

LATHUND FÖR PROTOKOLLFÖRARE

Var på plats senast 20 minuter innan match, helst innan för att plocka fram utrustning och starta PC. Ta fram Sekretariatsväskan ur vårt egna förråd, kablar/bord/stolar finns i arrangemangsförrådet. Coach har nyckeltag till dörrarna.

Före matchstart:

Fyll i (med blått och VERSALER):

- Vilka lag som spelar
- Tävlings tex (Pojkar U14) eller (Flickor U14)
- Plats
- Tid
- Domare EFTERNAMN, X
- Spelare i lagen (från lista, alt att tränaren gör det). EFTERNAMN, X.
- *Kolla uppvisad licenslista. Där ska stå spelarnas namn och personnummer. Om någon inte står med på listan gör notering.*
- Tränaren kryssar för vilka som startar och signerar. Hemmalaget börjar. KLART 10 minuter innan matchstart
- Dra sen streck genom översta tomma raden och snett ner genom övriga tomma kolumner. Ingen spelare får läggas till utan alla måste anmälas innan matchstart.

Matchstart

Ringa in starting-five med **röd** penna för att verifiera rätt spelare på plan. Sätt sen kryss efter spelarnamn allteftersom de byts in under matchen.

Period 1: **RÖD** penna Period 2: **BLÅ** penna

Period 3: **RÖD** penna Period 4: **BLÅ** penna

POÄNG

Fyll i under LÖPANDE RESULTAT.

Dra streck över rätt antal poäng framåt och skriv spelarens nummer i rutan bredvid för lag A resp B

Vid straffpoäng: Gör en fylld ring på poängen.

Vid tre poäng: Ringa in spelarens nummer

	A	B	
	1	1	
14	2	2	
	3	3	8
5	4	●	11
6	●	5	
	6	6	7
11	7	7	
	8	8	

Efter periodslut – dra ett streck under resp lags senaste poäng. Ringa även in den sista poängen i perioden.

Fyll i periodresultatet (i matchprotokollets nedre vänstra hörn).

BYT PENNFÄRG!

När perioden är slut: dra streck efter sista poängen, ringa in sista poängen, fyll i periodresultat och **byt penna** igen.

FOUL

Personliga fouler markeras med P i foulrutorna efter spelarens namn.

Ger foul en straffkast skrivs antal straffkast som en liten siffra i nedre högra hörnan. Ex: P₂.

OBS! Markera även i rutan för **lagfoul**!

P = Personlig foul

C = Coachfoul

Lagfoul kryssas ej

T = Teknisk foul

B = Bänkfoul

U = Osportslig foul

D = Diskvalificerande foul

Visa upp skylt med antal fouls på spelaren. Lyft fram nästa kona i lagfoulsmarkeringarna, be kollega om hjälp så att man inte behöver sträcka sig över hela bordet

Vid personlig foul nummer 4 – sök kontakt med coach och få en bekräftelse. Vid 5 fouls är spelaren utfoulad och måste byta ut, om så inte sker – påkalla domarens uppmärksamhet.

Efter periodslut – rita en ruta runt varje spelares fouler i aktuell färg.

Spelarnas namn	Nr	Fouls		
		1	2	3
ROOS, A	4	X	P	P
HALLDÉN, S	5	X	P	
JOHANSSON, A	6	X		
HÅKANSSON, A	7	X	P	P
HÄLLSTRÖM, L	8	X	P	
HENSVIK, L	9	X	P	
PETERSSON, L	10	X	P	P
FRISTEDT, S (K)	11	X	P	P

TIME OUT

Fyll i spelminut under resp teams time out-ruta för aktuell halvlek.

Om klockan står på 8:47 – ta 10-8= 2:a periodminuten.

Efter matchslut

Fyll i slutresultat och segrande lag. VERSALER.

Strecka resten av poängrutorna med avlänga "Z".

Dra dubbelstreck (=) genom ej utnyttjade time out-rutor.

Dra enkelstreck genom tomma foulrutor.

Räkna ihop resp spelares poäng.

Skriv sekreterare, tidtagare och 24-sektidtagares namn i VERSALER, på samma sätt som man fyller i spelarnas namn. Sedan skriver varje person sin signatur efter namnet.

Protokollet signeras av domaren.

TIDTAGNING / SKOTTKLOCKA

Tidtagare

Starta tiden när första spelaren berör bollen vid uppkast.

Stoppa klockan när domaren blåser.

Stoppa klockan efter poäng under två sista matchminuterna (q4 + förl)

Starta klockan vid inkast när första spelaren rör bollen inne på plan.

Signal "Buzzer" på PC Scoreboard: tryck där när time-out begärs samt vid byte. Stoppa klockan om det är vid poäng.

Vid time-out tryck även på knapp "Time-out" för rätt lag.

Vid periodbyte: tryck på knapp "New Period" och besvara med "Yes"

Sköt poängräkningen löpande på PC Scoreboard

24-sekunderstidtagare

Starta 24 sekunder när ett lag har **kontroll på bollen** och påbörjar sitt anfall.

Om andra laget tar över bollen: starta nya 24 sekunder.

Om anfallande lag blir foulad på sin egen planhalva (bakre) ge nya 24 nya sekunder. Om det sker på främre planhalvan: tryck på 14 sekunder om skottklockan står på 13 sekunder eller lägre - i annat fall låt den stå orörd.

Vid skottförsök: om bollen tar i ringen får man 14 nya sekunder (oavsett om tiden stod på mer eller mindre) om samma lag behåller bollkontrollen. Tryck då på 14-knappen när anfallande lag får förnyad bollkontroll. Om försvarande lag får bollkontroll – tryck då på 24-knappen

Vid uppkastsituation – tryck inte på nya 14 eller 24 sekunder innan man vet vilket lag som får ny bollkontroll och därmed inkastet. Är det samma lag som hade bollkontroll ska man låta skottklockan vara och om det är det andra laget som får bollkontroll är det 14 eller 24 sek (beroende på vilken planhalva) som gäller på skottklockan

SUMMERING: När ett lag vinner boll under spelets gång är det alltid 24 sekunder man trycker på. Vid avblåsning, stoppad matchklocka:

- ny bollkontroll:
 - offensiv planhalva - 14 sekunder
 - bakre planhalva – 24 sekunder
- Samma lag behåller bollen – tryck inte på nya 14/24 -sekunder, låt skottklockan fortsätta (vilket sker automatiskt när matchklockan startar :-)

PILEN: Vänd pilen i spelriktningen för det lag som förlorar uppkastet.

Vänd sen pilen efter varje uppkastsituation och efter periodstart. Uppkastsituation signaleras med två tummar upp. Vänd pilen i halvlek! (lagen byter ju sida)