TRÄSLÖVSLÄGE IF

INSTRUKTIONER MATCHSPEL

GRÖN-BLÅ-RÖD NIVÅ

SÄSONG 26/27

Tävlingsinformation

		GRÖN	
Nivå	Grön LÄTT utan MV	Grön LÄTT med MV	Grön SVÅR med MV
Antal spelare	3 mot 3	3 mot 3 + MV	3 mot 3 + MV
Speltid rullande	1x15 min	1x15 min	1x15 min
Speltid effektiv	Nej	Nej	Nej
Periodpaus	Nej	Nej	Nej
Timeout	Nej	Nej	Nej
Resultat på tavla	Nej	Nej	Nej
Liverapportering	Nej	Nej	Nej
Planstorlek	20x12 m	20x12 m	20x12 m
Målstorlek	Litet mål	Juniormål	Juniormål
Målvaktsområde	2x1 m	2x1 m	2x1 m

		BLÅ	
Nivå	Blå LÄTT	Blå MEDEL	Blå SVÅR
Antal spelare	4 mot 4 + MV	4 mot 4 + MV	4 mot 4 + MV
Speltid rullande	2x15 min	3x15 min	3x15 min
Speltid effektiv	Nej	Nej	Nej
Periodpaus	5 min	5 min	5 min
Timeout	Ja	Ja	Ja
Resultat på tavla	Nej	Nej	Nej
Liverapportering	Nej	Nej	Nej
Planstorlek	30x15 m	30x15 m	30x15 m
Målstorlek	Juniormål	Juniormål	Juniormål
Målvaktsområde	2,5x1 m	2,5x1 m	2,5x1 m
Målområde	4x5 m	4x5 m	4x5 m

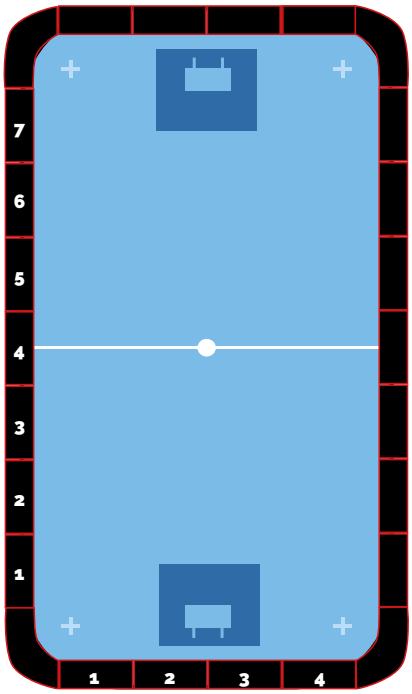
		RÖD	
Nivå	Halland/Skåne	Röd 1	Röd 2-9
Antal spelare	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV
Speltid rullande		3x20 min	3x15 min
Speltid effektiv	Ja, 3x20	sista 3 min i 3:e per.	sista 3 min i 3:e per.
Periodpaus	10 min	5 min	5 min
Timeout	Ja	Ja	Ja
Resultat på tavla	Ja	Ja	Ja
Liverapportering	Ja	Ja	Ja
Planstorlek	40x20 m	40x20 m	40x20 m
Målvaktsområde	2,5x1 m	2,5x1 m	2,5x1 m

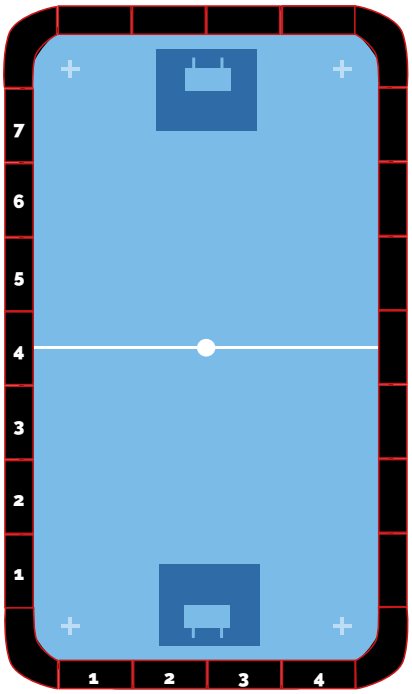
		LILA/SVART	
Nivå	H1, D1	D2, H2, H3	H4
Antal spelare	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV
Speltid	3x20 min	3x20 min	3x20 min
Speltid effektiv	Ja (sudden 5 min)	Ja (sudden 5 min)	Ja
Uppvärm.tid	45 min	30 min	30 min
Periodpaus	10 min	10 min	10 min
Timeout	Ja	Ja	Ja
Resultat på tavla	Ja	Ja	Ja
Liverapportering	Ja	Ja	Ja

