



VÄLKOMMEN

Båsfunktionärsutbildning 2009/2010

STOCKHOLMS ISHOCKEYFÖRBUND

Domarkommittén

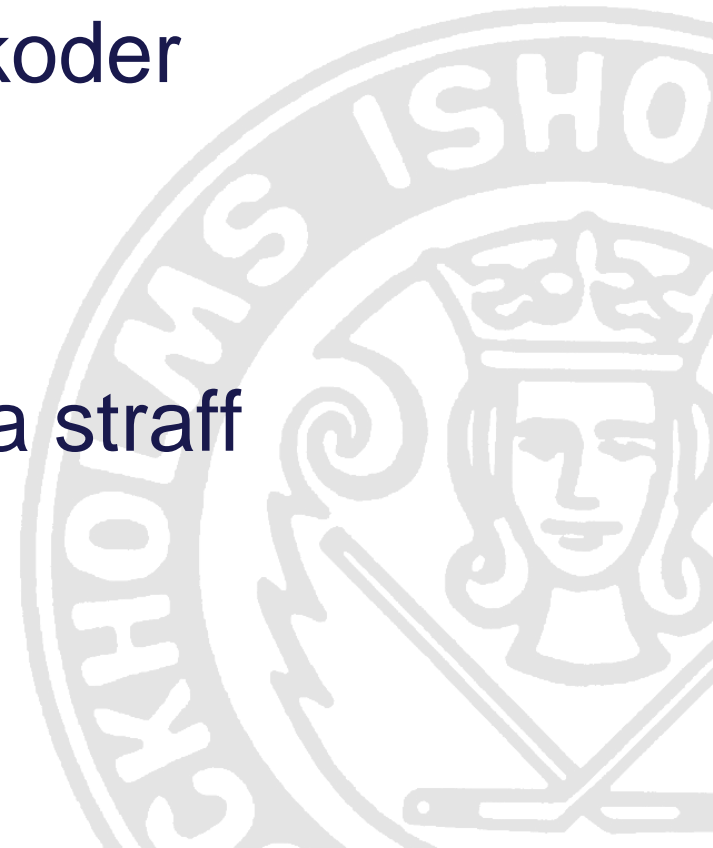
Sammanställt av Alexander Gleisner





Program

- Olika befattningar
- De olika straffen
- Utvisningsorsaker och koder
- Regler
- Först ut – först in
- Kvittning och uppskjutna straff
- Övriga frågor





Olika befattningar

- Protokollförare
- Speaker
- Matchtidtagare
- Två strafftidtagare





Protokollförare

Före match

- Fyll i "huvudet" på protokollet och lämna till lagen
- Presentera dig för domarna
- Genomgång med övriga funktionärer

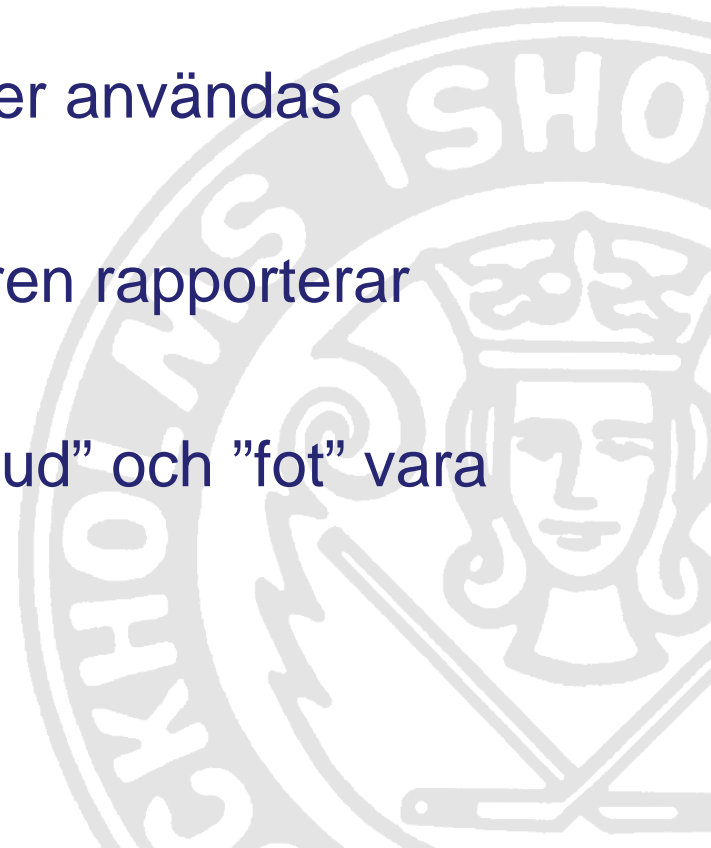




Protokollförare

Under match

- Bokför mål och utvisningar (tid, nr. och orsak)
- Vid dubbla orsaker skall två rader användas
- Ha alltid ögonkontakt när domaren rapporterar
- Vid två protokoll skall både "huvud" och "fot" vara ifyllda





