



Sekretariat Lathund Macron Cup by FCH

**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

1. Matchprotokoll

1.1 Matchprotokollets grund

Matchprotokollet är ett viktigt dokument där matchhändelser ska dokumenteras. Domaren bistår sekretariatet nödvändig information för att protokollet ska bli fullständigt.

1.2 Instruktioner

Följande avsnitt är uppdelat i protokollförarens uppgift före match, under match, samt efter match.

1.2.1 Före match

Före match ska respektive tränare fyllt i följande på matchprotokollet:

- Hemmalag (max 20) med nummer i stigande nummerordning, samt ålder.
- Bortalag (max 20) med nummer i stigande nummerordning, samt ålder.
- Utmärkt (M) på målvakt samt (K) på kapten i respektive lag. (Byte av lagkapten eller utespelare som blir målvakt ska noteras i matchprotokollet).
- Ledare i respektive lag, (max 5 stycken).

1.2.2 Under match

Protokollförarens ansvar

- Att notera de händelser som domaren rapporterar.

Notering av händelser

Händelser ska anges i kronologisk ordning.

Notera att spelares nummer alltid ska föregås av H eller B för hemmalags respektive bortalags spelare.

Följande information ska noteras i respektive kolumn:

- Period - Periodsiffra (1, eller 2).
- Tid - Tid för händelse.
- nummer - Vid mål, målgörarens nummer (Vid självmål ange SM).
- Vid utvisning, utvisad spelares nummer.
- Vid timeout, HTO eller BTO för hemmalags/bortalags timeout (endast slutspel).
- Vid mål, nytt resultat.
- Passning - Vid mål med passning, passningsläggares nummer. Vid mål utan assist, ange –.
- Utvisning - Typ av utvisning (U2, U5, U2+P10, UM1, UM2, UM3). (Detta hjälper domare till med vid händelse). Standard är 2 minuters utvisning (U2)
- Utvisningskod - Vid utvisning, ska kod för utvisning skrivas (koderna finns på sista sidan av lathunden).

1.2.2. Under match - Exempel - Mål

Mål noteras på följande sätt.

Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod
1	3.47	H18	1-0	H3		
1	14.10	B18	1-1	-		
1	17.18	SM	2-1	-		

I exemplet ovan görs tre mål i den första perioden.

1. Efter 3.47 gör hemmalagets nr 18 (H18) 1-0 på passning av hemmalagets nr 3 (H3).
2. Efter 14.10 gör bortalagets nr 18 (B18) 1-1 utan passning (noteras med - i kolumnen Pass).
3. Efter 17.18 tar hemmalaget ledningen med 2-1 på ett självmål av bortalaget (noteras med SM i kolumnen Nr).



**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

1.2.2 Under match - Exempel - Utvisning

Utvisning noteras på följande sätt.

Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod
2	2.23	H6	-		U2	206
2	2.56	B10	-		U5	504
2	5.51	H6	-		UM2	302
2	5.51	B11	-		U2+P10	101
2	10.56	HL2	-		UM3	303

I exemplet ovan inträffar fem utvisningar i den andra perioden. Utvisningskoder finns på matchprotokollet.

1. Efter 2.23 utvisas hemmalagets nr 6 (H6) två minuter (U2) för hög klubba (206).
 2. Efter 2.56 utvisas bortagalgets nr 10 (B10) fem minuter (U5) för hårt spel (504).
 3. Efter 5.51 får hemmalagets nr 6 (H6) matchstraff 2 (UM2 samt 302).
 4. Samtidigt utvisas bortagalgets nr 11 (B11) två minuter + 10 minuter personligt (U2+P10) för osportsligt uppträdande (101).
- Efter 10.56 inträffar något mycket ovanligt, uppträdandet från hemmalagets ledare nr 2 (HL2) gör att ledaren får matchstraff 3 (UM3 samt 303).

1.2.2 Under match - Exempel - Straff & Timeout

Straff noteras på följande sätt.

Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod
3	6.01	H15	3-1			102
3	6.33	B10	-		Miss	102

I exemplet ovan får lagen varsin straff i den tredje perioden.

