



TRÄSLÖVSLÄGE IF

INSTRUKTIONER MATCHSPEL

GRÖN-BLÅ-RÖD NIVÅ

SÄSONG 25/26

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	2x15 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	Mörkröd Gbg	Röd 1	Röd 2-9
Antal spelare	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV
Speltid rullande	3x15	3x20 min	3x15 min
Speltid effektiv	Ja, 3x15	sista 3 min i 3:e per.	sista 3 min i 3:e per.
Periodpaus	5 min	5 min	5 min
Timeout	Ja	Ja	Ja
Resultat på tavla	Ja	Ja	Ja
Liverapportering	Ja	Ja	Ja (ej flick 3-5, pojk 4-11)
Planstorlek	40x20 m	40x20 m	40x20 m
Målvaktsområde	2,5x1 m	2,5x1 m	2,5x1 m

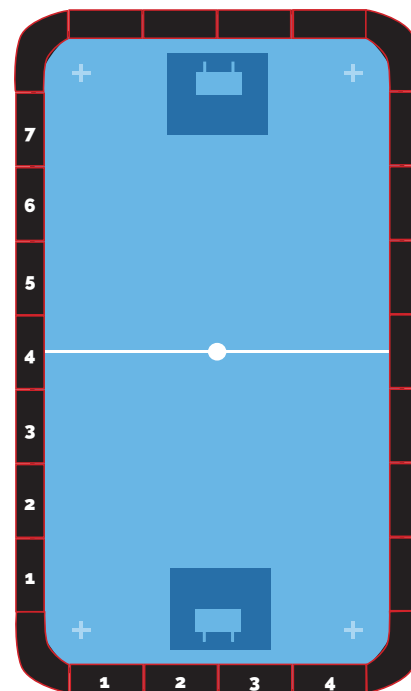
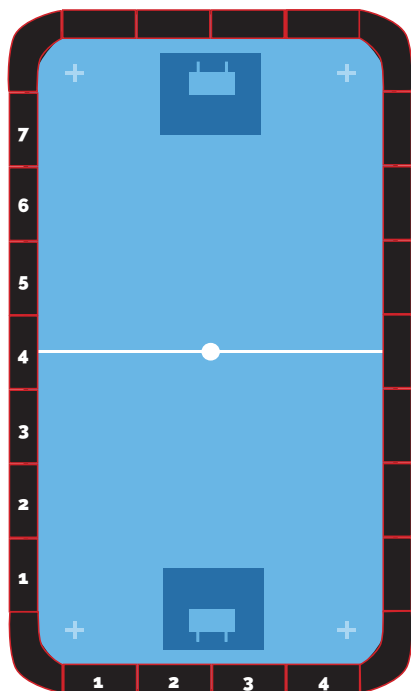
	LILA/SVART		
Nivå	Herr div 1	Herr div 3-4	Herrjr
Antal spelare	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV	5 mot 5 + MV
Speltid	3x20 min	3x20 min	3x20 min
Speltid effektiv	Ja (sudden 5 min)	Ja	Ja
Uppvärm.tid	45 min	30 min	30 min
Periodpaus	10 min	10 min	10 min
Timeout	Ja	Ja	Ja
Resultat på tavla	Ja	Ja	Ja

