



Sekretariat

För att en innebandymatch ska kunna genomföras så behövs ett sekretariat bestående av en protokollförare och en tidtagare.

Här finns kort beskrivning för vad som bör göras före match, efter match, under match



Före match

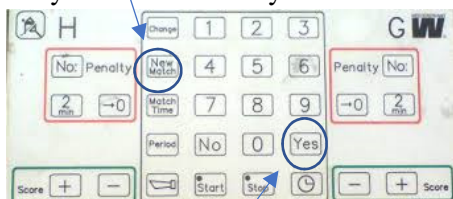
- **Kontrollera att:**
 - Uppmärkt H och B för lagbänkar, och att det finns platser för utvisade.
 - Matchbollar finns tillgängliga

- **Protokollet:**
 - Kolla att det är korrekt ifyllt av båda lagen.
 - märkt K (Kapten), M (Målvakt), korrekta nummer, födelseår
 - underskrift av ledare.
 - Penna!
 - Bekanta dig med vad som ska fyllas i var under match!

Nr	
2	K
4	
10	
15	
26	
32	
42	
43	
49	
56	
78	
86	
87	
88	M
91	M
97	

- **Matchklockan och displayen i hallen fungerar, och är inställd på**

- Tryck  - innebandy



- Ställ matchtid: 3x20 minuter för seniorer, 3x15 minuter (röd nivå) och 2x20 minuter (blå nivå)
- Tryck "Yes" för uppräknig av tid.

• Efter match

- Protokollförare ska efter match fylla i **matchresultat**, periodsiffror samt skriva under protokollet.



Sekretariat

För att en innebandymatch ska kunna genomföras så behövs ett sekretariat bestående av en protokollförare och en tidtagare.

Här finns kort beskrivning för vad som bör göras före match, efter match, under match



Under match – Protokollförare

Protokoll ska föras över de händelser som sker i matchen. Se exempel nedan.

Som händelser räknas mål, straffslag, utvisning, och timeout:

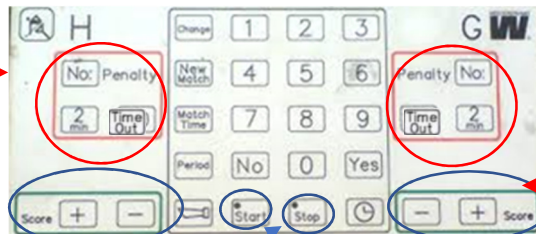
- **MÅL**,
Notera: Tid, målskytt¹, passningsläggare¹
- **STRAFFSLAG**
Notera: Tid, straffskyttens nr¹, koden för straff (402), Om mål -> notera mål
Om ej mål -> lämna målkolumnen tom
- **UTVISNING**
Notera: Tid, utvisad spelare¹, utvisningstid², orsak/kod³
Sekretariatet ska upplysa utvisad spelare när utvisningen upphör.
- **Om det samtidigt blir Straff & Utvisning:**
Notera straffslag.
Om mål -> ingen utvisning.
Om ej mål -> Notera även utvisning
- **TIMEOUT**
Notera: lag, kod. Ta tid (30 s).

¹ Före numret på spelaren ska ett **H** eller ett **B** skrivas beroende på om spelaren tillhör hemmalag eller bortalag. Ledare ska noteras som L1 till L5 om dessa blir utvisade.

² I Utv-kolumn används följande koder: **U2** = Två minuters utvisning, **U5** = Fem minuters utvisning. **U2+P10** = två minuter lagstraff + 10 minuter personligt straff, **UM1** = Matchstraff 1, **UM2** = Matchstraff 2, **UM3** = Matchstraff 3

Per	Tid	Utv	Mål	Pass	Utv	Kod
1	10:57	B10	0-1	B3		
1	12:13	H8				
1	12:33	H7	1-1	H10		
2	02:04	H2	2-1	H19		
2	1:12	H7	3-1	H19		
2	2:30	B9	3-2	B9		
2	9:02	B9	3-3	B6		
3	10:59	H9	4-3	H19		
3	2:52	H2				
3	4:29	H19	5-3	H12		
3	7:15	B6	5-4	B8		
3	8:53	B10				
3	11:32	B7	5-5	B13		
3	16:26	B13	5-6	B17		
3	16:26	H10				
3	18:41	B10				
3	19:33	B10	5-7	B19		

Under match – tidtagare



- **Matchtidtagare** ska stoppa tiden vid mål, utvisning, straff, timeout och vid effektiv tid.
- **MÅL** Tryck för H- eller B-lag efter teckning.
- **UTVISNING** Tryck på "No: Penalty" för H- eller B-lag. Knappa in spelarens nummer (Om ensiffrigt, tryck "Yes" efter vald siffra). Tryck antal minuter, oftast 2 minuter (tryck då "2min") annars antal minuter + "Yes". Ska en utvisning tas bort, vilket händer om andra laget gör mål – tas utvisningen bort genom knappen "-> 0".
- **STRAFF** (Under straffslags genomförande ska matchklockan stå still, och startas först då straffslaget har genomförts och teckning sker efter domares signal.)
- **TIMEOUT** - lagtimeout, spelare skadad, mm Tryck för H- eller B-lag Tryck "Yes" när 30s nedräkning skall startas.

I periodpaus

Efter några sekunder börjar matchklockan räkna ner. Uppe till höger på blanketten fylls gjorda mål periodvis t ex 2-0, 0-0, 0-1.

³ I kodkolumnen skriver man kod enligt nedan

Utvisning 2 min. (U2)

- 201 Otillåtet slag
- 202 Låsning av klubba
- 203 Lyftning av klubba
- 204 Otillåten spark
- 205 Hög spark
- 206 Hög klubba
- 207 Otillåten trängning
- 208 Hårt spel (ej U5)
- 209 Fasthållning
- 210 Obstruktion
- 211 Felaktigt avstånd
- 212 Liggande spel
- 213 Hands
- 214 Nick
- 215 Felaktigt byte
- 216 För många spelare på plan

Utvisning 2 min+ P10 min

- 101 Osportsligt uppträdande

Matchstraff (UM1, UM2, UM3)

- 301 Matchstraff 1
- 302 Matchstraff 2
- 303 Matchstraff 3

Time Out

- 401 Time Out

Straff*

- 402 Straff

Utvisning 5 min. (U5)

- 501 Våldsam slag
- 502 Farligt spel
- 503 Hakning
- 504 Hårt spel (ej U2)
- 505 Upprepade förseelser
- 506 Ej avlägsnat avslagna klubbdelar