1. Efter 6.01 får hemmalaget straff (102) som läggs av hemmalagets nr 15 (H15). Eftersom spelaren lyckas göra mål, noteras 3-1 i kolumnen för mål.
2. Efter 6.33 får bortalaget straff (102) som läggs av bortalagets nr 10 (B10). Eftersom spelaren missar straffen, noteras Miss i kolumnen Utv.

Timeout noteras på följande sätt.

Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod
3	18.17	BTO	-			101
3	19.30	HTO	-			101

I exemplet ovan tar lagen varsin timeout i den tredje perioden.

1. Efter 18.17 tar bortalaget timeout (BTO) som noteras med kod 401.
2. Efter 19.30 tar hemmalaget timeout (HTO) som noteras med kod 401.

1.2.3 Efter match

- Fyll i slutresultatet samt periodresultat.
- Dra ett streck i händelsefältet efter sista noterad händelse så att fler händelser inte kan läggas till efter att matchen är färdigspelad. Strecket dras som ett Z.
- Kontrollera matchprotokollet.
- Domare ska underteckna.
- Lämna slutligen in matchprotokollet till lagens ledare.



**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

2. Matchtidtagare HBG

Arena A, B, C, Teknikhallen

2.1 Matchurets grund

Tidtagaren ansvarar för matchuret. Matchuret följer speltiden, visar ställningen och eventuella utvisningar, samt utvisningstid. Matchuret är avgörande för matchen och är relativt lättmanövrerad.

2.2 Instruktioner

Följande avsnitt är uppdelat i tidtagarens uppgift före match, under match, samt efter match.

Denna instruktionsdel berör klassiska matchur, för match-ur på IH gå till kapitel 8.



**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

2.2.1 Före match

Före match ska tidtagaren ställa in matchuret korrekt.

Inställningen ska vara följande:

1. Ställ in matchuret på rätt sport. Tryck meny, avsluta sport, välj därefter innebandy i menyfältet.
2. Ställ därefter in periodtid, paustid samt om tiden ska räknas upp eller ner. Tryck setup, ändra därefter periodtid till rätt tid. I röd nivå 15 minuter. Tryck sedan acceptera. Ändra därefter paustiden till 5 alternativt 10 minuter och tryck acceptera.
3. Kontrollera därefter att pilen pekar uppåt, vilket som symboliserar att klockan räknar från 0- 15.



**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

2.2.2 Under match

Matchtidtagare ansvarar för följande:

Att föra upp korrekt resultat på resultattavla. Att hela tiden följa spelet och starta/stoppa klockan vid rätt tillfällen. Tiden ska stoppas vid följande tillfälle:

- Mål (*Vid måldifferens på 10 mål eller fler, stoppas inte klockan vid mål eller utvisning. I slutspelet spelas den sista minuten i sista perioden med effektiv speltid, det menas att tiden stoppas vid avbrott*)
- Utvisning
- Straff
- Timeout
- När domaren visar tecken att stoppa klockan, alternativt blåser tre gånger.

Vid effektiv tid startas klockan när bollen spelas igång.

Klockan är alltid stoppad under straffslag.

2.2.2 Under match - Starta och stoppa tid

Tiden startas på start-knappen.

Tiden stoppas på stop-knappen.

2.2.2 Under match - Paustid

När perioden avslutas tryck på start för att starta periodpausen.

Om lagen är redo att starta perioden före paustidens slut, tryck stop, därefter time-reset och slutligen acceptera.

Därefter är det fritt fram att starta nästa period.

2.2.2 Under match - Mål

1. Vid mål pausa tiden. Invänta teckning och starta därefter tiden vid teckning.
2. Tryck på det vänstra pluset vid mål hemmalag, och det högra vid mål bortalag. Observera att mål inte ska läggas till förrän efter teckning.
3. Om mål behövs tas tillbaka tryck på minuset, vänster hemmalag, höger för bortalag.

2.2.2 Under match - Utvisning

1. Vid utvisning stoppa tiden.
2. Tryck därefter på bestraffning, vänster för hemma, och höger för bortalaget. Skriv därefter in spelarens nummer om möjligheten ges, och slutligen acceptera. Välj därefter utvisningsform, (vanligtvis 2 minuter) och tryck därefter acceptera.
3. Starta därefter tiden vid domarens signal.