Planstorlekar



Grön nivå 20x12 m

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

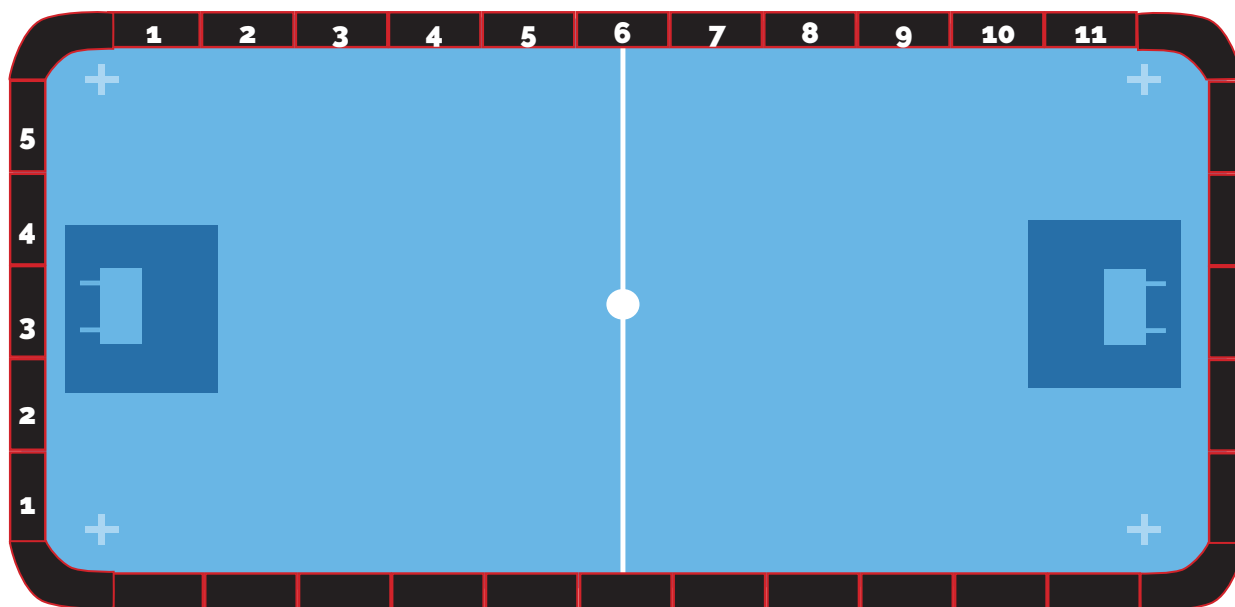


Blå nivå 30x15 m

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).

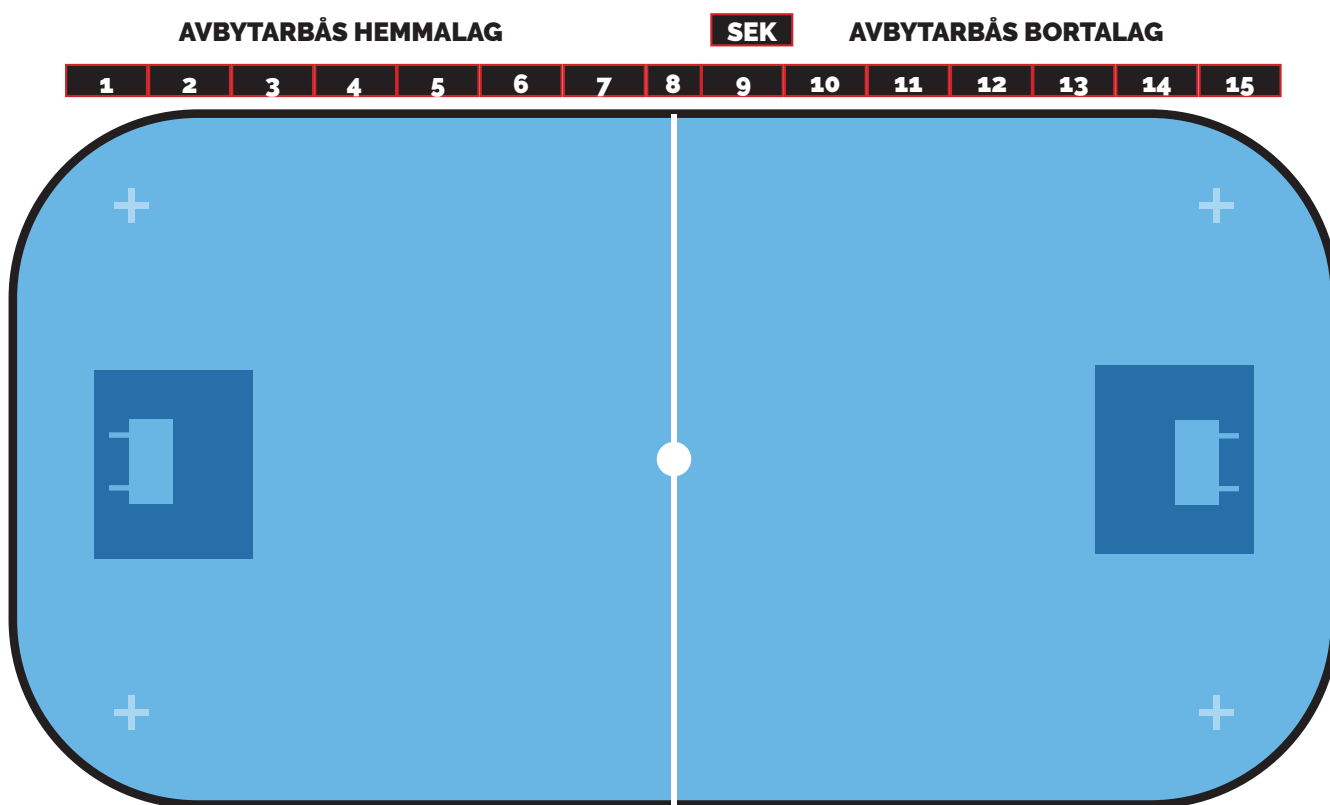
Planstorlekar

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:

