**Se till att det finns matchpuckar samt papper och penna till sekretariatet**

**Match OVR**

Öppna OVR och ta fram Preliminär roster (laguppställning), skriv ut och lämna till respektive lag. Tränare/lagledare fyller i vilka som ska spela och de läggs sedan in i systemet.

Markera startande målvakt, kapten och minst 1 ass kapten, skriv ut officiell roster. Den ska skrivas under av båda lagen. När officiell roster är påskriven, publicera den. Spara den påskrivna rostern. Man kan kolla att laguppställningen ligger ute på stats.swehockey.se.

Respektive lag samt domarna ska ha en utskriven officiell roster innan matchstart (gäller från U15). Skriv även ut 5-6 st laguppställningar till sekretariatet. Laguppställningen är väldigt viktig, ex en spelare som är på planen och gör mål men inte finns i laguppställningen innebär att målet underkänns. Kontrollera att det är startande målvakt som faktiskt står i målet vid nedsläpp. Om de har bytt, ändra i OVR.

Kolla även vid varje periodstart att det är samma målvakt som står, om inte, ändra i OVR. Det ska även göras om man byter målvakt i perioden. Viktigt då att de som för skottstatistiken gör en notering så man vet hur många skott respektive målvakt har fått. OVR ansvarig lägger in händelserna i matchen under matchens gång.

Avsluta matchen, skriv ut matchrapport och få den påskriven av domaren. När den är påskriven gör man ”Final score”, aldrig innan för efter ”Final score” kan man inte ändra i protokollet om domaren vill det. Sätt in påskrivna laguppställningen och påskrivna matchrapporten i en pärm.

**Speaker**

Kolla att din röst hörs i hallen och gör det en stund innan matchstart.

Speakern läser upp laguppställningarna ca 5 min före matchstart. Börja alltid med bortalaget och läs upp nummer och namn, presentera även domarna.

Rapportera händelserna i matchen såsom utvisningar och mål. Det är alltid det domaren säger som gäller vad gäller målgörare och assist (även om sekretariatet sett annat). I efterhand kan domare eller kapten ändra målgörare och assist alt lägga till en assist. Om det ändras senare så meddela det till publiken.

Tänk på att aldrig säga att man ”drabbas av en utvisning”. Var så klar och tydlig som möjligt, ex ”Boos spelare nr X utvisas 1 min för slashing”. Avisera när det är 1 min kvar av första perioden och 2 minuter av den andra perioden.

**Musik**

spelas vid spelavbrott men inte om det är avbrott pga en skadad spelare. Spela heller inte musik vid time out.

**Klocka**

Se separat klockmanual för hur man ställer in klockan innan matchstart. Start vid nedsläpp och stopp då domaren blåser. Sätt upp utvisningar på tavlan (innan domaren släpper pucken. Om det ”strular” be speakern säga till domaren att vänta med nedsläpp. De ska kolla på klockan att utvisningen är uppsatt men ibland missar de).

Om domarna ”kvittar” en utvisning, ska inte de utvisningarna upp på tavlan utan man måste då hålla koll på när de spelarna ska ut. Oftast är det vid spelstopp närmast efter utvisningstiden är klar (så de inte blir för många spelare på banan). Viktigt att även den som står i båset vet detta och håller koll. Om en spelare får Game eller Match penalty och går och duschar sitter en lagkamrat av straffet i båset. Det är ändå den spelares nummer som orsakade utvisningen som ska upp på tavlan.

**Utvisningsbåsen**

De som står i utvisningsbåsen har också till uppgift att räkna skott på mål. Skott på mål är allt som skulle blivit mål om målvakten inte tar den, även mål är skott på mål. Tänk även på att räkna returer som går på mål. Skott i ribba eller stolpe är inte skott på mål, inte heller om målvakten tar/blockerar puckar som inte hade gått i mål. Straff är inte skott på mål.

OBS! Om de byter målvakt ska skotten räknas per målvakt. Om domarna ”kvittar” en utvisning, ska inte de utvisningarna upp på tavlan utan man måste då hålla koll på när de spelarna ska ut. Oftast är det vid spelstopp närmast efter utvisningstiden är klar (så de inte blir för många spelare på banan).