Vid mål för laget icke fällande lag under utvisning, följ rutiner för mål. När målet därefter är inlagt kommer matchuret fråga om utvisningen ska återställas, om den ska det tryck på återlämningsrektangeln, annars neka återställning. Återställning beror på utvisningstyp.

2.2.2 Under match - Timeout

Om domaren blåser för timeout.

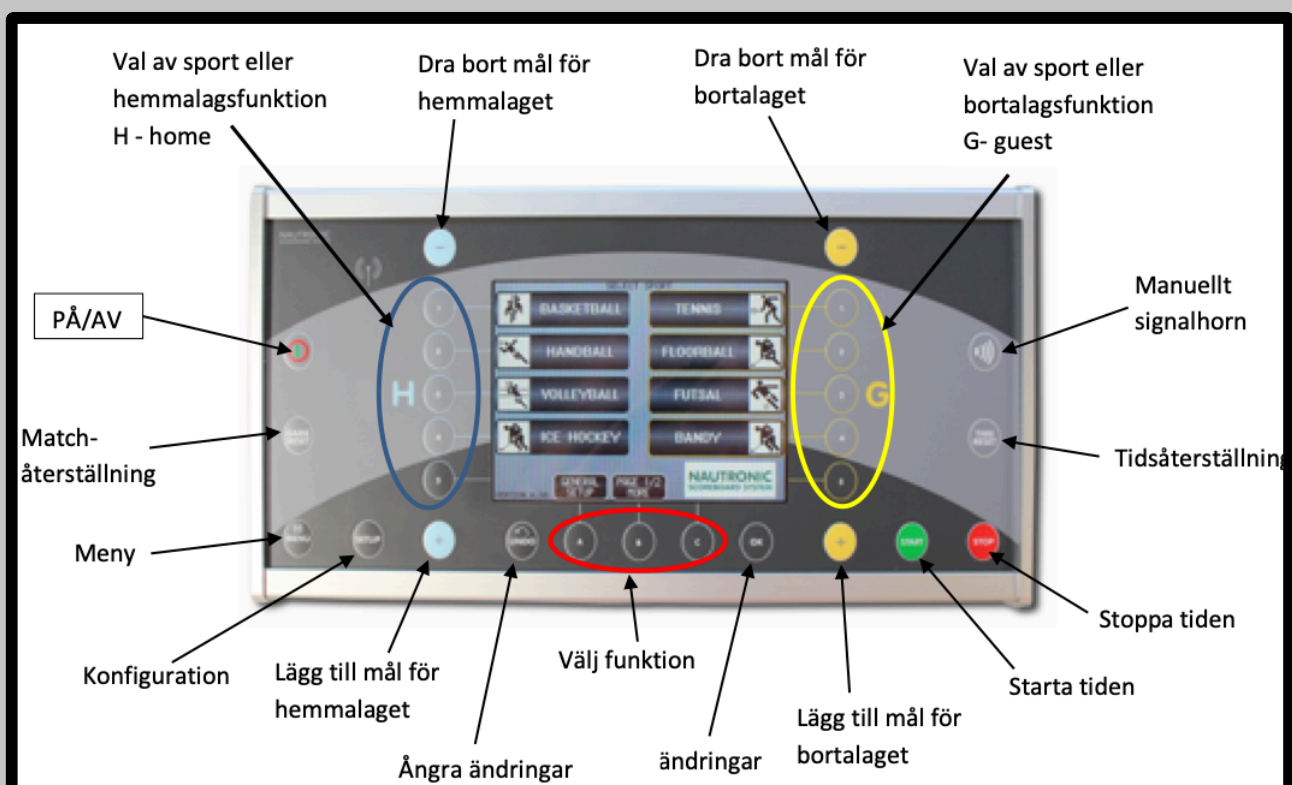
1. Stoppa tiden, invänta därefter domarens signal och tryck sedan på timeout (vänster för hemmalag höger för bortalag). OBS: Starta inte timeout före domarens signal.

2.2.3 Efter match

- Säkerställ att matchprotokollets resultat är korrekt.
- Stäng av matchuret genom stäng-av knappen och acceptera. Därefter är uppdraget slutfört.

