



USM-HANDBOKEN

2022-2023

Allmän information om Ungdoms-SM 2022-2023

TIDSPLAN

F/P U15, F/P U16

21-23 oktober 2022	Omgång 1
2-4 december 2022	Omgång 2
20-22 januari 2023	Omgång 3
17-19 mars 2023	Omgång 4
5-7 maj 2023	Final Four (Uppsala)

DU17, DU19, DU21

25-27 november 2022	Omgång 1
10-12 februari 2023	Omgång 2
17-19 mars 2023	Omgång 3
21-23 april 2023	Kvartsfinaler (eventuella)
5-7 maj 2023	Final Four (Uppsala)

HU17, HU19, HU21

11-13 november 2022	Omgång 1
24-26 februari 2023	Omgång 2
10-12 mars 2023	Omgång 3
21-23 april 2023	Kvartsfinaler (eventuella)
5-7 maj 2023	Final Four (Uppsala)

SPELFORM

Tävlingen är uppdelad i upp till 3-4 omgångar, eventuella kvartsfinaler i U17-U21, samt Final Four. Spelformen anpassas till antalet anmälda lag.

Lagen delas in i grupper utifrån geografisk närhet, kommunikationsmöjligheter och från och med omgång 2 resultat i tidigare omgångar.

Gruppvinnarna i omgång 1 avancerar direkt till omgång 3.

Resterande lag spelar vidare i omgång 2 om de resterande platserna i omgång 3.

Antalet platser och spelform i respektive åldersgrupp styrs av antalet anmälda lag. Samtliga lag garanteras spel i två omgångar.

Efter omgång 1 har lag möjlighet att avböja spel i omgång 2 utan extra kostnad, detta ska ske senast dagen efter att omgång 1 har avslutats.

Final Four spelas samtidigt för samtliga åldersklasser.

Spelschemat i Final Four tar inte någon hänsyn till att spelare eller coacher ska kunna medverka i flera åldersklasser, utan detta behöver varje förening ta med i beräkningen när de anmäler.

Detsamma gäller även tidigare under turneringen då åldersklasser arrangeras samtidigt.

Samarbetsavtal i U15 och U16

Farmklubbsavtal och spelarövergångar gäller inte i U15 och U16.

För att öka tillgängligheten för alla, då det på vissa orter inte finns tillräckligt många spelare i åldersgruppen finns möjlighet till samarbetsavtal mellan två eller flera föreningar.

Nivåindelning i U15-U16

För att skapa så många jämna matcher som möjligt har man möjlighet att välja vilken nivå man vill spela i omgång 1 i åldersklasserna U15 och U16.

Vid anmälan anger lagen om man i omgång 1 vill spela i Nivå 1 eller Nivå 2, där Nivå 1 är tänkt att vara den svårare nivån.

Gruppsegrarna i Nivå 1 kvalificerar sig direkt till omgång 3.

Resterande lag i Nivå 1 och alla lag i Nivå 2 spelar vidare i omgång 2.

Nivåindelning sker endast under förutsättning att tillräckligt många lag bedöms vara anmälda till respektive nivå, annars anses alla lag vara anmälda till Nivå 1.

Nivåindelningen gäller endast för omgång 1.

Fyra omgångar i U15-U16

I **omgång 1** delas grupperna in så att lag anmälda till Nivå 1 endast möter andra lag anmälda till Nivå 1 och lag anmälda till Nivå 2 endast möter andra lag anmälda till Nivå 2, se ovan under Nivåindelning.

I gruppindelningen för omgång 1 strävas efter att maximalt två lag per grupp är från samma distrikt.

Ambitionen är att så långt möjligt göra en regional gruppindelning.

Eftersom det vanligtvis är många lag från Stockholmsregionen kan det innebära att Stockholmslag kan få resa till andra regioner och att lag från andra regioner kan få resa till Stockholm för att uppfylla målsättningen med att möta max två lag från egna distriktet.

Gruppsegrare i Nivå 1 kvalificerar sig direkt till omgång 3.

Resterande lag i Nivå 1 och alla lag i Nivå 2 spelar vidare i omgång 2.

