

Basketball

MANUAL TIL DOMMERBORDET

- De vigtigste regler & tips, du skal kende.

Af Klaus Bødskov, AGF Basketball

Sidst opdateret i oktober 2018.

Denne manual er et resumé af FIBA's regler. Læs den, hvis du skal sidde ved dommerbord for første gang eller ønsker at få genopfrisket reglerne.

Jeg lavede oprindeligt manualen til mine spillere. Jeg håber, at den også kan hjælpe dig. Sig gerne din mening om den på basketdommerbord.dk.

Manualen tager udgangspunkt i det udstyr, AGF benytter. Hvis din klub ikke bruger samme udstyr, er det meste af manualen dog stadig relevant for dig.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Skuduret	2
Scoringstavlen	6
Protokollen	10

SKUDURET

Sådan virker skuduret:

Du styrer skuduret ved hjælp af en fjernbetjening, som har tre knapper: Reset, Start/Stop og Time 2.

Du reset'er skuduret til 24 sekunder ved at trykke på Reset.
Du reset'er til 14 sekunder ved at trykke på Time 2.

Din sidemakker, som styrer scoringstavlen, har indflydelse på skuduret, idet han også styrer tiden (dvs. kampuret). Når han stopper tiden, stopper skuduret automatisk.

Han stopper tiden, når dommerne fløjter. Du kan ikke starte skuduret, mens tiden er stoppet. (Du kan dog godt reset'e det, mens tiden er stoppet.)

Når han starter tiden, starter skuduret ikke af sig selv. **Du skal selv trykke på Start**, hvorefter skuduret fortsætter, hvor det slap.

Det kan ske i løbet af kampen, at dommerne gerne vil have justeret sekunderne på skuduret. Det kan din sidemakker gøre ved hjælp af det tastatur, han bruger til at betjene scoringstavlen.

(Fremgangsmåde: Tryk på Menu, dernæst på F, indtast den ønskede tid og tryk på Enter.)

Hav is i maven, og tryk ikke (per automatik) på Reset, når:

- en spiller skyder

Hvis bolden ikke rører ringen, og der sker en angrebsrebound, skal du ikke ændre på skuduret. (Derfor er det vigtigt at holde øje med, om bolden rører ringen.)

- der forsøges et steal

Hvis en forsvarsspiller rører bolden, men ikke opnår kontrol over den, skal du ikke ændre på skuduret.

- et scoringsforsøg bliver blokeret

Hvis det angribende hold efterfølgende fastholder boldbesiddelsen, skal du ikke ændre på skuduret.

Regler – i forbindelse med rebounds:

Ved forsvarsrebounds: reset til 24 sek.

Ved angrebsrebounds og hvis bolden rører ringen: reset til 14 sek.
(Uanset om scoringsforsøget sker med UNDER eller OVER 14 sekunder tilbage på skuduret.)

Ved angrebsrebounds og hvis bolden IKKE rører ringen: ændr ikke på skuduret.

Regler – ifm. indkast:

Start skuduret, i det øjeblik en spiller på banen rører bolden, når der tages indkast fra side- eller baglinjen.

Regler – ifm. straffekast:

Tryk på Reset, når der dømmes straffekast (både ved ét og to kast).

(For cifrene på skuduret skal ikke være synlige, mens der skydes straffe.) (Cifrene forsvinder, fordi kampuret er stoppet.)

Regler – ifm. udebold:

Hvis bolden slås ud af banen af en forsvarsspiller, og det angribende hold derfor får indkast fra side- eller baglinjen: ændr ikke på skuduret.

(For eksempel hvis bolden bliver slået ud, mens angrebsspilleren enten dribler med den, forsøger at aflevere den eller laver et scoringsforsøg, som bliver blokeret.)

(Husk, at din sidemakker – som tidligere nævnt – stopper tiden, når dommerne fløjter. Dermed stopper han også skuduret. Når han starter tiden igen, skal du selv trykke på Start, hvorefter skuduret fortsætter, hvor det slap.)