Planstorlekar

Grön nivå 20x12 m

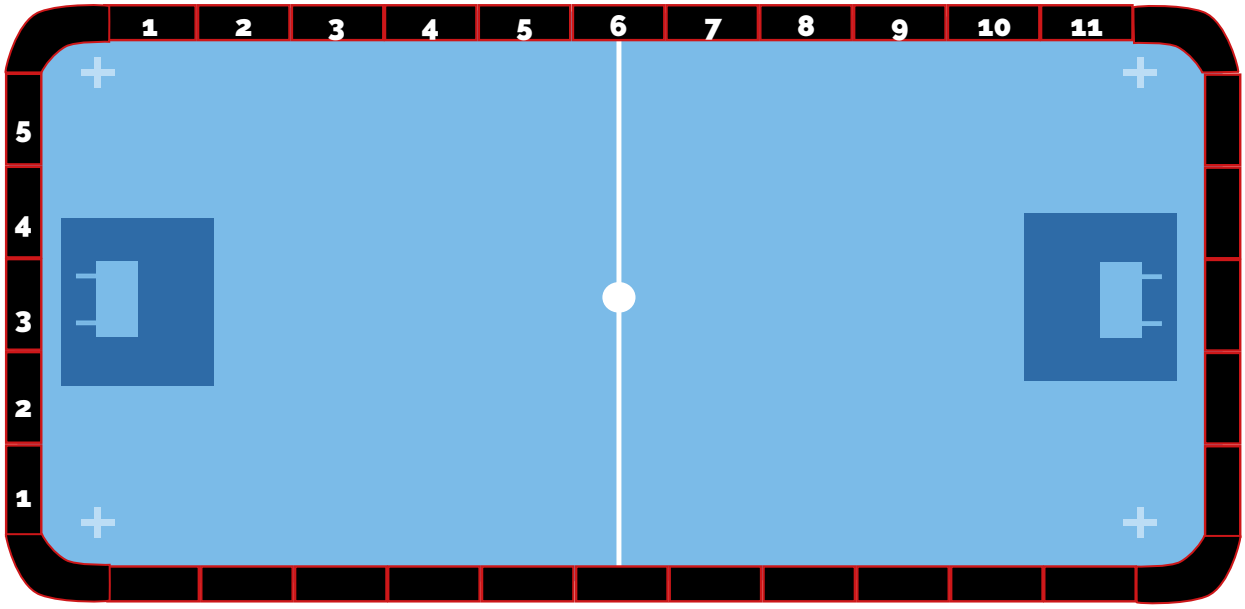
Långsidorna: 7 vanliga sargbitar. Kortsidorna: 4 vanliga sargbitar + 4 hörnbitar.





Blå nivå 30x15 m

Långsidorna: 11 vanliga sargbitar. Kortsidorna: 5 vanliga sargbitar + 4 hörnbitar.
Bygga om från fullstor sarg: Ta bort en kort och en lång sargbit från kortsidorna och två vanliga och de korta sargbitarna från långsidorna.
Håll er strax utanför basketplanens linjer (Röda linjer) när ni bygger sargen.



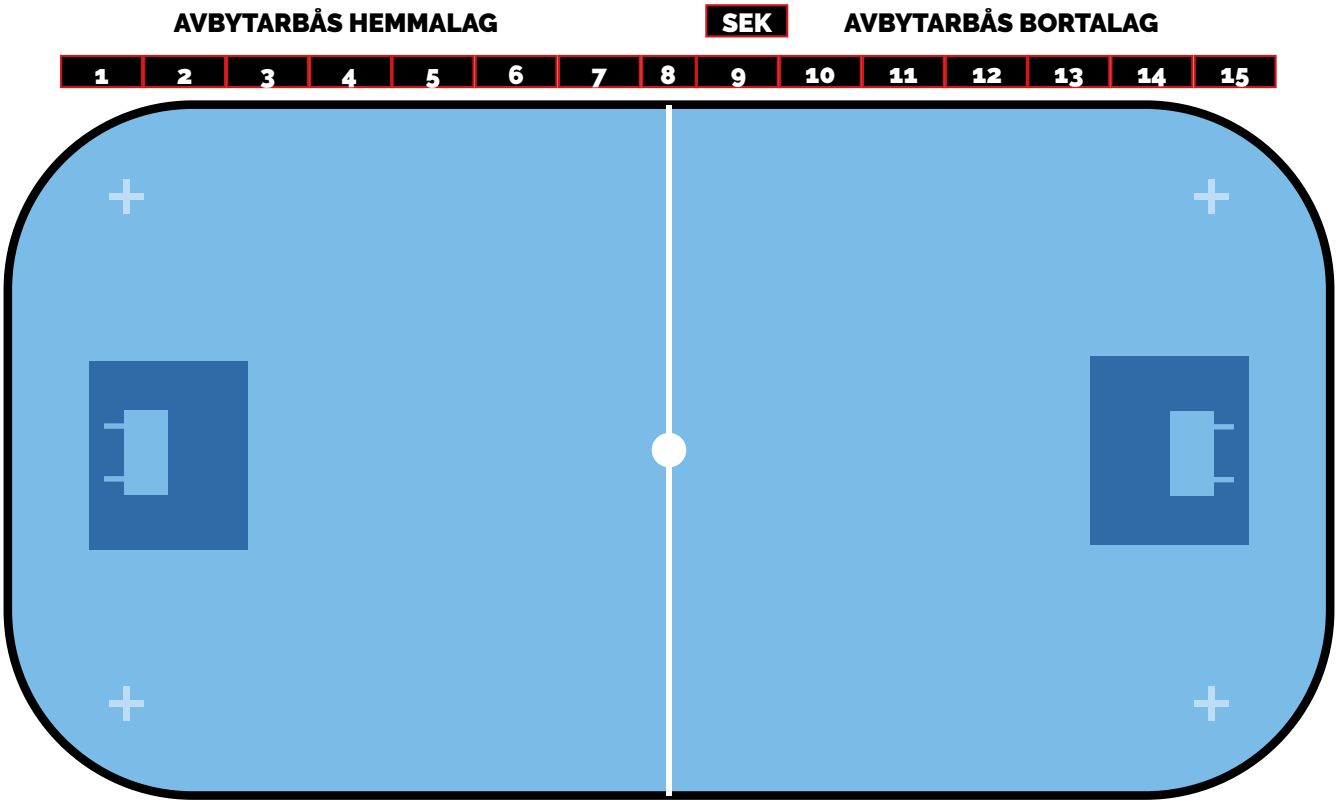
Målvaktsområde (1 meter x 2,5 meter).