Efter omgång 1 har lag möjlighet att avböja spel i omgång 2 utan kostnad, vilket ska ske senast dagen efter att omgång 1 har avslutats.

Från och med **omgång 2** slås Nivå 1 och Nivå 2 ihop och lagen kan möta varandra.

Ny gruppindelning sker där lagen fördelas utifrån placering i omgång 1 samt i möjligaste mån efter geografisk närhet och kommunikationsmöjligheter.

I omgång 2 spelar lagen om de återstående lediga platserna i omgång 3.

Strävan är att undvika att utse bästa tvåa eller trea.

Minst 16 lag deltar i **omgång 3**.

Lagen tävlar nu på riksnivå.

Ny gruppindelning sker där lagen fördelas utifrån tidigare resultat samt med en kostnadsmedvetenhet i åtanke.

Efter genomförd omgång går gruppsegrare och grupptvåor vidare till omgång 4.

I **omgång 4** delas de åtta lagen från omgång 3 delas in i två grupper.

Varje grupp kommer att innehålla två gruppsegrare och två grupptvåor från omgång 3.

Ny gruppindelning sker där lagen fördelas utifrån tidigare resultat samt med en kostnadsmedvetenhet i åtanke.

Gruppsegrare och grupptvåor i omgång 4 går vidare till Final Four.

Tre omgångar i U17-U21

I **omgång 1** delas grupperna in efter geografisk närhet och kommunikationsmöjligheter.

Gruppsegrare i omgång 1 kvalificerar sig direkt till omgång 3.

Efter omgång 1 har lag möjlighet att avböja spel i omgång 2 utan kostnad, vilket ska ske senast dagen efter att omgång 1 har avslutats.

Resterande lag i omgång 1 spelar vidare i **omgång 2**.

Ny gruppindelning sker där lagen fördelas utifrån placering i omgång 1 samt i möjligaste mån efter geografisk närhet och kommunikationsmöjligheter.

I omgång 2 spelar lagen om de återstående lediga platserna i omgång 3.

Strävan är att undvika att utse bästa tvåa eller trea.

I **omgång 3** delas lagen in i två grupper.

Ny gruppindelning sker där lagen fördelas utifrån tidigare resultat samt med en kostnadsmedvetenhet i åtanke.

Gruppsegrare och grupptvåor i omgång 3 går vidare till Final Four.

Om antalet anmälda lag är stort kan omgång 3 spelas i fyra grupper med efterföljande kvartsfinaler, se nedan.

Kvartsfinaler i U17-U21

Vid många anmälda lag i åldersklasserna U17, U19 och U21 kan kvartsfinaler behöva spelas för att kvalificera lag till Final Four.

I de klasser där detta behövs kommer 8 lag i omgång 3 att kvalificera sig till kvartsfinal, som spelas som en (1) direkt avgörande match för avancemang till Final Four.

Gruppvinnare från omgång 3 kommer ha rätten till hemmaplansfördel.

I vilka klasser kvartsfinaler kommer behöva spelas meddelas efter omgång 1.

Final Four

Inleds med semifinaler där gruppettorna från omgång 3 möter grupptvåorna från den andra gruppen. I de klasser där kvartsfinaler spelats lottas kvartsfinalvinnarna mot varandra i semifinalerna. Vinnarna från semifinalerna möts i en final och förlorarna från semifinalerna spelar om tredjeplats

För deltagande lag

Licenser

Samtliga spelare och coacher som deltar i USM ska finnas upptagna på en laglicens i sin förening.

Spelare som inte finns upptagna på en laglicens i sin förening är okvalificerad.

Lag som använder sig av okvalificerad spelare döms som förlorare med 20-0 eller 0-20 enligt Svenska Basketbollförbundets tävlingsbestämmelser kap 1 §20.

Spelare får delta i max två ålderskategorier i USM.

Utöver den ordinarie laglicensen ska spelare och coacher som deltar i USM registreras med en USM-licens.

Detta sker i Profixio med användande av licenstypen USM.

USM-registrering kan göras under hela säsongen under förutsättning att spelare finns upptagna på laglicens i föreningen.

Spelare får endast delta i en förening i samma ålderskategori i USM under en och samma säsong.