Hvis en forsvarsspiller – i sit forsøg på at tage rebounden – kommer til at prikke bolden ud af banen (efter en angrebsspiller har brændt et scoringsforsøg, hvor bolden rører ringen), og det angribende hold derfor får indkast: reset til 14 sek.

(Forudsætter at forsvarsspilleren ikke når at få kontrol over bolden, inden han prikker den ud af banen.)

Regler – ifm. fejl og forseelser:

De nedenstående regler gælder, når det forsvarende hold begår fejl, og det angribende hold derfor får indkast fra side- eller baglinjen.

(En sådan situation opstår, når fejlen begås imod en spiller, som ikke er midt i et scoringsforsøg, eller når det forsvarende hold ikke er i holdfejl.)

Ved fejl begået på backcourt: reset til 24 sek.

(Backcourt er den bagerste banehalvdel i angrebsretning.)

Ved fejl på frontcourt med UNDER 14 sek. tilbage på skuduret: reset til 14 sek.

(Frontcourt er den foreste banehalvdel i angrebsretning. Med andre ord adskilles back- og frontcourt af midterlinjen.)

Ved fejl på frontcourt med OVER 14 sek. tilbage på skuduret: ændr ikke på skuduret.

Ved forseelser såsom fod-på-bolden gælder de tre ovenstående regler også.

Regler – ifm. dommerkast-situationer:

Dommerkast-situationer omfatter blandt andet:

- *Holdt bold*
- *Bolden sætter sig fast mellem kurven og pladen*
- *Bolden kommer uden for banen, og dommerne er i tvivl eller uenige om, hvilken spiller der sidst rørte bolden.*

I disse tilfælde skal du i første omgang ikke gøre noget. For til at begynde med er det nok, at din sidemakker stopper tiden (og dermed også skuduret), når dommerne fløjter.

Hvad du herefter skal foretage dig, afgøres af reglen om skiftende boldbesiddelse. Reglen fastslår, hvilket hold der skal have tildelt bolden (ved indkast).

Hvis det ANGRIBENDE hold beholder bolden: ændr ikke på skuduret.

(For holdet skal fortsætte sit angreb med det antal sekunder, der var tilbage, da holdt bold-situationen opstod.)

(Dog reset til 14 sek. når bolden sætter sig fast mellem kurven og pladen. Ny regel, som trådte i kraft 1. oktober 2018.)

Hvis det FORSVARENDE hold får bolden: reset til 24 sek.

Du kan se, hvilket hold der skal have bolden, ved at kigge på "pilen". Bolden gives til det hold, der angriber i samme retning, som pilen peger. For mere info om pilen se s. 7.

Regler – ifm. timeout:

En timeout medfører i sig selv ikke en ændring af skuduret.
Dog gælder de regler, som er beskrevet på de forrige sider, også ved timeouts.

Vær derfor opmærksom på den hændelse, som fører til det spilstop, der gør det muligt at foretage timeout. For når timeouten slutter, skal skuduret justeres, hvis hændelsen har betydning for skuduret.

Tips:

Stop skuduret, når bolden rammer ringen (men ikke går i).

Vent derefter med at reset'e (enten til 24 eller 14), til du ved, om rebounden bliver en forsvars- eller angrebsrebound.

(Ved at følge disse tips undgår du, at skudurssignalet lyder – og derved måske skaber forvirring – efter bolden har rørt ringen, men før rebounden bliver taget. Dette kan ske, hvis scoringsforsøget sker med ganske få sekunder tilbage på skuduret, og spillerne efterfølgende "længe" kæmper om rebounden.)

Stop skuduret, når der bliver scoret.

Gør dernæst følgende:

- Tryk på Reset (så skuduret nulstilles)
- Tryk på Start, når bolden berøres af en spiller på banen, efter indkastet fra baglinjen er taget.

Hold generelt din finger på Start/Stop-knappen frem for på Reset-knappen.

(For hvis du ved et uheld kommer til at trykke, er det bedre, at det sker på Start/Stop end på Reset.)

Hold altid øje med bolden.