Protokollförare

Periodslut

- Sammanställ mål och skottstatistik
- Markera periodslut med ett streck

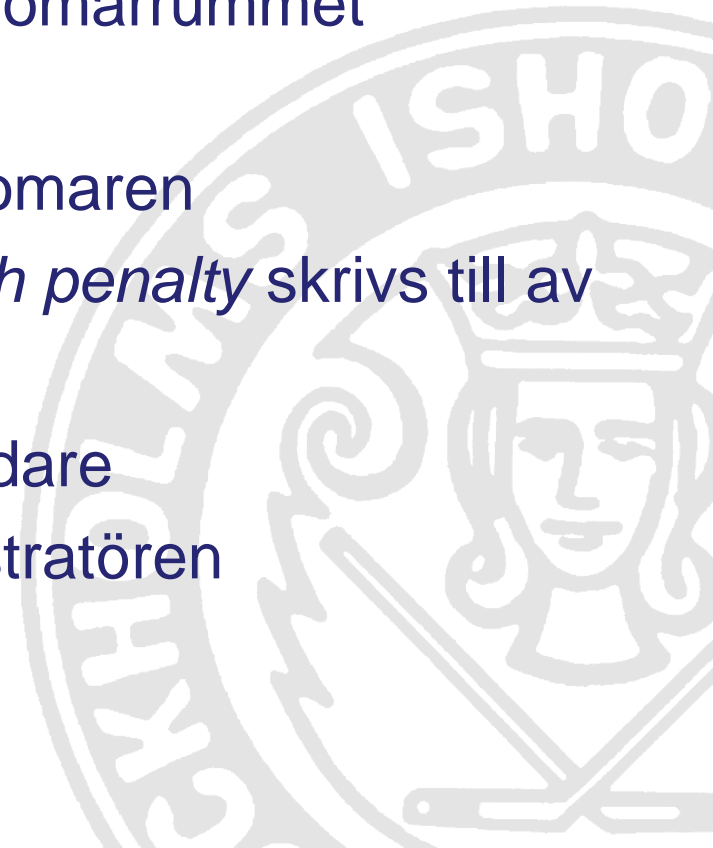




Protokollförare

Efter match

- Sammanställ den totala mål- och skottstatistiken
- Domaren skriver **alltid** under i domarrummet
- "Z" skrivs av domaren
- Skriv ner eventuella frågor till domaren
- Ev. *game misconduct* och *match penalty* skrivs till av domaren
- Ge en kopia till respektive lagledare
- Originalet sänds till serieadministratören

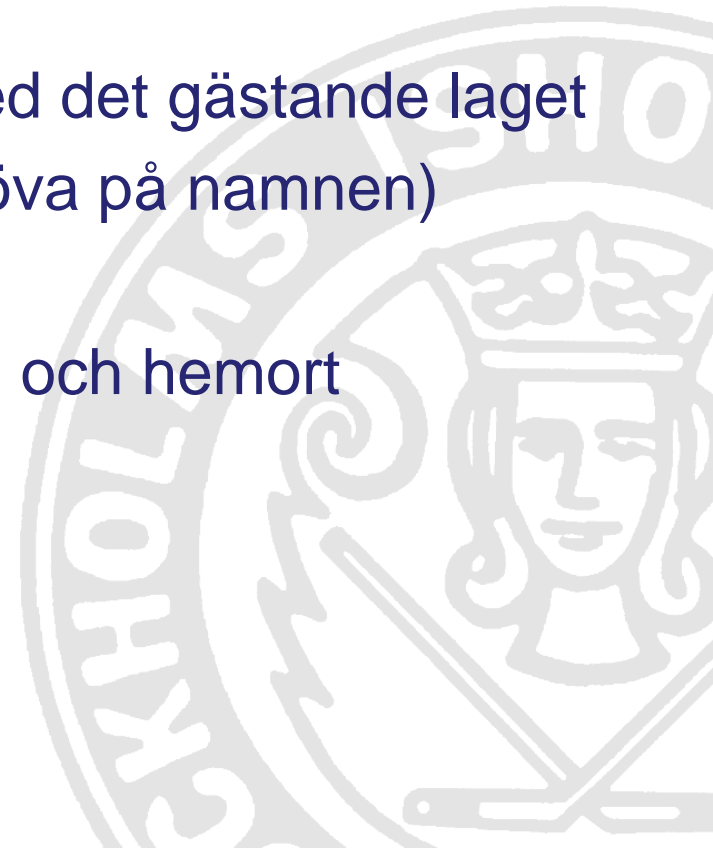




Speaker

Före match

- Hälsa publik, gästande lag och domare välkomna
- Läs upp laguppställningarna med det gästande laget först ca. 10 min före nedsläpp (öva på namnen)
- Presentera domarna med namn och hemort