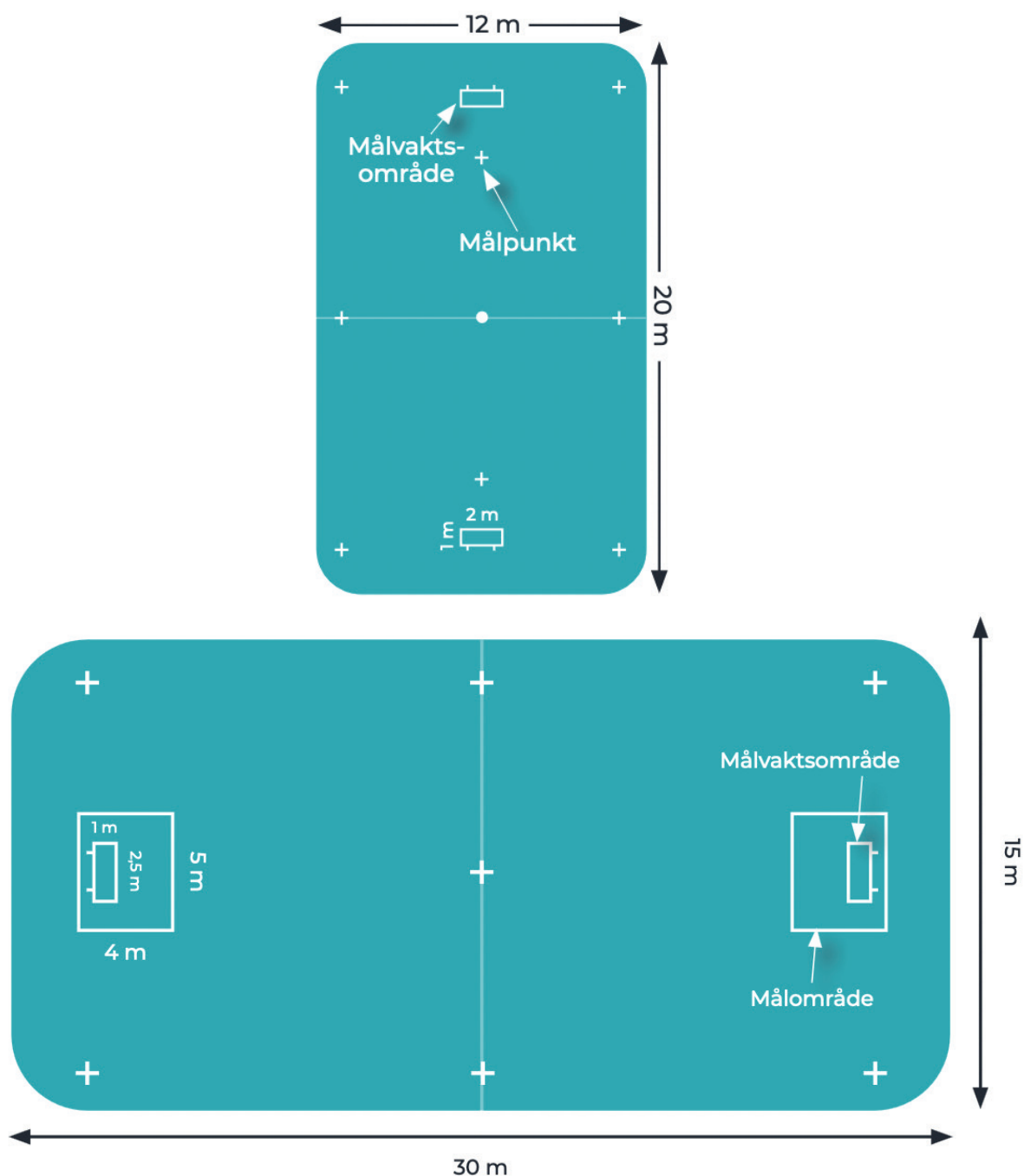
Målvaktsområdena ska markeras 1 x 2 meter framför respektive målbur.