Spelare som deltar utan att inneha giltig USM-licens medför straffavgift för föreningen.

Anmälan

Anmälan till USM görs i Profixio.

Varje förening har egen inloggning och det är endast föreningen som kan administrera anmälan.

Basket.se/USM

På hemsidan, www.basket.se/usm, hittar du den mesta informationen om USM. Här hittar du kontaktuppgifter till lagen, gruppindelning, resultat och mycket mer.

Kostnadsutjämning

Redovisning sker online via länk som publiceras i tävlings-PM inför varje omgång. Underlag skall finnas tillgängliga hos föreningen, men de ska inte skickas in till SBBF.

Kostnadsutjämning sker för resor, logi, arrangörs- och domarkostnader. Reglering av kostnadsutjämning görs i samband med respektive omgång. Redovisning till SBBF skall ske snarast och senast 8 dagar efter avslutad omgång.

För lag som inte skickar in redovisningen tas enbart schablon för resekostnad med i beräkningen och laget missar således möjligheten att ta med logikostnader.

Vid uträkning av kostnadsutjämning tas hänsyn till samtliga lag i åldersklassen som spelar den aktuella omgången.

Det totala beloppet delas sedan mellan de deltagande lagen i åldersklassen.

Lag vars totala kostnader i kostnadsutjämningen är lägre än snittkostnaden faktureras mellanskillnaden.

Lag vars totala kostnader i kostnadsutjämningen är högre än snittkostnaden får mellanskillnaden utbetald.

Vid uträkning av kostnadsutjämning vid Final Four tas hänsyn till samtliga deltagande lag i USM Final Four.

Länk till redovisningen publiceras i tävlings-PM inför Final Four.

Resekostnader: Faktisk resekostnad dock max 75 kr/mil tur och retur oavsett färdstätt.

Logikostnader: Schablonbelopp på 200 kr per deltagare och natt, för övernattningar längre än 10 mil från föreningens hemort. Maxantalet som får redovisas är 15 personer, som fördelas på 12 spelare, 2 ledare samt en valfri.

För att få tillgodoräkna 2 nätter kontakta USM-RM@basket.se och ansök om detta före omgången.

Tävlingsbestämmelser

Tävlingsbestämmelserna för USM finns på USM-sidan www.basket.se/USM.

För arrangörer

Upplevelsen USM

Det är viktigt att arrangera USM så att det blir en upplevelse för alla deltagande lag, att man får spela mot lag från andra BDF men också hur arrangemangen är utformade.

Det finns flera exempel på omgångar under tidigare säsonger där arrangemangen har varit riktigt bra.

Ofta är det engagemanget från den arrangerande föreningen och inte plånboken som avgör hur bra arrangemangen blir.

Tips för ett bra arrangemang

- Tänk på att göra omgången och matcherna till ett arrangemang och inte bara vanliga seriematcher.
- Sätt upp affischer för att visa att USM pågår och göra det inbjudande att komma in och titta.
- Tydlig information: märk upp omklädningsrum, var cafeterian finns osv.
- Lagvärdar: ha gärna någon som ansvarar för lagen, som hälsar välkomna, ser till att de får nödvändig info m.m.
- Musik under uppvärmningen, i periodpauser och i time-outs.
- En speaker som presenterar lagen innan match och som talar om vilka som gör poäng osv.
- Cafeteria
- Involvera yngre lag i föreningen: att få yngre lag och spelare att komma och kolla eller att hjälpa till med arrangemanget, ex golvtorkare, gör ofta att stämningen blir bättre och skapar föreningssamhörighet.
- Frukt till lagen, golvtorkare, coachlounge, kringaktiviteter, tävlingar, er fantasi sätter gränserna.
- Kontakta kommunen eller destinationsbolaget i er stad/ort för att se hur de kan bidra.

Fler tips finns på www.basket.se/USM.

Sociala medier

Den officiella hashtaggen för USM är **#USMbasket** och vi uppmanar och önskar att ni använder den och sprider detta till lagen och spelarna.

