



§ 48 Sekretær og assisterende sekretær: Oppgaver

48.1 Sekretæren skal utstyres med et kampskjema og skal registrere:

- lagene ved å notere navn og nummer på de spillerne som skal starte kampen, samt alle innbyttere som kommer inn i kampen. Hvis det forekommer et regelbrudd med hensyn til de 5 spillerne som skal starte kampen, innbytte eller antall spillere, skal han gi beskjed til nærmeste dommer snarest mulig etter at regelbruddet er oppdaget.
- En fortløpende summering av scorete poeng ved å notere tellende spillemål og straffekast.
- Hver spillers idømte fouls. Sekretæren skal umiddelbart underrette en dommer når fem fouls er idømt en spiller. Han skal notere fouls som idømmes en lagleder, og han skal umiddelbart underrette en dommer når en lagleder skal bortvises. Likeledes må han umiddelbart underrette en dommer når en spiller skal bortvises hvis han har begått 2 tekniske fouls, 2 usportslige fouls eller 1 teknisk og 1 usportslig foul.
- Time-outs. Han må underrette dommerne om mulighet for time-out når et lag har bedt om en time-out og underrette laglederen via en dommer når et lag ikke har flere time-outs igjen i en halvtidsperiode eller en forlengningsperiode.
- Neste vekslende ballbesittelse ved å betjene pilen som angir dette. Sekretæren skal snu retningen på pilen umiddelbart etter at første halvtidsperiode er slutt, ettersom lagene da skal bytte kurver før andre halvtidsperiode.

48.2 Sekretæren skal også:

- vise antall foul begått av hver spiller ved å holde opp markørskiltet som viser det antall fouls spilleren har begått, på en slik måte at det er synlig for begge lags lagleder.
- plassere lagfoulmarkøren på sekretariatbordet lengst ut mot den siden som er nærmest benken til laget med lagfoul straks ballen blir levende igjen etter den fjerde lagfoulen i en periode.
- effektivt innbytte.
- gi lydsignal **bare** når ballen blir død, og før ballen blir levende igjen. Sekretærens lydsignal stopper **ikke** kampklokken eller spillet, og det gjør heller ikke ballen død.

Norsk kommentar:

Sekretariatet i BLNO/KL-kamper skal informere dommerne dersom lagene på noe tidspunkt benytter færre enn 2 norske spillere.

48.3 Den assisterende sekretæren skal betjene resultattavlen og bistå sekretæren.

Hvis det skulle oppstå et avvik som ikke kan forklares mellom resultattavlen og det offisielle kampskjemaet, gjelder kampskjemaet, og resultattavlen skal korrigeres i samsvar med kampskjemaet.

48.4 Hvis det oppdages en feil på kampskjemaet i føringen av poengstillingen

- under kampen, må sekretæren vente til ballen blir død før han gir lydsignal.
- etter at spilletiden er utløpt og før førstedommeren har signert kampskjemaet, skal feilen rettes, også selv om dette påvirker sluttresultatet i kampen.
- etter at førstedommeren har signert kampskjemaet, kan feilen ikke lenger korrigeres. Førstedommeren, eller kommissæren (hvis tilstede), skal sende en detaljert rapport til turneringsarrangøren.

§ 49 Tidtakeren: Oppgaver

- 49.1 Tidtakeren skal være utstyrt med et kumpur og en stoppeklokke og skal:
- registrere spilletid, time-outs og spillepauser.
 - sørge for at et svært kraftig signal lyder automatisk i slutten av en periode eller forlengningsperiode.
 - benytte alle mulige midler for å underrette dommerne umiddelbart dersom signalet hans ikke lyder eller ikke blir hørt.
- 49.2 Tidtakeren skal registrere **spilletiden** som følger:
- Han skal starte kampklokken når:
 - Ballen berøres lovlig av en av spillerne som deltar i hoppballen.
 - Ballen **berører**, eller berøres av, en spiller på spillebanen, etter et siste straffekast som ikke lykkes når ballen fortsetter å være levende.
 - Ballen berører eller berøres lovlig av en spiller på spillebanen ved et innkast.
 - Han skal stoppe kampklokken når:
 - Spilletiden utløper ved slutten av en periode eller forlengningsperiode dersom kampklokken ikke stanser automatisk.
 - En dommer blåser i fløyten mens ballen er levende.
 - Et spillemål blir scoret mot et lag som har bedt om en time-out.
 - Et spillemål blir scoret når kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i fjerde periode og i hver forlengningsperiode.
 - Skuddklokkens signal lyder mens et lag har kontroll over ballen.
- 49.3 Tidtakeren skal registrere en **time-out** ved å:
- Starte en stoppeklokke umiddelbart når dommeren blåser i fløyten og viser signalet for en time-out.
 - Gi lydsignal når det har gått 50 sekunder av en time-out.
 - Gi lydsignal når en time-out er over.
- 49.4 Tidtakeren skal registrere en **spillepause** ved å:
- Starte en stoppeklokke umiddelbart når en periode eller forlengningsperiode er slutt.
 - Varsle dommerne før første og tredje periode når det gjenstår 3 minutter og når det gjenstår 1 minutt og 30 sekunder til perioden skal starte.
 - Gi lydsignal før andre og fjerde periode og hver forlengningsperiode når det gjenstår 30 sekunder til perioden eller forlengningsperioden skal starte.
 - Gi lydsignal og samtidig stoppe stoppeklokken når en spillepause er ferdig.