Planstorlekar

Röd nivå 40x20 m

15 sargbitar är uppmärkta med stora nummer på baksidan (se bild), det är de bitarna som ska vara på långsidan med bås, utvisning och sekretariat. De flesta av de bitarna är med vit kant och markerar inom vilka områden spelarna ska byta. På denna sidan kommer också mer sargreklam att komma upp och det är viktigt att de bitarna sitter på rätt sida.

Sargen **ska alltid byggas** enligt denna modell så slipper man bygga om när det är match.



Långsidorna: 14 vanliga sargbitar + 1 liten sargbit
Kortsidorna: 6 vanliga sargbitar + 1 liten sargbit
+4 hörnbitar - följ gula linjen

VID MATCH:

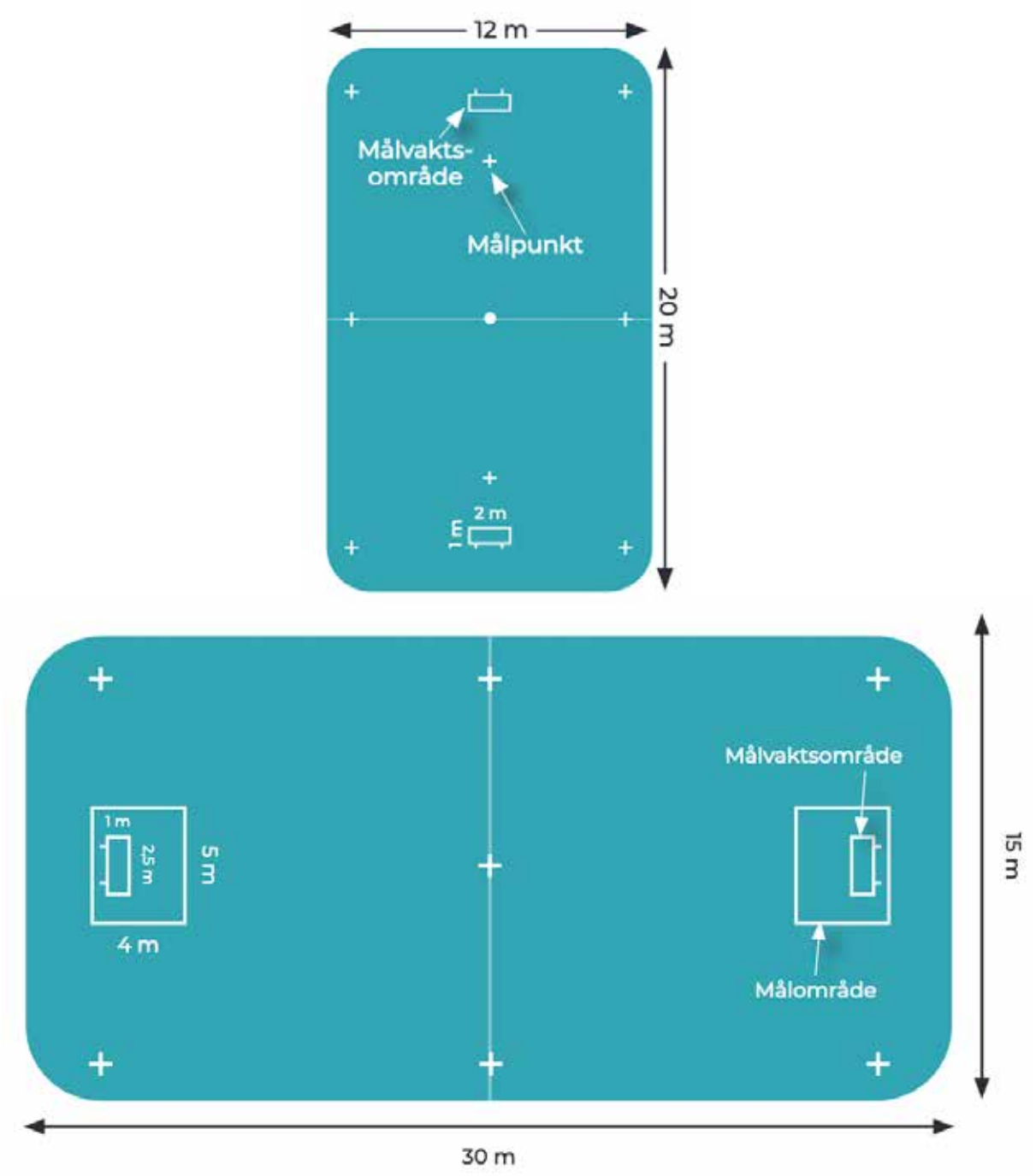
- Ställ fram sekretariatbordet och sex stolar; fyra till utvisning på varje sida och två till sekretariatet.
- Ställ i ordning två bänkar till spelarna på vardera sida.
- Plocka fram matchklocka, ljudsladd och ev dator från "toa"-förrådet.
- Ställ i ordning bänkar till publik och fyll på med stolar från förrådet.
- Lås dörren till innebandyförrådet, folk från publiken ska inte vara där inne.