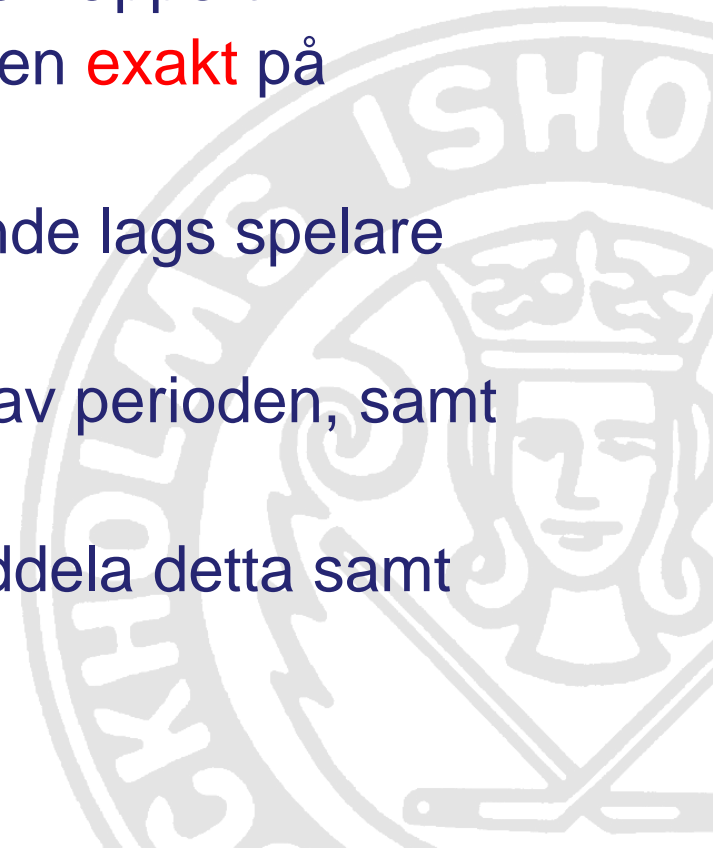




Speaker

Under match

- Meddela domarens avblåsningar
- Meddela **aldrig** innan tecken eller rapport
- Meddela förändringar i numerären **exakt** på sekunden
- Vid dubbelutvisning skall gästade lags spelare meddelas först
- Meddela när det återstår 1 min av perioden, samt 2 min av matchen
- Vid kvittning skall speakern meddela detta samt numerären på banan
- **Var neutral**





Speaker

Efter match

- Meddela resultat, skottstatistik och antal utvisningar i sista perioden samt den totala statistiken
- Tacka lagen, domarna och publiken och hälsa välkommen till nästa match





Speaker

TIPS!

- Tecken / Meddelande = TALA
- Inget tecken = TYST





Matchtidtagare

- Skall kunna klockan perfekt
- Titta på klockan vid start och stopp
- Ha alltid ett reservur till hands
- Sätt inte igång pausklocka förrän det är lugnt på isen
- Stäng inte av pausklockan förrän domaren blåser till spel
- Ta tiden vid "time out"
- OBS! Ingen tid går vid straffslag





Strafftidtagare

- Är ingen "båsöppnare"
- Stäng inte båsdörren förrän allt är klart
- Anteckna på separata papper vilka spelare som ska in och vilken tid