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.



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:

- Lagg 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 matchvärderna 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 sekretariatet 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 protokoll 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>

Sammandrag på blå nivå

4 mot 4 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 motståndarlaget 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 blå nivå

4 mot 4 med målvakt



Allmänna regler:

- Matcher i sammandrag på blå lätt och medel spelas 2x15 min och 3x15 min på 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 frislagen 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

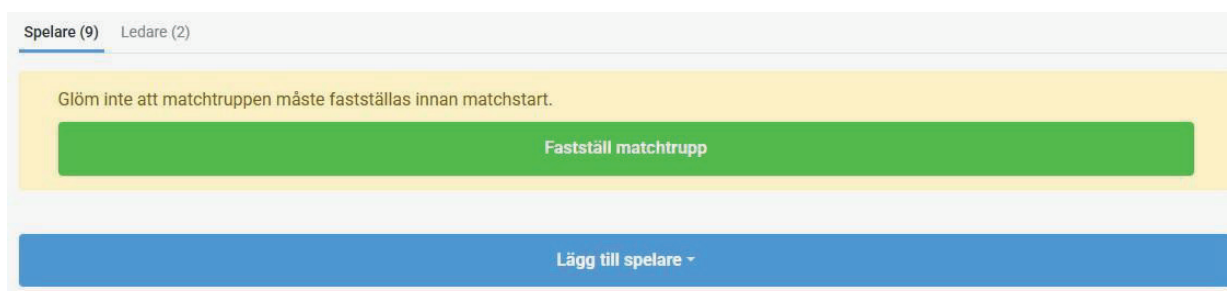
Använd en dator, läsplatta eller mobiltelefon och öppna en webbläsare och skriv in adressen <https://mittibis.innebandy.se>

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

Välj "**dela matchen**" innebär att hemmaleddaren vill dela ut behörigheten till en annan person som agerar ombud för hemmaleddaren 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. Hemmaleddaren ser koden via knappen "dela matchen". Alternativt kan sekretariatet scanna QR-koden för att logga in.

2. Matchtrupper



The screenshot shows a web interface with two tabs at the top: 'Spelare (9)' and 'Ledare (2)'. Below the tabs is a yellow warning box with the text 'Glöm inte att matchtruppen måste fastställas innan matchstart.' and a green button labeled 'Fastställ matchtrupp'. Below this is a blue button labeled 'Lägg till spelare ▾'.

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.

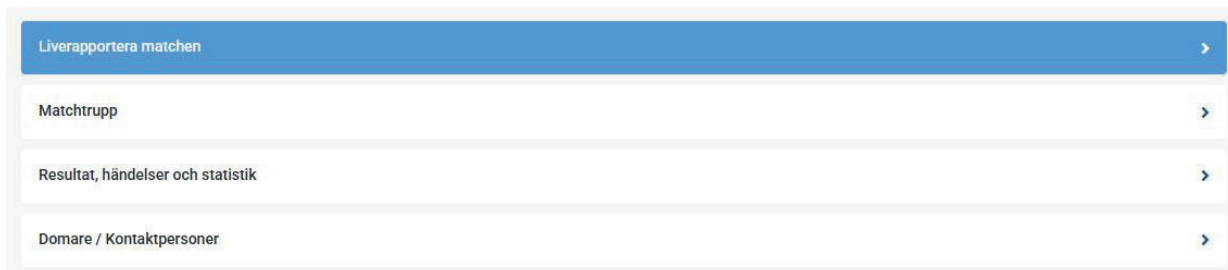
Notera att man fortfarande kan ta ut samt fastställa truppen i vanliga iBIS.

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.

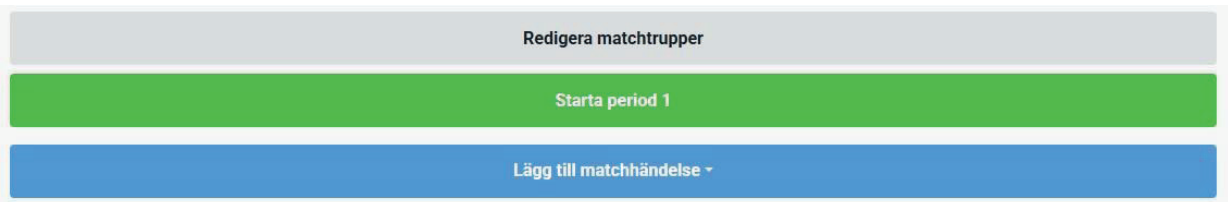
3. Starta matchen

- a. Klicka på "liverapportera matchen".



