfälle **börjar**:

- För båda lagen när bollen blir död, matchklockan är stoppad och domaren har avslutat sin kommunikation med sekretariatet.
- För båda lagen när bollen blir död efter ett sista eller enda straffkast som resulterat.
- För försvarande lag om spelmål görs när matchklockan visar 2:00 eller mindre i fjärde perioden samt i varje förlängningsperiod.

19.2.3

Ett bytestillfälle **slutar** när bollen är i händerna på en spelare som ska göra inkast eller ett första eller enda straffkast.

Time out

Beviljas enbart under ett time out-tillfälle

Ett time out-tillfälle börjar när:

- För båda lagen när bollen blir död, matchklockan är stoppad och domaren har avslutat sin kommunikation med sekretariatet.
- För båda lagen när bollen blir död efter ett sista eller enda straffkast som resulterat.
- För försvarande lag när spelmål görs av anfallande lag.

Ett timeout-tillfälle upphör när bollen är i händerna på en spelare som ska göra ett inkast eller ett första eller enda straffkast

Time out

- Varje lag beviljas:
 - 2 time-outer under första halvlek (period 1 och 2)
 - 3 time-outer under andra halvlek (period 3 och 4), men maximalt 2 av dessa när matchklockan visar 2:00 eller mindre i 4:e perioden.
 - 1 time-out under varje förlängningsperiod.