**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

2.2.3 Matchur - knappförklaring



3. Matchtidtagare



3.1 Matchurets grund

Tidtagaren ansvarar för matchuret. Matchuret följer speltiden, visar ställningen och eventuella utvisningar, samt utvisningstid. Matchuret är avgörande för matchen och är relativt lättmanövrerad.

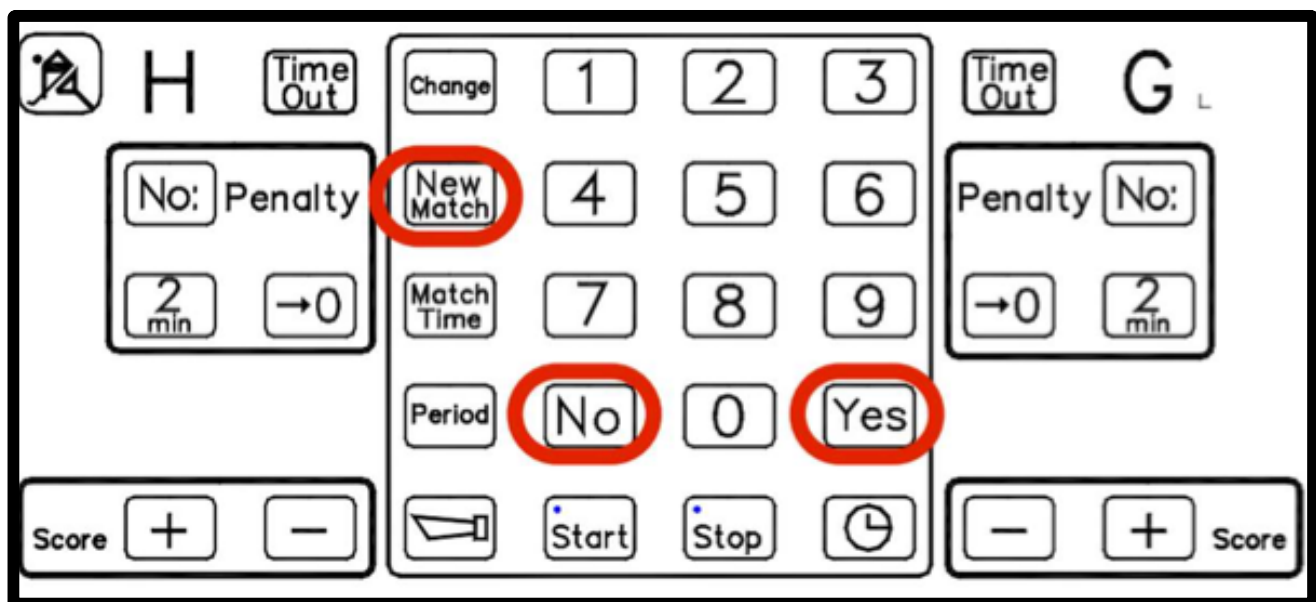
3.2 Instruktioner

Följande avsnitt är uppdelat i tidtagarens uppgift före match, under match, samt efter match.

**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

3.2.1 Före match - starta 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, svarar då 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), vill man avbryta pausvilotid för kortare paus finns instruktionen hur detta fungerar under rubriken Vid halvtidsvila / periodpaus - inför ny halvlek / period)



**OBS: Lathunden får
inte lämna
sekretariatet.**

3.2.2 Under match

Matchtidtagare ansvarar för följande:

Att föra upp korrekt resultat på resultattavla. Att hela tiden följa spelet och starta/stoppa klockan vid rätt tillfällen. Tiden ska stoppas vid följande tillfälle:

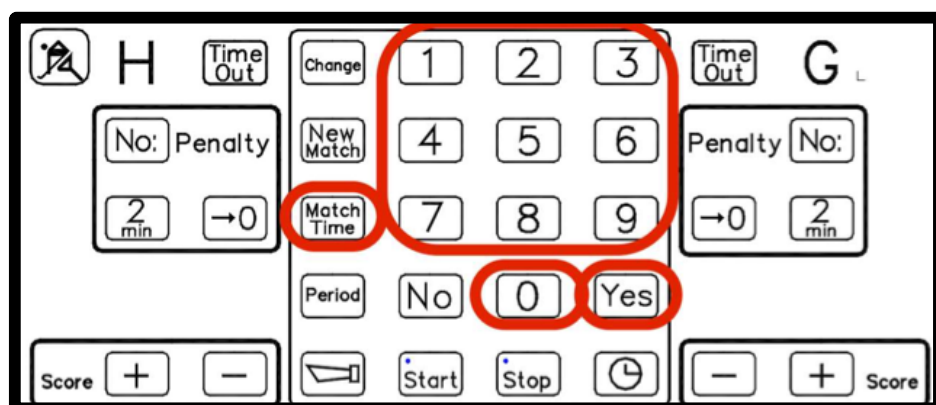
- Mål (*Vid måldifferens på 10 mål eller fler, stoppas inte klockan vid mål eller utvisning. I slutspelet spelas den sista minuten i sista perioden med effektiv speltid, det menas att tiden stoppas vid avbrott*)
- Utvisning
- Straff
- Timeout
- När domaren visar tecken att stoppa klockan, alternativt blåser tre gånger.

Vid effektiv tid startas klockan när bollen spelas igång.

Klockan är alltid stoppad under straffslag.

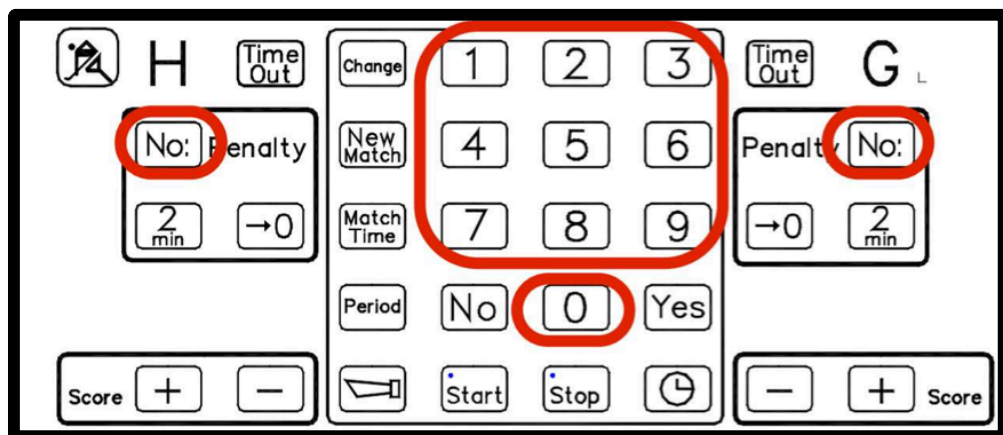
3.2.2 Under match - matchtid

För att kontrollera och / eller ändra matchtid innan matchstart tryck på Match Time, mata sedan in rätt periodtid med 4 siffror, viktigt att det är 4 siffror, skulle rätt tid redan visas tryck på Yes för att den tiden ska behållas. Tryck No tills det står Uppräkning/Nedräkning, tryck då Yes för uppräkning.



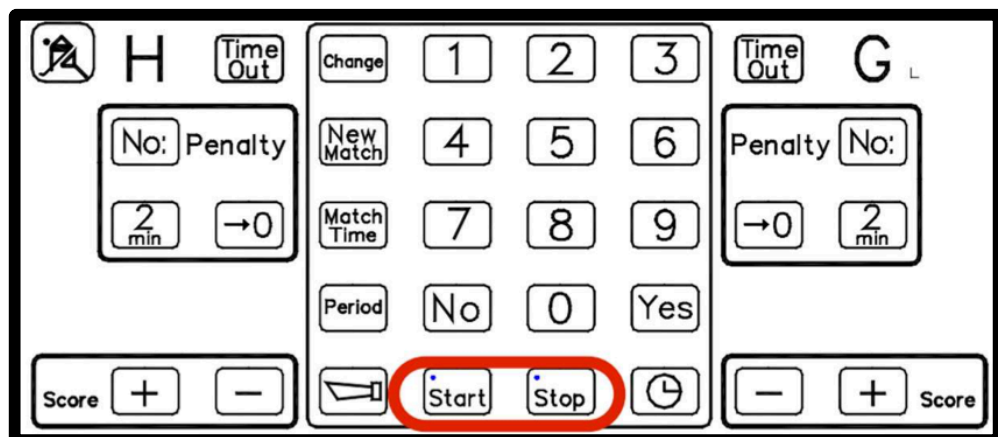
3.2.2 Under match - korrigerar matchtid under match

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.