(Dine sidemakkere, som tager sig af scoringstavlen og protokollen, fokuserer derimod på spillerne.)

Uddybning:

For mere info om skuduret se FIBA's regelsamling (2017-udgaven) s. 32, 56 og 58:
Åbn www.basket.dk/dokumenter. Vælg dokumentet "Internationale Basketballregler..."

SCORINGSTAVLEN

At stå for scoringstavlen indebærer at:

1. opdatere point på tavlen
2. starte og stoppe tiden (kampuret)
3. vende "pilen"
4. give signal til dommerne, når der opstår mulighed for timeout eller udskiftning, efter et hold har anmodet om at få en af disse
5. angive antal holdfejl
6. starte pause-uret (mellem hver periode) og timeout-uret.

Sådan virker scoringstavlen:

Du styrer tavlen ved hjælp af et tastatur. Knapperne Start og Stop bruges til at styre tiden; Plus og Minus til at angive scoren. For at få pointene vist på tavlen tryk på Result.

Det kan ske i løbet af kampen, at dommerne gerne vil have justeret tiden på kampuret. Løsning: Tryk på Menu, dernæst på E, indtast den ønskede tid og tryk på Enter.

Skuduret kan ændres på samme måde. Tryk blot på F i stedet.

Hen mod slutningen af en pause eller timeout er spillerne og dommerne nogle gange klar til at sætte spillet i gang igen, inden tiden på pause- eller timeout-uret er løbet helt ud.

I de situationer skal du stoppe uret. Det gør du på følgende måde:

Ved pause-uret: Tryk på Stop og dernæst på Reset. Ved timeout-uret: Tryk på Stop.

(Herefter er kampuret i begge tilfælde klar til at blive startet igen.)

Styre tiden:

Start tiden, når bolden berøres af en spiller på banen efter:

- dommerkastet ved kampens start
- indkast fra side- eller baglinjen
- sidste eller eneste straffekast, der brændes.

Stop tiden:

- når dommerne fløjter
- når der bliver scoret imod et hold, som har anmodet om timeout
- ved hver scoring i de sidste 2 min. af 4. periode og af en evt. ekstraperiode. **(VIGTIGT)**
(Tiden startes igen, når en spiller på banen rører bolden efter indkastet. Altså stoppes tiden kun kortvarigt. Fokusér derfor først på at styre tiden; dernæst på at indtaste pointene.)

Vende pilen:

Pilen bruges ifm. dommerkast-situationer. Den viser, hvilket hold der har ret til at få bolden. På den måde kan situationerne løses, ved at bolden sættes i spil ved indkast frem for ved dommerkast. Vend pilen, efter indkastet er taget, så holdene skiftes til at have retten.

Den retning, pilen først skal pege, afhænger af udfaldet af det dommerkast, som finder sted ved kampens start (kampens eneste dommerkast).

Hvis hjemmeholdet vinder dommerkastet, skal pilen pege i den retning udeholdet angriber. Og omvendt, hvis udeholdet vinder dommerkastet, skal pilen pege i den retning hjemmeholdet angriber.

Derefter skal pilen vendes:

- efter indkastet, som starter henholdsvis 2., 3. og 4. periode
- i halvlegspausen*
- efter holdt bold
- efter bolden sætter sig fast mellem kurven og pladen
- efter bolden kommer uden for banen, og dommerne er i tvivl eller uenige om, hvilken spiller der sidst rørte bolden.

(Husk først at vende pilen, efter indkastet er taget – og altså ikke i samme øjeblik dommerne fløjter.)

(*Forklaring på hvorfor pilen skal vendes i halvlegspausen:

Det hold, som ved slutningen af 2. periode har ret til at få bolden ved næste dommerkast-situation, skal starte med at have bolden i 3. periode. Og eftersom holdene bytter banehalvdel i halvlegspausen, skal pilen vendes.)

Lær det håndsignal, dommerne viser, når de dømmes holdt bold.