Arrangörsbidrag

Arrangörsbidraget skall täcka kostnader för:

Hallhyra

Sekretariat (3 personer)

Speaker

Musik och kringaktiviteter

Annonsering

Matchprogram

Affischer

Matchens lirare och Omgångens lirare

Administration inklusive resultatservice

Domare, tillsättning

Kontakta ert BDF (distrikt) för hjälp med domartillsättningen om ni arrangerar en omgång.

Utbildningskravet på domare i USM är minst en domare per match med steg 3.

Vid brist på domare, kan domare från närliggande distrikt användas.

Domarlista ska skickas till SBBF senast 7 dagar före aktuell omgång.

Sekretariat

Sekretariatet ska bemannas av tre erfarna funktionärer.

Minst en av dessa ska vara utbildad förbundsfunctionär, och vara registrerad på www.basketutbildning.se.

Resultatrapportering

Det nya digitala protokollet sköter resultatrapporteringen direkt efter att matchen är avslutad i systemet, därför behövs ingen manuell rapportering.

Skulle resultatet mot förmodan inte läsas in behöver arrangören omgående kontakta administratören.

Protokoll

Protokoll ska föras via telefon eller surfplatta i app.

Protokollet skickas automatisk till SBBF.

Vid behov kan protokollet även skickas till lagledarna direkt efter matchen.

Nyheter, matchreferat och bilder, video

Ni får mer än gärna skriva artiklar, texter om era arrangemang och maila in, dessa läggs sedan upp på basket.se

Vi vill också gärna ha bilder och länkar till videoklipp.

Maila till USM-RM@basket.se.

Lottningsmallar, tider

Följande lottningsmallar ska följas.

SBBF alltid kontaktas för godkännande av spelschema.

Det är arrangörens ansvar att informera deltagande lag om ändringar i lottningsmallen.

Det spelar ingen roll vilket lag som placeras in som lag 1, 2, 3 osv.

Lagens olika resor ska tas hänsyn till, och därför kan det vara rimligt att lag med kortast resor spelar först (lag 1 och 2).

Tiderna i mallen är rekommendationer, men bör följas om halltillgängligheten och lagens reseplanering tillåter.

Vid andra tider än nedan ska SBBF godkänna och deltagande lag informeras.

Alla lag ska ha minst 4½ timme mellan matchstarter.

Inget lag ska behöva spela mer än 2 matcher per dag.

Ingen match ska starta före 09.00 eller senare än 20.00 om det inte finns särskilda skäl.

I de fall där sexlagsgrupper uppstår så måste ni kontakta SBBF för att få lottningsmall.

Lottningsmallar (tiderna är rekommendationer)

OBS! Spelprogrammet ska skickas för godkännande till SBBF innan inbjudan skickas ut till deltagande lag.

Trelagsgrupp:

Exempelvis:

Lördag/Söndag

10.00 Lag 1-Lag 2

14.30 Lag 2-Lag 3

19.00 Lag 3-Lag 1

Dag 1: 1-2, 2-3, 3-1 (alt uppdelat på 3 dagar)

Exempelvis:

Fredag: Lag 1 (arrangör) – Lag 2

Lördag: Lag 2 – Lag 3

Söndag: Lag 3 – Lag 1 (arrangör)

Fyrlagsgrupp:

Exempelvis:

Lördag

10.00 Lag 1 - Lag 2

12.00 Lag 3 - Lag 4

16.30 Lag 3 - Lag 1

18.30 Lag 4 - Lag 2

Dag 1: 1-2, 3-4, 3-1, 4-2

Dag 2: 2-3, 1-4

Söndag

10.00 Lag 2 - Lag 3

12.15 Lag 1 - Lag 4

Femlagsgrupp:

Exempelvis:

Lördag

10.00 Lag 1- Lag 3

12.15 Lag 2-Lag 5

14.30 Lag 3-Lag 4

16.45 Lag 5-Lag 1

19.00 Lag 4-Lag 2

Dag 1: 1-3, 2-5, 3-4, 5-1, 4-2

Dag 2: 3-5, 4-1, 2-3, 5-4, 1-2

Söndag

10.00 Lag 2-Lag 3

12.15 Lag 5-Lag 4

14.30 Lag 1-Lag 2

16.45 Lag 3-Lag 5

19.00 Lag 4-Lag 1

Undantag från dessa mallar kan göras om praktiska skäl föreligger och måste godkännas av SBBF.