Markeringar

Grön och Blå nivå

Grön nivå:
Målvaktsområdena ska markeras 1 x 2 meter framför respektive målbur.
Spelplanens markeringar: Mittpunkt, tekningspunkter och målpunkt kan gärna markeras.

Blå nivå:
Målvaktsområden med måtten 1 x 2,5 meter ska markeras framför respektive målbur.
Målområden med måtten 4 x 5 meter ska markeras framför respektive målbur.



FÖR LEDARE

Sammandrag på grön nivå

3 mot 3 med målvakt

Inför ett sammandrag som vi arrangerar:
- Bjuda in alla lag som ingår i sammandraget ca en-två veckor innan.
Logga in i Mitt ibis, klicka på en av sammandragsmatcherna - "Kallelse till match", där finns en färdigskriven text med spelprogram, uppdatera gärna med följande text:

Förslag på text:
Vi välkomnar till sammandrag i Ankarhallen i Träslövsläge xx/xx. (Ankarvägen 2, bredvid skolan.)

Kiosken är öppen!
Vi finns på plats i hallen från kl. xx.xx och tar emot er när ni kommer och anvisar er till ett omklädningsrum.
Hela Ankarhallen är skofri och det gäller även publiken.

Glöm inte lägga in er matchtrupp i Mitt ibis och fastställ matcherna innan vi startar.

Vi hoppas på spännande och roliga matcher i Ankarhallen!

Med vänlig hälsning
xxx, xxx, xxx, från Träslövsläge IF (lagbeteckning)

- Bestäm vilka som ska stå i kiosken/sekretariatet samt vara matchvärd och meddela dem. Förslagsvis görs ett schema för hela säsongen och skickas ut till föräldrarna. Info om de olika positionerna finns på hemsidan: https://www.tlif.se/sida/?ID=537151

Innan sammandraget:
- Lägg in alla spelarna i första matchens matchprotokoll i Mitt ibis och klicka på "Kopiera trupp till övriga matcher i sammandraget". Därefter måste matchtruppen fastställas - det kan man göra en timme innan matchen startar.

På sammandragsdagen:
- Kom i tid så att de gästande lagen blir välkomnade. Den utsedda matchvärden tar emot motståndarlagen och visa dem till sina omklädningsrum. (Matchvärdsvästar hänger inne i Ankarhallskiosken eller i TLIF-skåpet i Breared)
- Vi bjuder ledarna i både hemma- och bortalagen på kaffe om de vill ha.
- Välkomna och ta hand om våra matchledare.
- Tala om för alla att Ankarhallen är skofri och skorna ska ställas på hyllan.
- Upprätta och bemanna sekretariat med två personer (manual på kommande sidor).
- Bemanna kiosken med två personer (kioskrutiner finns på hemsidan).
- Bygg sargen i rätt storlek (se sid 5) och tejpa upp målvaktsområden, tejp finns i sek-rummet i Ankarhallen och i skåpet i Breared.
- Ställ fram stolar och bänkar till publiken.
- **Lås dörren till vårt förråd!** Det är ingen lekstuga därinne.

Efteråt: Sekretariat och stolar ska ställas tillbaka (om det inte är match efteråt).
Plocka skräp och ställ i ordning överallt så det ser fint ut.

Sammandrag på grön nivå

3 mot 3 med målvakt

Allmänna regler:

- Match spelas med 3 utespelare och målvakt.

- Planstorlek 12 meter x 20 meter. Juniormål (90x120) ska användas vid spel med målvakt. Målvaktsområde (1 meter x 2 meter) får tejpas upp, med tejp som är godkänd av hallägaren. Ligger tejp i "toa"-förrådet i Ankarhallen och i TLIF-skåpet i Breared.

