



Kampskjema og Resultat-tavle

Jeg vil prøve å gi en kort innføring i føring av kampskjema og styring av resultat-tavlen. Kampskjema finnes i den oransje kofferten merket "Sekretariat", som ligger i ballkurven på utstysrommet i hallen. I samme kurv finnes også kjepler for markering av lagfeil. Kontrollenheten for resultat-tavla finnes i AV-rommet ved inngangen til banen. Vakta har nøkkel til døra.

Føring av kampskjema:

De to viktigste tingene å huske på ved føring av kampskjema er:

1. Registrering av scoringer og feil.
2. Du kan be dommeren om hjelp dersom du har problemer eller lurer på noe.

Fyll in informasjon om kampen:

KAMPSKJEMA		Norges Basketballforbund	
Kampart: <i>LK MENN</i> Lag A: <i>NORGE</i>		Sentralskole 1 - Utvalgt staffe, 0540 Oslo	
Dato: <i>1/9-04</i>	Klokken: <i>13.00</i>	1. dommer: <i>BÆKEN, T.</i>	Lag B: <i>SVERIGE</i>
Stad: <i>KVIKKINHALLEN</i>		2. dommer: <i>MOE, S.</i>	

-Hjemmelaget er lag "A" og bortelaget "B"

-Dommerene fyller inn sine egne navn

Lagleder for hvert lag fører opp spillerenes navn og nummer.

Dommeren sjekker evt. at lisens er betalt (lisensnr.)

Lisens	Spillerens navn	Nr
004	<i>PERSSON, R</i>	4
005	<i>MATTHIASSEN, G.</i>	5
006	<i>KORSHAVIN, J.</i>	6
007	<i>BRAATHEN, I.</i>	7
008	<i>LINDØ, D.</i>	8
009	<i>CHRISTENSEN, J. E.</i>	9
010	<i>SANDEN, F.</i>	10
011	<i>LØVOLD, K.</i>	11
012	<i>STRØM, S. A.</i>	12
013	<i>FEENSTRA, J.</i>	13
014	<i>HOLMBØE, F.</i>	14
015	<i>MYHRE, K. R. (K)</i>	15

Lagleder: *JOHANSEN, J. D.*

Ass. lagleder: *HAMMERSVOLL, J. M.*

Scoringer føres fortløpende og akkumulert, med spilleminutt og spilleren som scoret. I eksempelet under skjer følgende:

A		1. periode		B	
Nr	P	M	Nr	P	M
		7	7	2	
6	2				
6	3				
14	-				
	4				
7	5	2			
	6				
		3	14	4	
8	8				
			12	7	
			15	9	

14	-				
	-				
			10	85	
				86	
			7	88	
A	84		B	88	

Spiller nr. 7 på bortelaget scorer (2 poeng) i det 1. spilleminutt
 Spiller nr. 6 på hjemmelaget scorer (2 poeng) i det 1. spilleminutt, og blir feilet. Han får ett staffekast og scorer 1 poeng. Straffekast markeres med klammeparantes.
 Spiller nr. 14 får to straffer, bommer på den første og treffer på den andre
 I det 2. spilleminutt får spiller nr. 7 to straffer og treffer på begge.
 I det 3. spilleminutt scorer spiller nr. 14 på bortelaget (2 poeng)
 3. spilleminutt, spiller nr. 8 på hjemmelaget scorer (2 poeng)
 3. spilleminutt, spiller nr. 12 på bortelaget scorer 3-poenger – markeres med sirkel
 Poengene summeres fortløpende (akkumuleres)

På slutten av perioden føres resultatet som vist her. En strek over og to streker under.

Føring av feil og time-out.

Fra dette eksempelet ser vi hvor viktig det er å bruke blå penn i 1. og 3. periode, og rød penn i 2. og 4. periode, slik at vi ser klart hvilke periode feilene blir begått i – slik det er nå, ser vi ikke hvilken periode feilene ble begått i.

1-2 periode		3-4 periode		Elektriperioder	
Time-out:	8	7	9		
Lisens	Spillerens navn	Nr	Spiller	Foul	
004	PERSØN, R	4	X		
005	MATTHIASSEN, G.	5	X	10'	2
006	KORSHAVN, J.	6	X	1' 3	8r 1a
007	BRAATHEN, I.	7	X		
008	LINDØ, O.	8	X		
009	CHRISTENSEN, J. E.	9	X	1	
010	SANDEN, F.	10	X	3 6" 7' 5' 9	
011	LØVOLD, K.	11	X	4 10" 10"	
012	STRØM, S. A.	12	X	4' 9' 2	
013	FEENSTRA, J.	13	X	1a 9a D D D	
014	HOLMBOE, F.	14	X	2" 4 5e 1r	
015	MYHRE, K. R. (K)	15	X	6r 2' 6 9 1'	
Lagleder: JOHANSEN, J. D.				1.	2a
Ass. lagleder: HAMMERMVOLL, J. M.					
Lagfouls:		1. periode	2. periode	3. periode	4. periode
		1 2 3 3	1 4 7 8	1 2 2 4	1 2 5 6

Laget ba om time out 8. spilleminutt i 1. eller 2. periode, og 7. og 9. minutt i 3-4 periode
 Spiller nr. 5 fikk feil i 10. minutt og 2. minutt
 Spiller nr. 6 fikk feil i 1, 3, 8, 10. minutt
 Spilleminuttet feilen blir dømt føres i "Lagfouls" under