**Skott på mål** enligt "Händelsedefinitioner" från förbundet.

Ett skott på mål inträffar när en attackerande spelare med intention att göra mål skjuter pucken mot mål. Skott på mål är om pucken är inom målramen, d.v.s. i mål eller om målvakten räddar pucken från att gå i mål. Följande exempel räknas som skott på mål eller inte:

För att skott ska räknas måste skottet ha kunnat gå i mål.

- Skott som målvakten räddar räknas om det annars skulle gått i mål.

- Skott i mål räknas. - Skott som stoppas av utespelare räknas inte.

- Skott i stolpe/ribba räknas inte.

- Skott som målvakten stoppar utanför målramen räknas inte.

- Lag A har tagit ut målvakten och spelar 6-5. Lag B gör mål - målgörarens skott räknas. Lag B skjuter men utespelare i Lag A räddar - skyttens skott räknas inte. I inget av ovanstående fall ska skott registreras på Lag A’s målvakt. - Vid straffläggning efter oavgjort resultat räknas endast det skott som resulterar i det avgörande målet (GWS). Övriga skott räknas inte oavsett om målvakten räddar eller de går i mål.

- Var mycket noga med att statistiken registreras på rätt målvakt.

- Håll koll på vilken målvakt som startar.

- Håll koll på målvaktsbyten - i periodpauser, under spelets gång och vid straff.

- Har ett lag tagit ut målvakten ska inga skott registreras på honom under den tiden.

- Meddela sekretariatet summan av skott snarast möjligt efter periodslut.

- Vid matchslut summeras skotten för respektive spelare i totalkolumnen.

Speaker Förslag från Svenska hockeyförbundet på speakerinfo under match för juniorer:

• Läsa upp laguppställningen för båda lagen (gästande lag först) före match

• Läsa upp domarnas namn före match

• Meddela alla mål- och assistpoäng

• Meddela varför ett mål döms bort

• Meddela alla utvisningar och meddela alla utvisningars slut

• Meddela när time-out är begärd samt av vilket lag, och meddela när time-out upphör

• Meddela när en minut återstår av den första perioden.

• Meddela när två minuter återstår av den andra perioden och av varje overtimeperiod,

• Speakern ska inte meddela avblåsningar som inte har ett officiellt domartecken. Således ska inte ”skadad spelare”, ”blockering”, ”puck utanför banan”, ”puck över belysningen” etc. meddelas.

• Speakern får, men måste ej, meddela avblåsningar av mindre vikt så som offside, icing eller handpassning.

• Speakern ska förhålla sig neutral i sina uttalanden.

• Speakern ska inte uttala sig på så sätt att någon ”drabbas” av en utvisning eller på något annat sätt utvärdera domarinsatsen eller någon spelare eller ledare.

**• Exempel på meddelanden** – Nedan följer vanliga meddelanden som ska annonseras under match och på vilket sätt det ska göras.

**Mål och assist:** ”Mål för Lag X. Målskytt nummer X, förnamn och efternamn, assisterad av nummer X, förnamn och efternamn och nummer X, Förnamn och efternamn. Tid XX:XX. **Utvisningar:** Nummer XX i Lag X, Förnamn och efternamn, utvisas en minut för XXX. Tid XX:XX.

Vid utvisningar som utdöms på båda lagen samtidigt ska gästande lags utvisningar meddelas först: Nummer XX i Lag X, Namn och efternamn, utvisas en minut för boarding och nummer X i Lag X, Förnamn och efternamn, utvisas en minut för tripping. Tid XX:XX.

Om straffet ska avtjänas av en ersättare: ”Straffet avtjänas av nummer XX, Namn och efternamn.”

Vid dubbelutvisning av samma typ: ”Utvisningar. Nummer XX i Lag X, Namn och efternamn, och nummer X i Lag X, Namn och efternamn, utvisas båda en minut för Roughing. Tid XX:XX.”

Utvisningars slut ”Lag A spelar med fyra utespelare.” ”Lag A är fulltaligt.” ”Båda lagen är fulltaliga.”

Time out: Time out för Lag A. Time out är slut ”Time.”

Återstående tid ”Det återstår en minut av den första perioden,”

”Det återstår två minuter av den andra perioden.

Förutom de obligatoriska meddelandena samt allmän information rörande matchen ska högtalarsystemet inte användas under pågående spel, förutom om ett meddelande av akut karaktär måste meddelas. Musik eller andra typer av utsändningar får endast göras när spelet är stoppat, i periodpauser samt innan och efter match.