- Det är tillåtet för lag på grön nivå att spelare som markerats som målvakt, även får deltaga som utespelare i samma match. Byte av målvakt får endast ske vid de byten som domaren blåser av för, såvida inte målvakten skadats. Den nya målvakten ska markeras i matchprotokollet. Överårig målvakt får ej deltaga som utespelare.

- När målvakten har bollen ska samtliga spelare i motståndarlaget backa hem till defensiv planhalva.

- Avslag döms efter godkänt mål.
Avslag läggs på målpunkten av det lag som släppte in målet och får passas eller drivas igång. Laget som gjorde mål ska först springa tillbaka till egen planhalva.

- Resultat får inte visas hallen under match eller publiceras på hemsidor/sociala medier.

- Matchtiden är 1 x 15 minuter (rullande speltid), med avblåsningar under den rullande tiden för byten som sköts av sekretariat med 2 minuters intervall. Tiden stoppas aldrig under match.

- Flickor får spela i pojkmatcher utan dispens.

- Glasögon ska alltid användas av spelare på grön nivå.

- Matcher i sammandrag på nivå grön nivå spelas 1 x 15 minuter. Tiden stoppas aldrig. Intervallbyten genomförs (2 minuter), sekretariatet signalerar i matchklockan för byten.

- Alla fysiska protokol l är ersatta med digitala matchprotokoll, läs mer på sidan 12.

- På grön nivå fyller sekretariatet inte i målgörare eller matchresultat i protokollet eller visar resultat på tavlan. När matchen är klar klickar du i "Matchen spelad" i Mitt ibis.
Viktigt! - annars kan inte domarna söka ersättning.

- Du kan läsa mer om digitala matchprotokoll här:
https://www.innebandy.se/halland/tavling/digitala-matchprotokoll

FÖR LEDARE

Sammandrag/matcher på blå nivå

4 mot 4 med målvakt

Nytt för 2026/2027 är att blå medel och svår spelas som enskilda matcher.
Inför ett sammandrag som vi arrangerar:
- Bjuda in alla lag som ingår i sammandraget ca en-två veckor innan.
Logga in i Mitt ibis, klicka på en av sammandragsmatcherna - "Kallelse till match", där finns en färdigskriven text med spelprogram, uppdatera gärna med följande text:

Förslag på text:
Vi välkomnar till sammandrag i Ankarhallen i Träslövsläge xx/xx. (Ankarvägen 2, bredvid skolan.)

Kiosken är öppen!
Vi finns på plats i hallen från kl. xx.xx och tar emot er när ni kommer och anvisar er till ett omklädningsrum. Hela Ankarhallen är skofri och det gäller även publiken.

Glöm inte lägga in er matchtrupp i Mitt ibis och fastställ matcherna innan vi startar.

Vi hoppas på spännande och roliga matcher i Ankarhallen!

Med vänlig hälsning
xxx, xxx, xxx, från Träslövsläge IF (lagbeteckning)

- Bestäm vilka som ska stå i kiosken/sekretariatet samt vara matchvärd och meddela dem. Förslagsvis görs ett schema för hela säsongen och skickas ut till föräldrarna. Info om de olika positionerna finns på hemsidan: https://www.tlif.se/sida/?ID=537151

Innan sammandraget:
- Lägg in alla spelarna i första matchens matchprotokoll i Mitt ibis och klicka på "Kopiera trupp till övriga matcher i sammandraget".
Därefter måste matchtruppen fastställas - det kan man göra en timme innan matchen startar.

På sammandragsdagen:
- Kom i tid så att de gästande lagen blir välkomnade. Den utsedda matchvärden tar emot motståndarlagen och visa dem till sina omklädningsrum. (Matchvärdsvästar hänger inne i Ankarhallskiosken eller i TLIF-skåpet i Breared)
- Vi bjuder ledarna i både hemma- och bortalagen på kaffe om de vill ha.
- Välkomna och ta hand om våra matchledare.
- Tala om för alla att Ankarhallen är skofri och skorna ska ställas på hyllan.
- Upprätta och bemanna sekretariat med två personer (manual på kommande sidor).
- Bemanna kiosken med två personer (kioskrutiner finns på hemsidan).
- Bygg sargen i rätt storlek (se sid 5) och tejpa upp målvaktsområden, tejp finns i sek-rummet i Ankarhallen och i skåpet i Breared.
- Ställ fram stolar och bänkar till publiken.
- **Lås dörren till vårt förråd!** Det är ingen lekstuga därinne.

Efteråt: Sekretariat och stolar ska ställas tillbaka (om det inte är match efteråt). Plocka skräp och ställ i ordning överallt så det ser fint ut.

FÖR LEDARE & SEKRETARIAT

Sammandrag/matcher på blå nivå

4 mot 4 med målvakt

Allmänna regler:

- Matcher i sammandrag på blå lätt spelas 2x15 min och 3x15 min på medel och svår nivå. Tiden stoppas vid mål och utvisning.

- Planstorlek 15 meter x 30 meter. Juniormål ska användas (90x120). Målvaktsområde (1 meter x 2,5 meter) ska tejpas upp, med tejp som är godkänd av hallägaren, samt målområde (4 meter x 5 meter).