§ 50 Skuddklokkeoperatøren: Oppgaver

Skuddklokkeoperatøren skal være utstyrt med en skuddklokke og betjene dette slik at det:

- 50.1 **Startes eller gjenstartes** når:
- Et lag får kontroll over en levende ball inne på spillebanen. Det at en motspiller kun berører ballen etter dette, starter ikke en ny skuddklokke-periode dersom det samme laget fortsetter å beholde kontroll over ballen.
 - Ballen berører eller blir lovlig berørt av en spiller på spillebanen etter et innkast.
- 50.2 **Stoppes, men ikke tilbakestilles**, med resterende tid synlig, når det laget som tidligere hadde kontroll over ballen, tildeles et innkast som et resultat av:
- At ballen har gått utenfor spillebanen.
 - At en spiller på det samme laget er blitt skadet.

- En teknisk foul begått av dette laget
- En hoppballsituasjon.
- En dobbelfoul.
- En kansellering av identiske bestrafninger mot begge lag.

Stoppes, men heller ikke tilbakestilles, med resterende tid synlig, når det laget som tidligere hadde kontroll over ballen er tildelt innkast i angrepsfeltet og det står 14 sekunder eller mer igjen på skuddklokken som et resultat av en foul eller overtredelse (inkludert når ballen har gått utenfor sidelinjene).

50.3 Stoppes og tilbakestilles til 24 sekunder, uten at noen tall vises på displayet straks:

- Ballen går lovlig i kurven.
- Ballen treffer ringen på motstandernes kurv og blir kontrollert av laget som ikke hadde kontroll over ballen før den berørte ringen.
- Laget tildeles et innkast i forsvarsfeltet:
 - Etter en foul eller overtredelse (ikke når ballen har gått utenfor sidelinjene).
 - Etter en hoppballsituasjon.
 - Etter at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes det laget som har kontroll over ballen.
 - Etter at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes noen av lagene, med mindre motstanderne påføres en ulempe.
- Laget tildeles straffekast.
- et regelbrudd er begått av det laget som har kontroll over ballen.

50.4 Stoppes og tilbakestilles til 14 sekunder, med 14 sekunder synlig, når:

- Det samme laget som hadde kontroll over ballen tildeles et innkast i angrepsfeltet og det står 13 eller færre sekunder igjen på skuddklokken:
 - Etter en foul eller overtredelse (ikke når ballen har gått utenfor sidelinjene).
 - Etter at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes det laget som har kontroll over ballen.
 - at kampen blir stoppet pga. en handling som ikke skyldes noen av lagene, med mindre motstanderne påføres en ulempe.
- Det laget som ikke hadde kontroll over ballen skal tildeles et innkast i angrepsfeltet etter en:
 - Personlig, usportslig eller diskvalifiserende foul.
 - Overtredelse (også når ballen har gått utenfor sidelinjen).
 - Hoppballsituasjon.
- Ballen har berørt ringen etter et skuddforsøk som ikke er vellykket, et siste eller eneste straffekast eller en pasning dersom laget som får kontroll over ballen er det samme laget som hadde kontroll over ballen før den berørte ringen.
- Kampklokken viser 2:00 minutter eller mindre i den fjerde perioden eller i hver forlengningsperiode etter en time-out til laget som har rett til ballkontroll i lagets forsvarsfelt og laglederen bestemmer at kampen skal fortsette med innkast fra innkastlinjen i lagets angrepsfelt og 14 eller flere sekunder vises på skuddklokken da kampen ble stoppet.

50.5 Stoppes og settes ut av funksjon når ballen blir død og kampklokken er stanset i en periode eller forlengningsperiode, og ny ballkontroll deretter inntreffer (uansett lag) med mindre enn 14 sekunder igjen på kampklokken.

Skuddklokken stopper ikke kampklokken eller spillet, eller forårsaker at ballen blir død, med mindre et lag har kontroll over ballen.