

# Anteckningar från grundläggande sekretariatsutbildning

## Olika hallar

- Olika system i de olika hallarna. Protokoll, pennor, pilar, koner osv ska finnas på plats.
- Fyrisskolan: Längst till vänster finns ett förråd, ser ut som ett elskåp (samma nyckel som till korgarna).
- Rosendal: Finns i taktikrummet, längst ned i korridoren vid omklädningsrummen.

## Sekretariat

- Består av en sekreterare, en tidtagare samt en assisterande sekreterare som sköter tavlan. 24 sek-tidtagare ska finnas på högre nivåer.
- 30-45 minuter före matchstart bör man vara på plats. Utrustningen ska hämtas och sättas på plats.
- Sekretariatet kommunicerar med domarna under hela matchen. Detta kan vara t ex att tala om när en spelare har 5 fouls eller när en coach tagit alla sina timeouts. Är man osäker på om något inte blivit rätt så tillkalla domarna när spelet är avblåst eller i en paus så hjälper de gärna till.
- Matchen spelas i 4 kvartrar dvs 4\*8 min (4\*10). Mellan första och andra kvartern, samt mellan tredje och fjärde kvartern är det 2 minuters paus. Mellan andra och tredje kvartern (halvtid) är det 10-15 minuters paus.

## Tidtagning

- Tidtagning: starta och stoppa vid rätt tillfälle.
- Starta klockan när första spelaren berör bollen, vid t ex uppkast och inkast. Starta klockan vid retur efter missat sista eller enda straffkast.
- Stoppa klockan när domaren blåser t ex för foul eller bollen utanför linjen eller vid time-out.
- Stoppa klockan efter spelmål, sista 2 minuterna av matchen. Starta när någon berör bollen på planen.
- Byten får göras vid varje avblåsning (när tiden står still, typ time-out eller bollen utanför linjen, EJ vid poäng för då rullar tiden). Personen som vill byta går till sekretariatet och meddelar att de vill byta. Vid byte ska sekretariatet signalera, antingen via datorn eller visselpipa/signalhorn för att göra domaren uppmärksam samt visa tecknet för byte (armarna upp i kryss).
- Time-out: kan coach begära när det är avblåst, vi signalerar att laget vill ha time-out och visar time-outtecken. Det ena laget har också rätt att ta Time-out när motståndarlaget gör poäng, viktigt att komma ihåg ifall de önskat Time-out tidigare. Glöm inte stoppa tiden och starta "time-out-klockan" (60 sek som sen ska nollställas).
- I protokollet ska det skrivas in i vilken spelminut Time-outen togs. T ex om klockan står på 7 så ska man skriva 1, alltså under första spelminuten. Coachen får ta 2 Time-out i första halvlek och 3 i andra halvlek (dock enbart 2 i sista 2 min av matchen).

## Pilen

- Pilen används för att visa vem som ska ha fördel av att få bollen vid en uppkastsituation samt vid inkastet vid starten av period 2, 3 och 4. Matchen startar. Lag A vinner uppkastet och får kontroll på bollen, då är det lag B som får bollen nästa gång det blir en uppkastsituation. Pilen ställs alltså och pekar mot As mål, dvs Bs anfallsriktning. Kom ihåg att vända pilen efter varje uppkastsituation. Pilen ska också vändas i samband med att period 2,3 och 4 startar direkt efter att inkastet skett. Eftersom lagen byter anfallsriktning i halvtid så är det viktigt att dessutom vända bilen INNAN 3:e perioden startar. Meddela gärna till domaren i halvtid, "nu vänder jag på pilen". Detta för att rätt lag ska få fördel av inkastet när 3:e perioden startar.

## Protokollet – förberedelser

- 20 minuter innan start ska allas namn och nummer finnas med i protokollet som ska spela, skrivs med STORA BOKSTÄVER och i nummerordning. Oftast fyller coacherna i namnen på lägre nivåer men sekretariatet kan också få en lista som lämnas av coacher eller lagförälder. Först efternamn, därefter förnamnets initial (t.ex. ANDERSSON, K)
- I högre divisioner ska även matchnummer antecknas. De hittar ni på [www.basket.se](http://www.basket.se) under Tävling.
- Fyll i Lag A och Lag B
- Fyll i Tävling (t ex Pojkar U13 nivå 1), Datum, Klockslag, Plats samt fyll i vilka domare som dömer.
- Fyll i namnen på de som sitter i sekretariatet längs ner på protokollet.
- 10 min innan matchstart ska det framgå vilka 5 spelare som startar, dessa markeras med ett kryss av coacherna i kolumnen till höger om siffrorna.
- När spelarnamnen är inskrivna ska det dras streck på de tomma raderna (man stänger spelarlistan). En spelare som inte ännu hunnit komma till hallen får skrivas in i protokollet innan matchstart. Men en spelare som kommer in efter matchstart och som inte står med i protokollet får enligt reglerna ej spela om inte coacherna kommer överens om det.
- Skriv ( C ) på raden efter den spelare som är kapten för laget dvs ANDERSSON , K ( C)
- Domaren kan fråga om licenser, det är domaren som fyller i "Spellista uppvisad" ja eller nej.

## Protokollet - löpande

- Sätt en ring i protokollet runt kryssen (som skrevs in före matchstart) på de spelare som kommer in på planen (startfemman) och kolla därmed att rätt spelare startar enligt protokollet. Om det inte stämmer, tillkalla domaren.
- Efter varje spelare som kommer in löpande i matchen, ska ett kryss sättas i rutorna (ingen ring)
- Löpande resultat-poäng: Nummer 5 gör 2 poäng, skriv 5 och diagonalt streck på 2. Nummer 10 gör en 3poängare och då gör man ett diagonalt streck men ringar också in spelarens nummer t ex nr 10. Detta gör man främst för att domaren lättare ska kunna följa protokollet och se att det är rätt.
- Löpande resultat – Foul: Nummer 9 ska skjuta 2 st straffkast pga foul. Nummer 9 sätter ett straffkast, skriv 9 och en punkt över poängen istället för streck. Missat straffkast noteras ej.
- Varje period har olika färger på pennorna för att man ska se vilken period det är. Finns bara två färger så byter ni varannan quarter.
- Markera med ett streck i poänglistan efter poängen för respektive lag, för att markera att perioden är slut. Ringa sedan in totalpoängen vid periodslut. Skriv in periodpoängen i rutorna för "periodresultat".
- När matchen är slut så dras streck över de resterande tomma rutorna, för att stänga igen protokollet.
- Skriv in slutresultatet, domarna kollar in protokollet och signerar (då de är ansvariga).
- Fouls: personlig foul = P, osportslig foul = U, teknisk foul = T. Man skriver in bokstaven vid namnet och hur många straffkast som genererades (1, 2 eller 3). Om det var foul fast inget skottförsök skrivs endast ett P. Be gärna domaren visa tydligt vilken spelare och lag som fått foul. Man fyller även i foul i "lagfouls-rutan" med ett X. När 4 foul i "lagfoulsrutan" är markerade ställer man upp konen, då blir det straffkast på varje foul pga lagfoul. Konerna fälls ned igen när nästa quarter börjar. Om det inte blir 4 foul på en quarter så stänger man rutorna (dra streck). Vid matchens slut dras horisontell linje över tomma personliga foulrutor. Efter varje quarter dras en kraftig vertikal linje mellan använda och oanvända personliga foulrutor för att se vilka foul som tillhörde vilken quarter.

Viktigt att man inte hejar på "sitt lag". Man ska vara neutral i sekretariatet.

**Lycka till!**