Programmet ska skickas för godkännande till SBBF senast 30 dagar före respektive omgång och ska alltid godkännas av SBBF.

Matchens lirare och Omgångens lirare

Matchens lirare ska utses i respektive lag varje match.

Spelarna ska få minst en t-shirt som arrangören ordnat som anger att spelaren är Matchens Lirare, i vilken omgång, åldersklass och datum/år.

Deltagande lag ska erhålla en röstsedel för omröstning för "Omgångens lirare".

Vinnaren av "Omgångens lirare" ska utses på plats och ska få minst en t-shirt som arrangören ordnat som anger att spelaren är Omgångens Lirare, i vilken omgång, åldersklass och datum/år.

Omgångens lirare och matchens lirare ska inrapporteras till SBBF.

Röstsedelmall finns på www.basket.se/USM och skickas ut tillsammans med tävlings-PM.

Logi och mat

Arrangören ska ge tips på boende till deltagande lag.

Ett hotellalternativ samt ett billigare alternativ (vandrarhem, hårt underlag eller liknande) ska erbjudas.

Arrangören ska även informera om ett antal restaurangalternativ för de deltagande lagen.

Kostnadsutjämning

Arrangören ska redovisa kostnader i kostnadsutjämningen online senast åtta dagar efter genomförd omgång.

Länk till redovisningen skickas ut i samband med tävlings-PM inför varje omgång.

Arrangör som inte skickar in redovisningen erhåller endast halva arrangörsbidraget.

Arrangören ska efter genomförd omgång skicka in eventuella trycksaker (affischer, programblad) och kvitton från inköp av priser och dylikt.

Arrangörsbidrag: 1 500 kr/match.

Domarersättning: U21, Nivå 2-Domare 950 kr, Nivå 3-Domare 1050 kr.
U19, Nivå 2-Domare 800 kr, Nivå 3-Domare 900 kr.
U17, Nivå 2-Domare 650 kr, Nivå 3-Domare 750 kr.
U16, Nivå 2-Domare 500 kr, Nivå 3-Domare 600 kr.
U15, Nivå 2-Domare 500 kr, Nivå 3-Domare 600 kr.

Resersättning 18:50 kr/mil, traktamente utgår inte.

Kontaktuppgifter till lag

Kontaktuppgifter till deltagande lag finns på USM-sidan på www.basket.se/USM och på Profixio.

Inbjudan

Senast 30 dagar före en omgång ska arrangören skicka en inbjudan till deltagande lag med följande punkter:

- Spelprogram
- Boendeanternativ
- Matalternativ
- Resväg, transportalternativ till spelhall
- Kontaktuppgifter till ansvarig
- Info om att lagen ska skicka in sina trupper och logga till programblad

Programblad

Arrangören ska ta fram ett programblad till arrangementet. Där bör följande finnas med:

- Spelprogram
- Lagens trupper med nummer, position och längd
- Eventuella lokala sponsorer
- USM-logga

Protokoll

Protokoll ska föras via telefon eller surfplatta i Profixio.

I Profixio läggs mailadresser in till dem som ska ha protokollkopia efter matchen.

Till SBBF går protokollet automatiskt.

Om pappersprotokoll används ska samtliga protokoll vara korrekt ifyllda med poängplockare.

Protokollen scannas och mailas till SBBF direkt efter omgången.

Följande ska skickas till SBBF efter genomförd omgång (post eller e-mail)

- Fullständigt ifyllda protokoll (skickas med A-post direkt efter omgången)
- Programblad
- Matchens lirare i samtliga matcher samt Omgångens lirare
- Domarkvitton + reseersättning
- Tryckt material (affischer och dylikt)
- Eventuella kvitton för tryckt saker, inköpta priser och annat till arrangemanget som täcks av bidraget
- Kostnadsutjämning (görs online)
- Eventuella artiklar, referat, bilder och video

Mer information

På www.basket.se/USM hittar du mer information om USM.

Kontaktperson för Svenska Basketbollförbundet

USM administreras av Westra Sveriges BDF.

Kontaktperson där är Michael Malm, USM-RM@basket.se, 0704-40 27 13.