I holdt bold-situationer sætter dommerne ofte spillet hurtigt i gang igen. Du kan derfor let komme til at overse dommerkendelsen – og dermed glemme at vende pilen – hvis du ikke kender dommersignalet. Se signalet i FIBA's regelsamling s. 59. (Link hertil findes nederst på s. 9.)

Timeouts og udskiftninger:

Brug lydsignalet til at foretage timeouts og udskiftninger.

Umiddelbart efter du har anvendt lydsignalet, signalerer du med dine hænder til dommerne, om det er en timeout eller udskiftning, der skal foretages.

Se dommersignalerne i FIBA's regelsamling s. 59. (Link hertil findes nederst på s. 9.)

Hvornår de kan foretages:

- Timeouts – kun når:
 - dommerne fløjter, og der dermed er spilstop
 - en spiller scorer på sit sidste eller eneste straffekast
 - der bliver scoret imod et hold, som har anmodet om timeout.
- Udskiftninger – kun når:
 - dommerne fløjter, og der dermed er spilstop
 - en spiller scorer på sit sidste eller eneste straffekast.
 - Samt ved scoringer i de sidste 2 min. af 4. periode og af en eventuel ekstraperiode kan det hold, der bliver scoret imod, skifte ud.

(Når det ene hold får tildelt udskiftning, kan det andet hold også samtidig skifte ud.)

Hvornår de ikke længere kan foretages:

- Ved spilstop slutter muligheden for timeouts og udskiftninger, når dommerne giver bolden til den spiller, som skal:
 - tage indkast ved side- eller baglinjen
 - skyde første eller eneste straffekast.
- Ved scoringer slutter muligheden for timeouts, når den spiller, som skal tage indkast, står bag baglinjen og har bolden i sine hænder.

VIGTIGT: Vær klar til at aktivere lydsignalet straks.

Af to grunde: Indkastet tages ofte hurtigt, og træneren kalder nogle gange først timeout i scoringsøjeblikket. (Dette gælder også ved udskiftninger i de sidste 2 min. af 4. periode og af en evt. ekstraperiode.)

Antal timeouts hvert hold har til rådighed:

2 stk. i 1. halvleg.

3 stk. i 2. halvleg (hvoraf maksimalt 2 må bruges i de sidste 2 minutter).

1 stk. i hver ekstraperiode.

Bliver du i tvivl om, hvor mange timeouts et hold har tilbage i løbet af kampen, så spørg protokolføreren.

Angive antal holdfejl:

Brug to ringbind til at vise antal holdfejl. Ringbindene repræsenterer hvert sit hold og skal være synlige for dommerne. Vend en side i et af ringbindene, når et hold begår fejl.

Vend den røde side, når et hold laver sin fjerde fejl.

Men vent med at gøre det, til spillet er blevet sat i gang igen. Ellers tror dommerne måske, at den fjerde fejl var holdets femte. (Holdet kommer i holdfejl, når den fjerde fejl begås, men det er først, når holdet begår sin femte, at der skal skydes straffekast.) (Dog skydes der straffekast ved alle fejl, som laves imod en spiller, der er midt i et scoringsforsøg.)

Antallet af holdfejl kan også vises på scoringstavlen.

Det er dog ikke altid muligt at registrere holdfejl på denne måde. For den kræver, at du indtaster nummeret på den spiller, der begår fejl, og på nogle tastaturer kan du kun indtaste numre op til 15. Men nogle spillere bærer et højere nummer.

Andet:

Dommerne bruger håndsignaler til at fortælle, om en scoring er en 2- eller 3-pointscore:

- Ved 2-point holder dommerne 2 fingre i vejret (med én arm).
- Ved 3-point holder dommerne 3 fingre i vejret (med begge arme).

Bliver du – eller en af dine sidemakkere – i tvivl om noget i løbet af kampen, så brug lydsignalet til at få dommernes opmærksomhed.

Hjælp protokolføreren med at kigge efter nummeret på den spiller, der scorer.

(For i hektiske kampe har han travlt med at notere, så måske når han ikke at se alt.)