- Det är tillåtet för lag på blå nivå att spelare markerad som målvakt, även får deltaga som utespelare i samma match. Detta gäller inte de målvakter som är överåriga. Byte av målvakt får endast ske i periodpaus såvida inte målvakten skadats. Den nya målvakten ska markeras i matchprotokollet.

- Resultat får inte visas i hallen under match eller publiceras på hemsidor/sociala medier.

- Byten görs som flygande byte. Spelare får byta obegränsat antal gånger från byteszonen.

- Det är inte tillåtet att ta timeout.

- Glasögon ska alltid användas av spelare på blå nivå.

- Spelare får fritt flytta mellan lag i föreningen.

- Matchspel får genomföras med västar.

- Spel på blå nivå spelas med något förenklade regler. På blå nivå tillämpas frislag i stället för utvisning vid flera situationer. Domarna förklarar för spelarna vad som är rätt och hjälper under matchspelet till att utbilda spelarna. Döms utvisning sitter spelaren av denna utvisning på bänken med sina lagkamrater och ledaren ansvarar för att spelaren inte återgår i spel innan två minuter gått. Laget fortsätter att spela med 4 spelare på planen.

- Se till att ha en bra dialog mellan ledare och domare under matchspelet. Stötta varandra och var där för spelarnas bästa.

- Alla fysiska protokoll är ersatta med digitala matchprotokoll, läs mer på sidan 12.

- På blå nivå fyller sekretariatet inte i målgörare utan skriver bara in matchresultatet i protokollet och godkänner matchprotokollet.
Viktigt! - annars kan inte domarna söka ersättning.

- Du kan läsa mer om digitala matchprotokoll här:
https://www.innebandy.se/halland/tavling/digitala-matchprotokoll

Matcher på röd nivå

5 mot 5 med målvakt

Inför varje hemmamatch:
- Välkomna motståndarna och domare till match genom kallelse i Mitt ibis.

- Bestäm vilka som ska stå i kiosken/sekretariatet och meddela dem.
  Förslagsvis görs ett schema för hela säsongen och skickas ut till föräldrarna.

- Lägg in laguppställningen i Mitt ibis. Glöm inte att fastställa matchtruppen
  innan matchstart.

På matchdagen:
- Kom i tid så att de gästande lagen blir välkomnade.
- Matchvärden tar emot motståndarlagen och visa dem till sina omklädningsrum.
  (Matchvärdsvästar hänger inne i Ankarhallskiosken eller i TLIF-skåpet i Breared)
- Välkomna och ta hand om våra domare.
- Tala om för alla att Ankarhallen är skofri och skorna ska ställas på hyllan.
- Upprätta och bemanna sekretariat med minst två personer (manual på kommande sidor).
- Bemanna kiosken med en-två personer (kioskrutiner finns på hemsidan).
- Vi bjuder ledarna i både hemma- och bortalagen samt domarna på kaffe om de vill ha.
- Bygg sargen i rätt storlek och ställ fram stolar och bänkar till publiken.

Efteråt: Är ni sista matchen ska sekretariat och stolar ställas tillbaka. Plocka skräp och ställ i ordning överallt så det ser fint ut.

Matcher på röd nivå

5 mot 5 med målvakt

Allmänna regler:

- Matchtiden i Röd 1 är 3x20 minuter (rullande speltid), med de tre sista minuterna effektiv speltid.

- Matchtiden i övriga Röda matcher är 3 x 15 minuter (rullande speltid), med de tre sista minuterna som effektiv speltid.

- Periodvila är alltid 5 minuter.

- Tid på plan för uppvärmning är minst 10 minuter.

- Glasögon ska alltid användas av spelare på röd nivå.

- Spelare får fritt flytta mellan lag i föreningen.

- Det är tillåtet för lag på röd nivå att spelare markerad som målvakt, även får delta som utespelare i samma match. Detta gäller inte de målvakter som är överåriga. Byte av målvakt får endast ske i periodpaus såvida inte målvakten skadats eller blivit utvisad. Den nya målvakten ska markeras i matchprotokollet.

- Alla fysiska protokoll är ersatta med digitala matchprotokoll, läs mer på sidan 12.

- Sekretariatet kollar i god tid innan matchstart att lagen har fastställt truppen, annars kan man inte "starta" matchen.

- Sekretariatet ansvarar för att matcher liverapporteras i samtliga röda serier.
Godkänn protokollet efter match om Mitt ibis kräver det.

- Du kan läsa mer om digitala matchprotokoll här:
https://www.innebandy.se/halland/tavling/digitala-matchprotokoll

Lathund digitala matchprotokoll - Liverapportering

Från och med säsongen 2025/26 ska samtliga matcher som administreras av SIBF liverapporteras i **Mitt iBIS. Detta innebär att de fysiska matchprotokollen försvinner och ersätts av digitala matchprotokoll via https://mittibis.innebandy.se**

För fullständig information se följande länk till SIBF:s hemsida:
https://www.innebandy.se/ibis-appen/mittibisinnebandyse

Nedan följer en lathund med de viktigaste momenten. Denna kan med fördel skrivas ut och placeras i sekretariatet i samband med match.