The screenshot shows a blue header bar with the text "Liverapportera matchen" and a right-pointing arrow. Below this are four white menu items, each with a right-pointing arrow: "Matchtrupp", "Resultat, händelser och statistik", and "Domare / Kontaktpersoner".

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



The screenshot shows three horizontal buttons. The top button is grey and labeled "Redigera matchtrupper". The middle button is green and labeled "Starta period 1". The bottom button is blue and labeled "Lägg till matchhändelse" with a small downward arrow.

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.

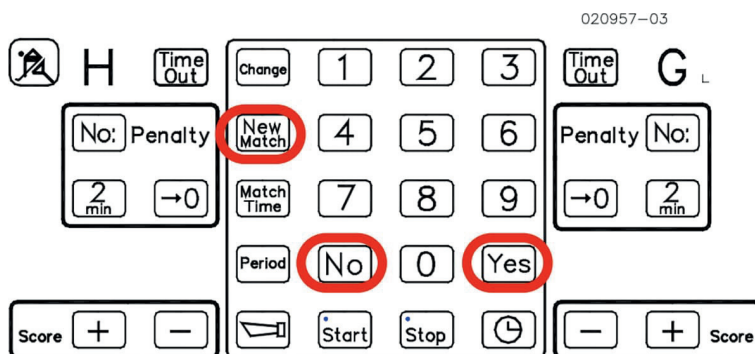
Rapportör/ombud godkänner protokollet direkt. Domare loggar in på <https://mittibis.innebandy.se> från sitt inlogg och godkänner protokollet.

Matchklocka



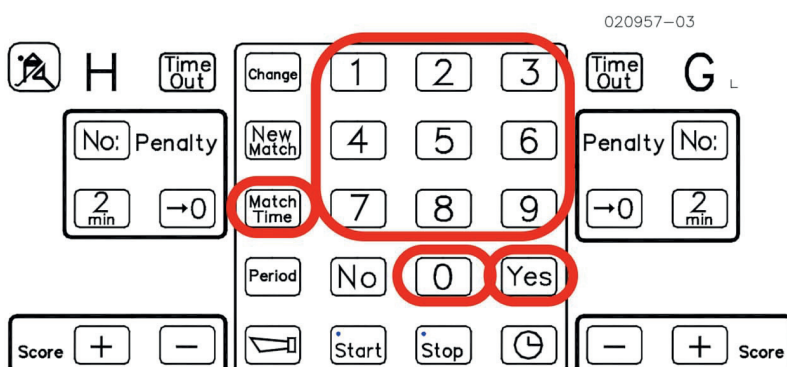
Sätta upp från grunden

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 minuters halvlekar istället för de äldre lagens 20 minuters halvlekar / perioder. Tryck No tills det står Uppräknig/Nedräkning, tryck då Yes för uppräknig.

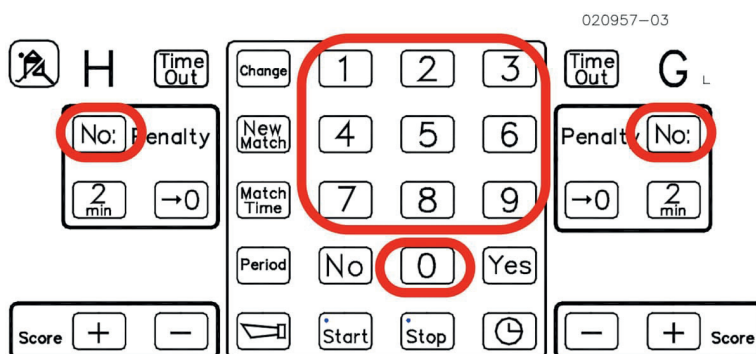


Matchklocka



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.