Uddybning:

For mere info om scoringstavlen se FIBA's regelsamling (2017-udgaven) s. 19, 24, 55, 58. Åbn www.basket.dk/dokumenter. Vælg dokumentet "Internationale Basketballregler...".

Manualen afviger fra FIBA's regler med hensyn til to opgaver (at vende pilen og igangsætte timeouts & udskiftninger). I manualen er disse opgaver tildelt ham, som passer scoringstavlen – og ikke protokolføreren, som FIBA foreskriver.

Afvigelsen skyldes to ting:

- 1) Protokolføreren kan komme til at overse en holdt bold-situation. For når han noterer i protokollen, kigger han ikke på banen. Og det kan være problematisk, da spillet ofte hurtigt sættes i gang igen ved holdt bold.
- 2) Protokolføreren kan ikke iværksætte timeouts og udskiftninger hurtigt, hvis der anvendes et lydsignal, som kun kan aktiveres via det tastatur, som hører til scoringstavlen. (Det kan han ikke, da han ikke sidder med tastaturet foran sig.)

Snak i jeres klub om, hvordan I foretrækker opgavefordelingen. (Protokolføreren registrerer stadig timeouts.)

PROTOKOLLEN

At stå for protokollen indebærer at:

1. føre protokol
2. oplyse trænerne om, hvor mange fejl en spiller samlet set har begået, når han idømmes en fejl. (Brug små skilte til at give informationen.)
3. orientere dommerne, hvis en spiller idømmes sin 5. fejl og derfor ikke må spille mere. (Det samme gælder, hvis en spiller begår to tekniske eller to usportslige fejl eller en af hver.)

Sådan fører du protokol:

Hold A:	Nr.	Ind.	Spillerfejl:			
Adam	1	(X)				
Brian	2	(X)	3	6		
Chris	3	(X)				
Dan	4					
Erik	5	(X)	8 ^T	9		
Felix	6	(X)	2	7		
Geo	7	X				

Instrukser:

Sæt kryds (med cirkel) ved de spillere, som starter inde. Sæt kryds (uden cirkel) ved indskiftning.

Notér, hvornår en spiller begår fejl (skriv minuttal). (Alle typer fejl – forsvarsfejl, angrebsfejl osv. – noteres.)

Hav 2 penne med forskellige farver til rådighed. Skift pen efter hver periode.

Indram efter hver periode de fejl, der blev begået.

Tilføj et lille "T" ved teknisk fejl,
"U" ved usportslig fejl,
"D" ved diskvalificerende fejl.
(Tilføjes til minuttallet; se hvordan i illustrationen.)

Tallene i illustrationen betyder:

Spiller A2 begår fejl i 3. minut af 1. periode og i 6. minut af 2. periode.

A5 begår fejl i 8. og 9. minut af 1. periode. (Den første af disse er en teknisk fejl.)

A6 begår fejl i 2. minut af 1. periode og i 7. minut af 3. periode.

(Fortsat fra forrige side.)

Holdfejl:

1. periode: 3. periode:
2. periode: 4. periode:

Instruks:

Sæt kryds, når en fejl begås.
(Fejl, som begås i en ekstraperiode, registreres som begået i 4. periode.)

Timeouts:

1. halvleg:
2. halvleg:
Ekstraperiode(r):

Instrukser:

Notér, hvornår en timeout begynder (skriv minuttal).

Underret dommerne (og dine sidemakkere), når et hold har brugt sin sidste timeout i en halvleg.
(Dommerne orienterer træneren.)

Antal timeouts hvert hold har til rådighed:

2 stk. i 1. halvleg -- 3 stk. i 2. halvleg (hvoraf maks. 2 må bruges i de sidste 2 min.) -- 1 stk. i hver ekstraperiode.

Point i første/ anden periode:

A:	M:	B:		
		1	5	2
4	③			
	8	6	(-
				-
3	(4	10	
	4			2
		1	2	4
			(5

Instrukser:

Notér holdenes point.*

(Skriv først spillerens nummer. Dernæst scoringen – læg løbende pointene sammen, så det kun er holdets samlede antal point, du noterer. Til sidst minuttal.)