1. **Logga in – hemmalaget/sekretariatet**

Använd en dator, läsplatta eller mobiltelefon och öppna en webbläsare och skriv in adressen **https://mittibis.innebandy.se**

Hemmaledaren använder sina vanliga inloggningsuppgifter till iBIS för att logga in och välja dagens match i listan.

Välj ”**dela matchen**” innebär att hemmaledaren vill dela ut behörigheten till en annan person som agerar ombud för hemmaledaren för att rapportera händelser och resultat i matchen t.ex. till sekretariatet eller när föräldrar/ledare ska vara rapportör vid matchen.

Använd gärna inloggningskoden för att komma in på matchen. Hemmaledaren ser koden via knappen ”dela matchen”. Alternativt kan sekretariatet scanna QR-koden för att logga in.

2. **Matchtrupper**



Båda lagens ledare ska lägga in samt fastställa sina matchtrupper inkl. startande målvakt och lagkapten i **Mitt iBIS.**
OBS! Det går inte att starta matchen om detta inte är gjort.
Notera att man fortfarande kan ta ut samt fastställa truppen i vanliga iBIS.

Sekretariatet/rapportören kan i **Mitt iBIS** ändra i båda matchtrupperna t.ex. lägga till/ta bort spelare, ändra nummer, position, kapten samt startformation (femmor).

Tillse att alltid ha ett tomt, fysiskt matchprotokoll redo i sekretariatet att användas vid oförutsedda händelser som t.ex. att internet slutar att fungera.

3. **Starta matchen**

a. Klicka på ”liverapportera matchen”.



b. Klicka på ”Starta period 1” och lägg därefter in matchhändelser varefter de inträffar.



Om matchen inte kan startas kan det bero på att något av lagen inte har fastställt sin matchtrupp.

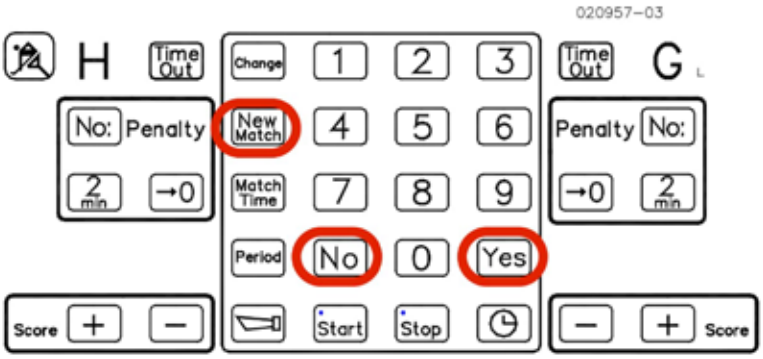
c. Fortsätt sedan som vanligt med att rapportera händelser, avsluta & starta nya perioder samt avsluta matchen, precis såsom i vanliga iBIS.

d. Innan ni **Godkänner Matchprotokollet**, dubbelkolla att alla händelser är korrekta. Efter att matchprotokollet har godkänts går det inte att ändra något (likt vanliga iBIS). **Domare samt rapportör/ombud ska godkänna protokollet.**

   Rapportör/ombud godkänner protokollet direkt. Domare loggar in på https://mittibis.innebandy.se från sitt inlogg och godkänner protokollet.

Matchklocka

Sätta upp från grunden
När man startar igång matchklockan är det inte lätt att veta om det är rätt inställd så enklaste sättet att vara säker är att börja med att trycka på New Match och svara No för att sedan svara Yes. Matchklockan startar om och frågar vilken sport, svara No tills Innebandy dyker som sport då man svarar Yes. På frågan om Pausvilotid svarar No tills det står 10 minuter då svarar man Yes (pausvilotid går bara att ställa till 10 och 15 minuter).



Kontrollera / ändra matchtid innan match
För att kontrollera och / eller ändra matchtid innan matchstart tryck på Match Time, mata sedan in rätt period / halvlekstid med 4 siffror, viktigt att det är 4 siffror, skulle rätt tid redan visas tryck på Yes och den tiden behålls. Korrigeringen kan behövas då de yngre lagen spelar 15 miunters halvlekar istället för de äldre lagens 20 minuters halvlekar / perioder. Tryck No tills det står Uppräkning/Nedräkning, tryck då Yes för uppräkning.



Matchklocka

Korrigera matchtid under match
Kontrollera att tiden är stoppad. Tryck på Change och mata in rätt tid med 4 siffror, viktigt att det är 4 siffror. Om det finns utvisningstider måste No: tangent tryckas tills normalläget visas, utvisningstiderna justeras då automatiskt.