3.2.2 Under match - Periodpaus

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.



3.2.2 Under match - Tidtagning

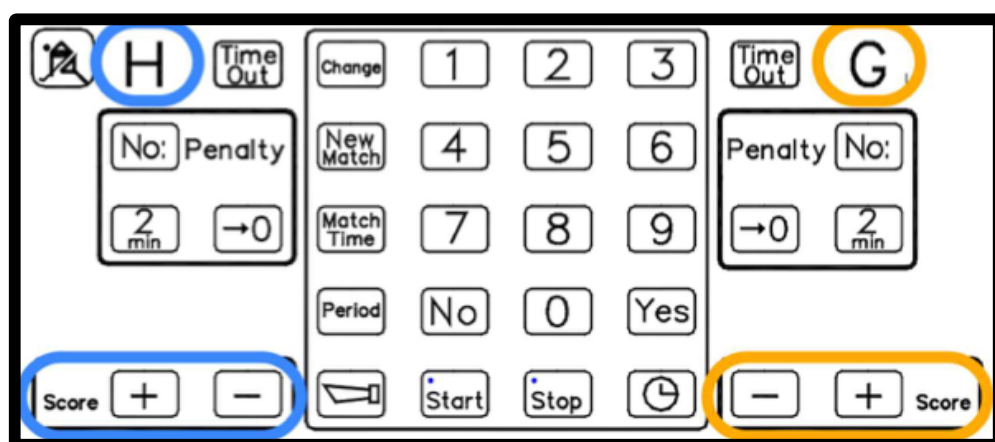
För att starta tiden tryck start, för att stoppa tryck stop.

3.2.2 Under match - Mål

Vid mål stoppa tiden. Starta därefter tiden vid teckning.

Använd knappen + för hemma H respektive gästande lag G.

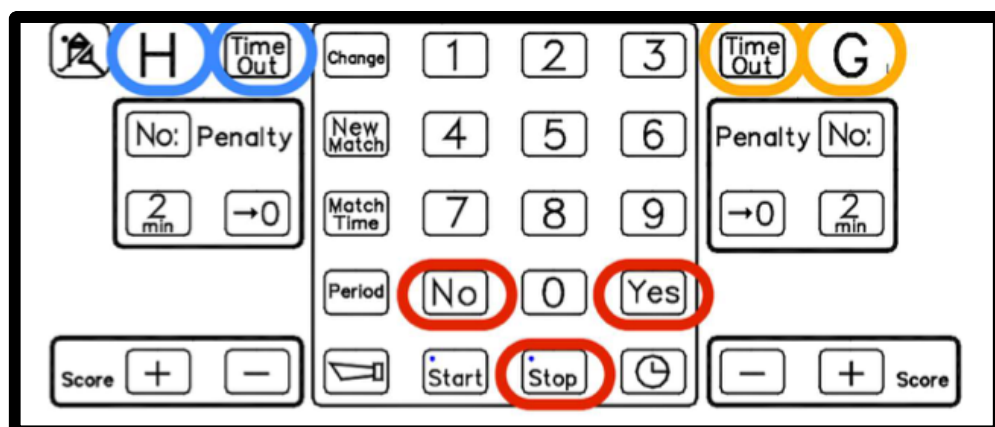
Behövs rättning av mål använd - knappen för hemma H respektive gästande lag G. OBS: Ge mål efter teckning.