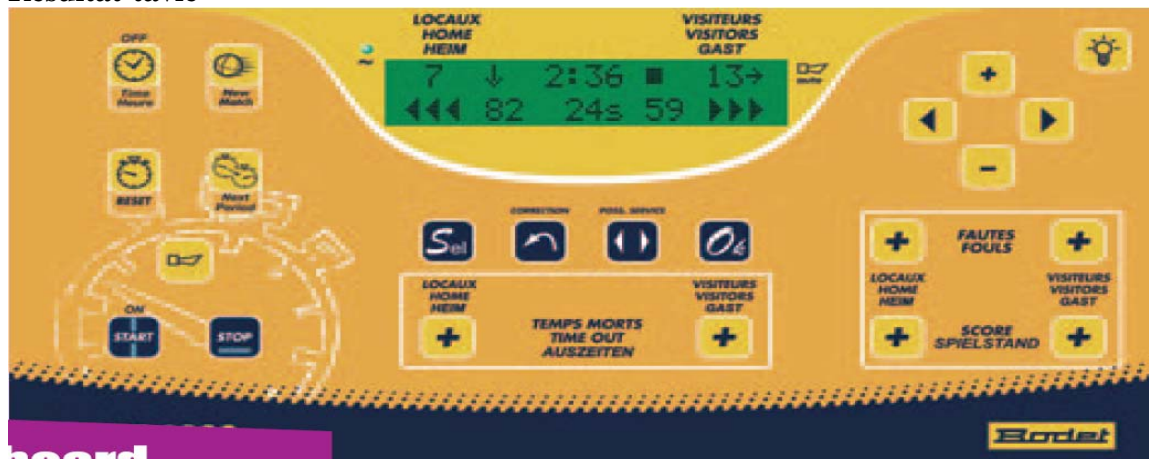
Her har spillere feilet i 1, 2, 3 og 3. minutt av 1. periode. osv. osv.




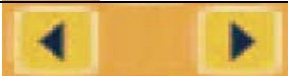


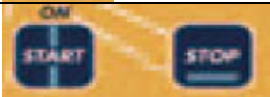



Føring av perioderesultat og signering av kampskjema etter kampen






Resultat	1. periode: A: 24 B: 20
	2. periode: A: 25 B: 20
	3. periode: A: 20 B: 18
	4. periode: A: 11 B: 21
	Elektriperioder: A: - B: -
	Sluttresultat: A: 84 B: 88
Vinner:	
Sekretær:	
Assisterende sekretær:	
Tidtaker:	
24-sekunders-tidtaker:	

Nedert på skjemaet føres resultat/scoringer per periode og til sammen.
 Sekretær og tidtaker signerer på kampskjemaet

Resultat-tavle



	<p>Kontrollenheten slås på ved å holde denne knappen nede i noen sekunder. Displayet lyser, og først kommer teksten Bodet BT6000, deretter kommer en sport Håndball, Volleyball, Basketball etc.</p>
	<p>Bruk piltastene til å få frem riktig sport - Basketball</p>
	<p>Press "OK" (eller "Val") for å velge ønsket sport</p>
	<p>Bruk piltastene til å velge FIBA rules 4x10 min, 24 sec.</p>
	<p>Press OK for å bekrefte</p>
	<p>Bruk + eller - for å sette riktig antall minutter per periode. F.eks. - for å redusere antall minutter fra 10 til 7 for G96 og G97 kamper, eller 5 minutter for treningskamper</p>
	<p>Press start for å starte klokka, og stop for å stoppe klokka</p>
	<p>Dette er knappen for fordel av ballen, og styrer retning på pila på resultat-tavlen. Pilen indikerer hvem som skal ha neste hoppball, og blir satt mot spilleretningen til det laget som får ballkontroll etter første hoppball</p>
	<p>Scoringer ved å trykke 1, 2 eller 3 ganger på plussknappen for enten hjemmelag eller bortelag.</p>
	<p>Denne "pil tilbake" knappen benyttes til å korrigere feil. F.eks. ved at du har gitt poeng til feil lag. Trykk knappen en gang, og displayet begynner å blinke. Trykk på den plussknappen du ønsker å justere - den trekker nå fra ett poeng hver gang du trykker. Når korreksjonen er ferdig, trykker du "pil tilbake" knappen en gang til, slik at displayet slutter å blinke</p>

	<p>Disse knappene benytter du til å føre feil på de respektive lagene. Dersom du trykker feil, korrigerer du på tilsvarende måte som beskrevet over for scoringer.</p>
	<p>Disse knappene bruker du til å føre Time-outs på de respektive lagene. De starter time-out klokka, så den må startes så raskt som mulig etter at dommeren gir time-out. Feil korrigeres på tilsvarende måte som for scoringer.</p>
	<p>Dette er sirenen. Den bruker du kun nå du ønsker dommerens oppmerksomhet, som f.eks. hvis han ikke ser at et lag ønsker å bytte inn spillere. Sirenen går automatisk ved slutten av periodene og time-outs.</p>
	<p>Kontrollpanelet setter automatisk opp neste periode etter at en periode er ferdigspilt (etter ca. 20 sek.), så det trenger du ikke å tenke på</p>
	<p>Hold denne knappen nede i ca. 3-5 sek. for å starte en ny kamp</p>
	<p>Hold denne knappen nede i 3-5 sek. for å slå av kontrollpanelet – helt til displayet blir blankt.</p>

Jeg håper ovenforstående er forholdsvis enkelt å forstå, og at alle prøver å sette seg inn i dette, slik at dere kan føre kamp-skjema og styre resultat-tavle ved behov.

Et godt tips er at den som fører kamp-skjema og ”tidtaker” snakker sammen og utveksler informasjon under kampen. F.eks. ”2 poeng, spiller nr. 14, tredje minutt” eller ”Feil på spiller nr. 8, syvende minutt”.

Lykke til på kampene som kommer.

Med vennlig hilsen
 Stein Nymo
 SSK Skjetten Basketball
www.ssk.no/basketball