



## Sekretariat

För att en innebandymatch ska kunna genomföras så behövs ett sekretariat bestående av en protokollförare, en tidtagare samt en speaker.  
Här finns kort beskrivning för vad som bör göras före match, efter match, under match



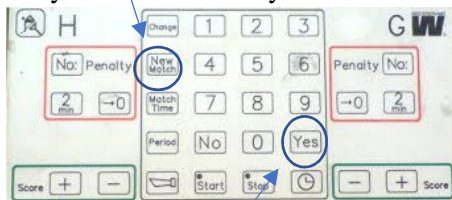
## Före match

- **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 skall fyllas i var under match!

| Nr |   |
|----|---|
| 2  | K |
| 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 **New Match** - innebandy



- Ställ matchtid: 3x20 minuter för seniorer, 3x15 minuter (röd nivå) och 2x20 minuter (blå nivå)
- Tryck "Yes" för uppräknig av tid.
- **Speaker:**
  - Koppla in o kontrollera högtalare & Mic
  - Ta reda på namn om line-up
  - Musik i pauser

- **Tips till speaker**
  - **Före match** informera om utrymningsvägar, hälsa publik, spelare och domare välkomna.
  - **Line-up**
  - **Under match** lämna information om målskyttar, assist och utvisade spelares namn och nummer, samt informera om utvisningstidens längd och orsak.
  - meddela när lag blivit fulltaliga.
  - meddela när en (1) minut återstår av period 1 till 3.

*Exempel på formuleringar:*

*X-lag tar ledningen med 1-0 genom nr 8,*

*\*spelarnamn\* Passning nr 12,*

*\*spelarnamn.\* Tid 01:11. altern: ... Utan assist. Tid 02:22. ...*

*Y-lag reducerar till 2-1 ... ..*

*Y-lag kvitterar till 2-2 genom ...*

*Nr 8 i X-lag utvisas 2 minuter för hårt spel. Tid 11:11.*

## Efter match

- Protokollförare ska efter match fylla i **matchresultat**, periodsiffror samt skriva under protokollet.
- "Matchens lirare" ska utses av sekretariat och speaker, till hemma- och bortalag.



## Sekretariat

För att en innebandymatch ska kunna genomföras så behövs ett sekretariat bestående av en protokollförare, en tidtagare samt en speaker.  
Här finns kort beskrivning för vad som bör göras före match, efter match, under match



## Under match – tidtagare

- ### Under match – Protokollförare

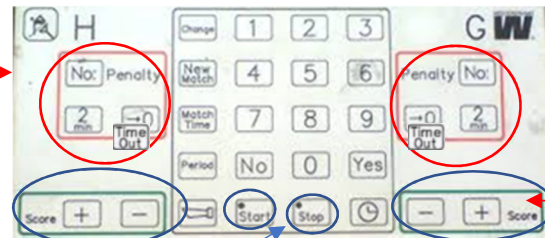
Protokoll ska föras över de händelser som sker i matchen. Se exempel nedan.  
Som händelser räknas mål, straffslag, utvisning, och timeout:

- **MÅL**,  
Notera: Tid, målskytt<sup>1</sup>, passningsläggare<sup>1</sup>
- **STRAFFSLAG**  
Notera: Tid, straffskyttens nr<sup>1</sup>, koden för straff (402), Om mål -> notera mål  
Om ej mål -> lämna målkolumnen tom
- **UTVISNING**  
Notera: Tid, utvisad spelare<sup>1</sup>, utvisningstid<sup>2</sup>, orsak/kod<sup>3</sup>  
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).

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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   | 12:19 | H8  | 1-1 | H10  |     |     |
| 1   | 12:33 | H7  | 2-1 | H19  |     |     |
| 2   | 0:29  | H12 | 3-1 | H19  |     |     |
| 2   | 1:12  | H7  | 3-1 | H19  |     |     |
| 2   | 2:30  | B8  | 3-2 | B91  |     |     |
| 2   | 9:02  | B91 | 3-3 | B6   |     |     |
| 2   | 10:59 | H9  | 4-3 | H19  |     |     |
| 3   | 2:52  | H2  |     |      | U2  | 208 |
| 3   | 4:29  | H19 | 5-3 | H12  |     |     |
| 3   | 7:15  | B6  | 5-4 | B8   |     |     |
| 3   | 8:53  | B10 |     |      | U2  | 219 |
| 3   | 11:32 | B7  | 5-5 | B13  |     |     |
| 3   | 16:26 | B13 | 5-6 | B77  |     |     |
| 3   | 16:36 | H10 |     |      |     | 401 |
| 3   | 18:41 | B10 |     |      |     | 401 |
| 3   | 19:33 | B10 | 5-7 | B77  |     |     |



- **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.

<sup>3</sup> I kodkolumnen skriver man kod enligt nedan

#### Utvisning 2 min. (U2)

- 201 Otitillåtet slag
- 202 Låsning av klubba
- 203 Lyftning av klubba
- 204 Otitillåten spark
- 205 Hög spark
- 206 Hög klubba
- 207 Otitillåten 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

#### Utvisning 5 min. (U5)

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

#### Time Out

- 401 Time Out

#### Straff\*

- 402 Straff