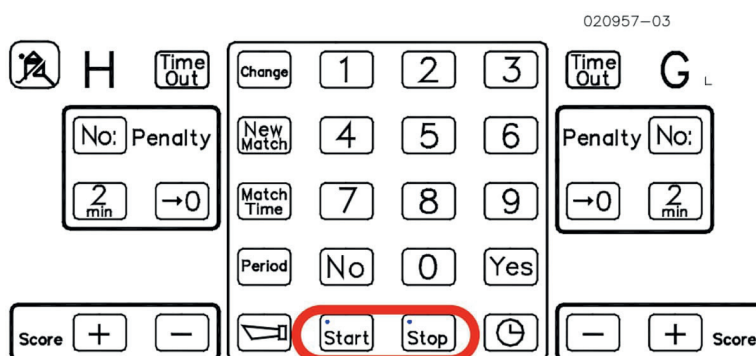


Tidtagning

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.

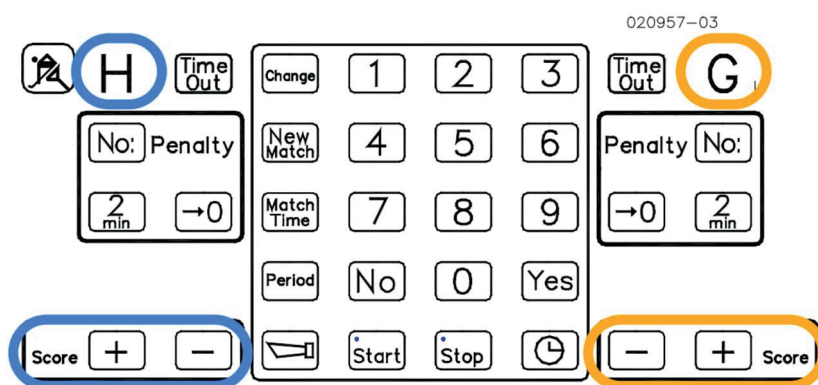


Matchklocka



Mål

Vid mål använd knappen + för hemma H respektive gästlag G. Behövs rättning av mål använd - knappen för hemma H respektive gästlag G.



Timeout

När klockan är stoppad. Tryck på knappen Time Out för hemma H eller gästlag 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. 10 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.

020957-03

	H	Time Out	Change	1	2	3	Time Out	G
No:	Penalty	New Match	4	5	6	Penalty	No:	
2 min	→0	Match Time	7	8	9	→0	2 min	
Score	+	Period	No	0	Yes	Score	+	
			Start	Stop				

Ta bort utvisning

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

020957-03

	H	Time Out	Change	1	2	3	Time Out	G
No:	Penalty	New Match	4	5	6	Penalty	No:	
2 min	→0	Match Time	7	8	9	→0	2 min	
Score	+	Period	No	0	Yes	Score	+	
			Start	Stop				

Matchklocka



Korrigerar utvisningstid 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.

The screenshot shows the Matchklocka interface. At the top, there are two buttons: 'H' (highlighted with a blue circle) and 'G' (highlighted with an orange circle). Below them are two 'Time Out' buttons. In the center, there is a 'Change' button (highlighted with a red circle) and a numeric keypad (1-9, 0) (highlighted with a red circle). Below the keypad are 'New Match', 'Match Time', and 'Period' buttons. The 'Period' button has 'No' and 'Yes' options, with 'Yes' highlighted by a red circle. At the bottom, there are 'Start', 'Stop', and a clock icon button. On the far left and right, there are 'Score' buttons with '+' and '-' signs.

Utvisningskoder



	<u>Utvisnings koder:</u>		<u>Mindre lagstraff</u>		<u>Större lagstraff</u>		<u>Tekniskt matchstraff</u>
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				<u>Lindrigt matchstraff:</u>
		206	Hög klubba			621	Fortsatt/upprepat osportsligt uppträdande
		207	Otillåten trängning			622	Slå sönder klubban/utrustning
		208	Hårt spel			623	Vårdsamt fysiskt spel
		209	Fasthållning			624	Handgemäng
		210	Obstruktion			625	Upprepad 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	Uppprepade förseelser				
		218	Fördröjning av spel				<u>Grovt matchstraff:</u>
		219	Protest			631	Slagsmål
		220	Felaktigt beträdande av plan			632	Brutal förseelse
		221	Felaktig utrustning			633	Missfirmelse
		222	Kontroll av utrustning			634	Hotfullt uppträdande
		223	Felaktig klädsel				
		224	Spel utan klubba				
		225	Ej avlägnat avslagna klubbdelar				
301	Osportsligt uppträdande						