3.2.2 Under match - Timeout

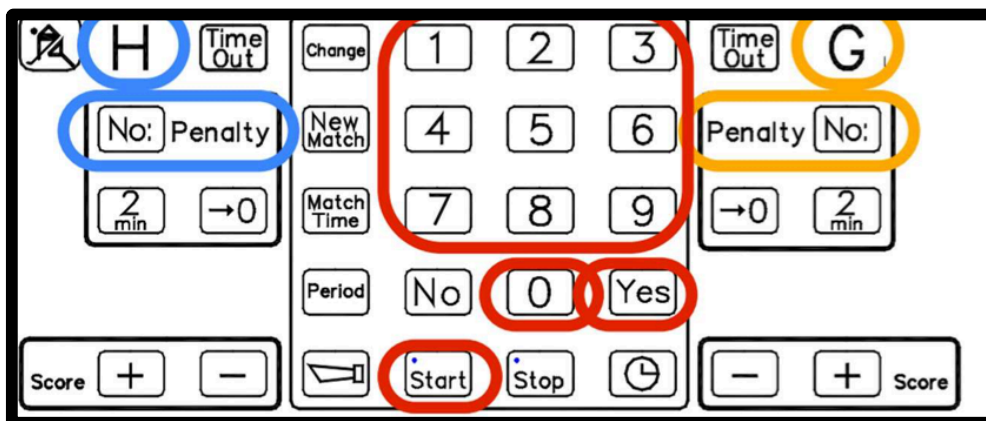
När klockan är stoppad. Tryck på knappen Time Out för hemma H eller gästande G lag. Tryck på knappen Yes, nedräkningen startar. Eller tangent No, ingen time-out.

Nedräkningen kan stoppas med Stop knappen. (Tänk på att inte trycka på Yes förrän domaren blåser igång time-outen).



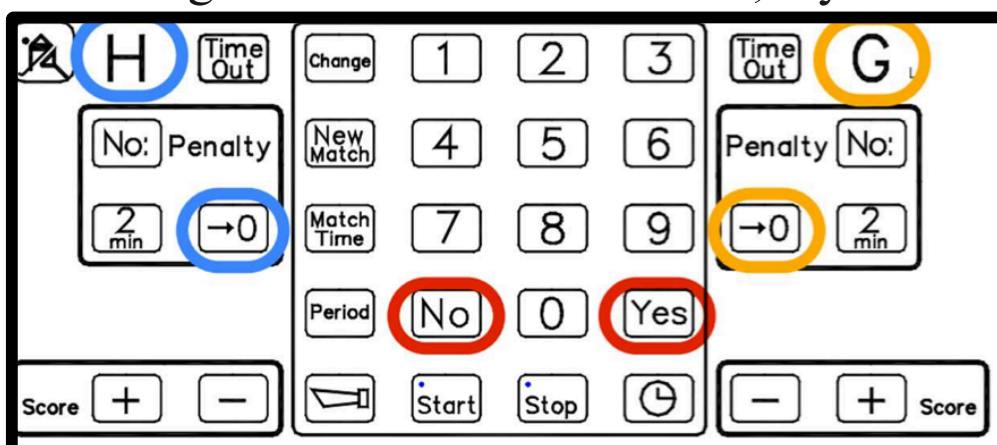
3.2.2 Under match - Utvisning

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 t.ex. 5 för 5 minuters utvisning. 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.



3.2.2 Under match - 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.



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.

OBS: Lathunden får inte lämna sekretariatet.

<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				
		206	Hög klubba				
		207	Otillåten trängning			621	<u>Lindrigt matchstraff:</u> Fortsatt/upprepat osportsligt uppträdande
		208	Hårt spel			622	Slå sönder klubban/utrustning
		209	Fasthållning			623	Väldsam fysiskt spel
		210	Obstruktion			624	Handgemäng
		211	Felaktigt avstånd			625	Upprepat större lagstraff
		212	Liggande spel			626	Åtgärdat utrustning - Kontroll
		213	Hands			627	Sabotage av spelet
		215	Felaktigt byte			628	Spel med trasig/förstärkt klubba
		216	För många spelare på plan			629	Delta i konfrontation från byteszon/utv.bänk
		217	Upprepade förseelser				
		218	Fördröjning av spel				
		219	Protest				
		220	Felaktigt beträdande av plan			631	<u>Grovt matchstraff:</u> Slagsmål
		221	Felaktig utrustning			632	Brutal förseelse
		222	Kontroll av utrustning			633	Missfirmelse
		223	Felaktig klädsel			634	Hotfullt uppträdande
		224	Spel utan klubba				
		225	Ej avlägnat avslagna klubbdelar				
		301	Osportsligt uppträdande				