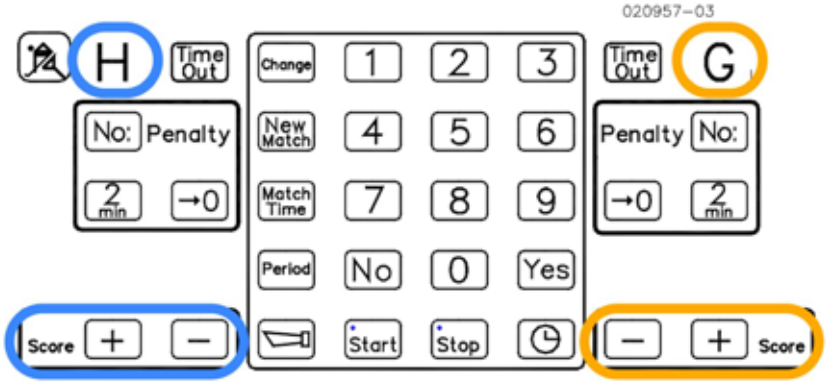
Tidtagning
Knapparna Start och Stop.

Vid periodpaus - inför ny period
När periodsignalen ljuder gör inget utan vänta, 15 sekunder efter periodslut startar 10 min pausnedräkning. När nedräkningen är avslutad, ändras periodsiffran och tidtagningen nollställs. Avbryta pausnedräkningen, dvs om pausvilan ska vara kortare än 10 min, tryck på knappen Stop, inget mer behöver göras då periodsiffran ändras och tidtagningen nollställs. Tryck på Start när domaren blåser igång.



Matchklocka

Mål
Vid mål använd knappen + för hemma H respektive gästande lag G. Behövs rättning av mål använd - knappen för hemma H respektive gästande lag G.



Timeout
När klockan är stoppad. Tryck på knappen Time Out för hemma H eller gästande G lag. Tryck på knappen Yes, nedräkningen startar. Eller tangent No, ingen time-out. Nedräkningen kan stoppas med Stop knappen. (Tänk på att inte trycka på Yes förrän domaren blåser igång time-outen).



Matchklocka

Mata in utvisning

När klockan är stoppad: Tryckknappen No: för hemma H respektive gästande G lag. Skriv in spelarnummer t.ex. 1 0 för spelare 10, tryck Yes, vid frågan om utvisningstid tryck Yes om det är en 2 minuters utvisning annars skriv in utvisningstiden med t.ex. 5 för 5 minuters utvisning. Behöver flera spelare från samma eller andra laget läggas, in upprepa de båda stegen ovan. Det är viktigt att ovan är klart innan tiden sätts igång igen annars kommer utvisningstiderna inte att starta. Det går att lägga till fler spelare än som visas på tavlan, deras utvisningstider kommer att vara vilande tills utvisad spelare på tavlan försvinner och de kommer upp på tavlan. Tryck på Startknappen när domaren blåser igång spelet.



Ta bort utvisning

Kontrollera att tiden är stoppad. Tryck på ->0 knappen för hemma H respektive gästande G lag. Svara tryck No tills den utvisning som skall tas bort visas, tryck då Yes.



Matchklocka

Korrigera utvisningstidtid eller spelarnummer
Kontrollera att tiden är stoppad. Tryck på Change och då visas utvisningstider upp. Tryck Yes för att gå vidare. Då kommer utvisningstider upp. Ändra siffra och/eller tiden. Tryck Yes för att bekräfta.



Utvisningskoder

	Utvisnings koder:		Mindre Lagstraff		Större lagstraff		Tekniskt matchstraff
101	101 Time out,	**201**	Slag	**401**	Vårdslöst spel m. klubba 2+2 min	**611**	Ej godkänd klubba/ansiktsskydd
102	102 Straff,	**202**	Låsning av klubba	**402**	Hakning 2+2 min	**612**	Ej upptagen i matchprotokollet
		203	Lyftning av klubba	**403**	Kasta klubba mot boll 2+2 min		
		204	Otillåten spark	**404**	Hårt spel 2+2 min		
		205	Hög spark				**Lindrigt matchstraff:**
		206	Hög klubba			**621**	Fortsatt/upprepat osportsligt uppträdande
		207	Otillåten trängning			**622**	Slå sönder klubban/utrustning
		208	Hårt spel			**623**	Våldsamt fysiskt spel
		209	Fasthållning			**624**	Handgemäng
		210	Obstruktion			**625**	Upprepat större lagstraff
		211	Felaktigt avstånd			**626**	Åtgärdat utrustning - Kontroll
		212	Liggande spel			**627**	Sabotage av spelet
		213	Hands			**628**	Spel med trasig/förstärkt klubba
		215	Felaktigt byte			**629**	Delta i konfrontation från byteszon/utv.bänk
		216	För många spelare på plan				
		217	Upprepade förseelser				**Grovt matchstraff:**
		218	Fördröjning av spel			**631**	Slagsmål
		219	Protest			**632**	Brutal förseelse
		220	Felaktigt beträdande av plan			**633**	Missfirmelse
		221	Felaktig utrustning			**634**	Hotfullt uppträdande
		222	Kontroll av utrustning				
		223	Felaktig klädsel				
		224	Spel utan klubba				
		225	Ej avlägnat avslagna klubbdelar				
		301	Osportsligt uppträdande				