Sæt cirkel ved 3-pointscore.

Sæt klamme ved straffekast.

(Sæt klamme over 3 felter, når en spiller tildeles 3 straffekast.)

Afslut hver periode som vist i illustrationen.**

(Dvs. skriv stillingen og sæt to streger.)

Tallene i illustrationen betyder:

Spiller B5 scorer 2 point i 1. minut af 1. periode.

A4 scorer 3 point i 1. minut af 1. periode.

B6 brænder begge straffekast i 8. minut af 1. periode.

A3 scorer på 1 ud af 2 straffekast i 10. minut af 1. periode.

B2 scorer 2 point og får samtidig tildelt 1 straffekast, som han scorer på, i 1. minut af 2. periode.

Tilføjelser:

* Skriv hvert hold i den kolonne, der er i samme side som holdets angrebsretning. Holdene skal typisk score på den kurv, hvor de hver især har varmet op. I halvlegspausen bytter holdene banehalvdel.

** I Protokollen er der to kolonner (som den ovenfor) til hver halvleg. Når 2. periode begynder, så fortsæt med at notere i den første kolonne, hvis den ikke er fyldt ud. For det kan være, at der bliver scoret så mange point i 2. periode, at alle pointene ikke kan stå i én kolonne. (Det samme gælder, når 4. periode begynder.)

Andet:

Før kampen:

- Læg det stykke pap, som er en del af protokol-hæftet, under det nederste papir.
(Antallet af papirer afhænger af, hvilken udgave af protokollen du sidder med. Den nyeste består af to papirer, mens den forrige indeholder tre.) (Papstykket forhindrer blækket fra din pen i at trænge igennem flere papirer.)
- Hvis trænerne ikke giver dig en seddel med info om spillernavne og -numre (som du skal skrive ind), så bed trænerne udfylde protokollen. Senest 20 min. før kampstart.

Under kampen:

- Fortæl ham, som styrer scoringstavlen, hvor mange point du noterer ved hver scoring.
(Så er du sikker på, at I hele tiden registrerer det samme antal point på scoringstavlen og i protokollen.)
- Dommerne bruger håndsignaler til at:
 - fortælle om en scoring er en 2- eller 3-pointscoreing
Ved 2-point holder dommerne 2 fingre i vejret (med én arm).
Ved 3-point holder dommerne 3 fingre i vejret (med begge arme).
 - informere dig om nummeret på den spiller, der begår fejl.
Lær håndsignalerne hjemmefra. For under kampen kan det være svært at høre, hvad dommerne siger på grund af baggrundsstøj. Se signalerne i FIBA's regelsamling s. 61. (Link hertil findes nederst på siden.)

Efter kampen:

- Sæt streg gennem ubrugte felter i registreringen af spillerfejl, holdfejl og timeouts. Og sæt kryds i ubrugte dele af pointkolonnerne.
- Skriv dit og dine sidemakkeres navne i protokollen (med blokbogstaver).
- Uddel protokol-papirerne. (Ved udgaven med to papirer: det hvide gives til hjemmeholdet, det lyseblå til udeholdet. Ved udgaven med tre papirer: det lyserøde til vinderholdet, det gule til taberholdet, det hvide til klubben.)

Uddybning:

For mere info om protokollen se FIBA's regelsamling (2017-udgaven) s. 54, 58 og 66. Åbn www.basket.dk/dokumenter. Vælg dokumentet "Internationale Basketballregler..."

Dokumentet omtaler dog et andet skema til point-registrering end det skema, der er nævnt her i manualen. Skemaet bruges i andre lande, hvorimod i Danmark registreres point på den måde, som manualen beskriver.

Manualen afviger også fra FIBA's definition af protokolførerens opgaver. Det drejer sig om de to opgaver med at vende pilen og igangsætte timeouts & udskiftninger. I manualen er de tildelt ham, som styrer scoringstavlen. Grunden til dette står i afsnittet Uddybning på s. 9. (Protokolføreren registrerer stadig timeouts.)