De olika straffen

Mindre straffet = 2 min

Lagstraff = 2 min

Större straffet = 5 min

Misconduct penalty = 10 min

Game misconduct penalty = 20 min

Match penalty = 25 min

Straffslag = P-shot





Regler

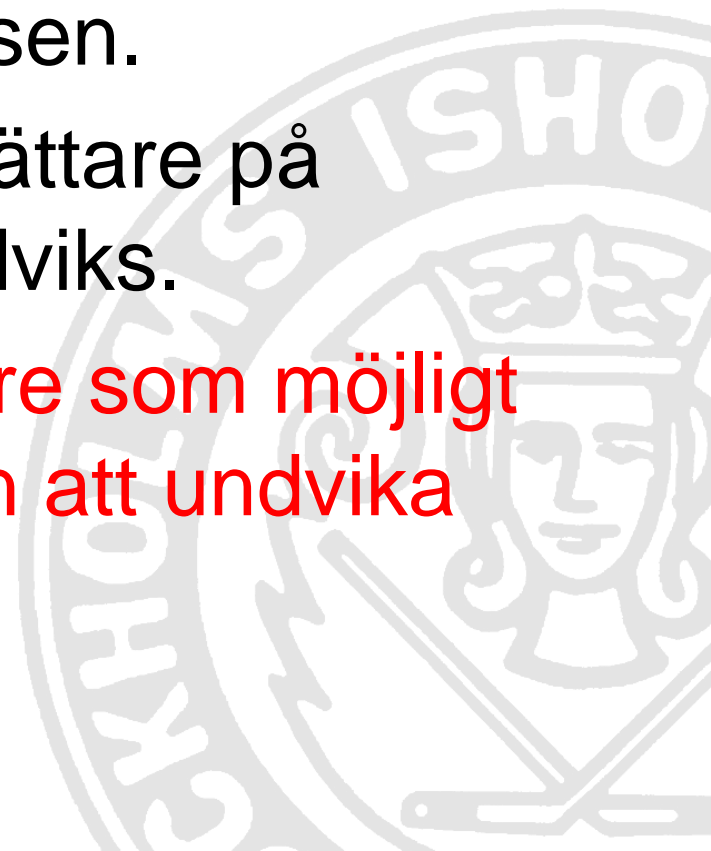
- Det är alltid den straffade spelarens nummer som ska upp på klockan, inte ersättarens
- Om en spelare tilldelats *misconduct penalty* och det återstår mindre än 10 min av matchen skall han bege sig till omklädningsrummet (tänk på overtime)
- Om en spelare tilldelats *större straffet* eller *match penalty* och det återstår mindre än 5 min av matchen behövs ingen ersättare (tänk på overtime)
- Vid kvittning i samband med *större straffet* eller *match penalty* behövs inga ersättare
- Vid *mindre straffet* + *större straffet* på samma spelare skall *större straffet* avtjänas först



Kvittning

1. Kvitta så många straff som möjligt.
2. Kvitta straff så att så många spelare som möjligt finns på isen.
3. Kvitta straff så att ersättare på utvisningsbänken undviks.

Obs! Så många spelare som möjligt på isen är viktigare än att undvika ersättare





Kvittning

Exempel

Lag A

Nr 10 2+2+10 min

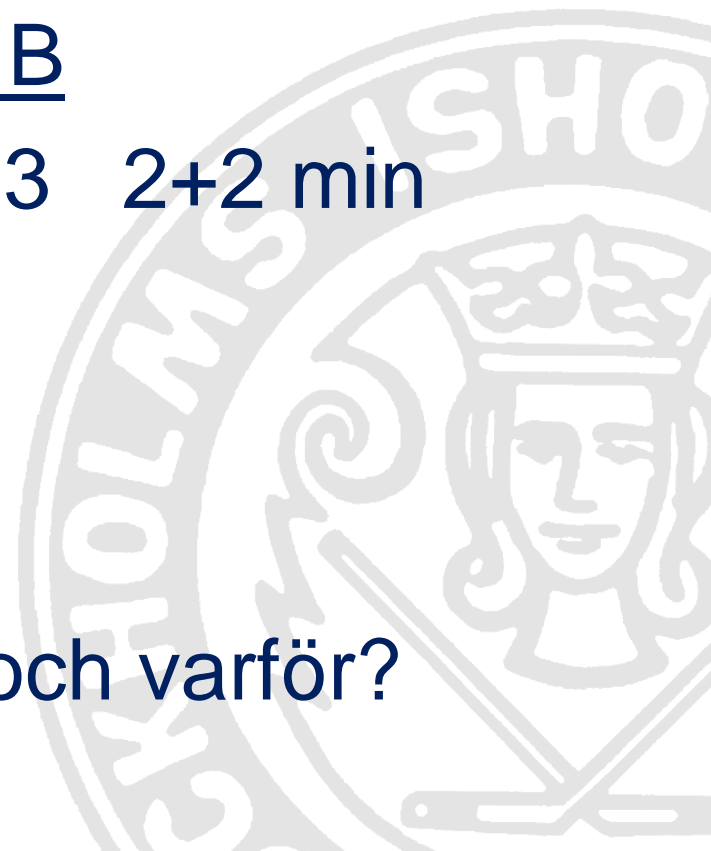
Nr 11 2 min

Nr 12 2 min

Lag B

Nr 13 2+2 min

Vilka straff kvittas, och varför?





Kvittning

Exempel

Lag A

Lag B

Nr 10 2+2+10 min

Nr 13 ~~2+2~~ min

Nr 11 ~~2~~ min

Nr 12 ~~2~~ min

- Så många spelare som möjligt på isen.
- Ersättare i Lag A.



Kvittning

Exempel

A6 2+10 min 3.00 B11 2 min 3.00
A9 2+2 min 3.00

Vad händer?

- Lagen spelar 4 mot 5
- A6 och B11, mindre straffen kvittas
- Lag A en man mindre i fyra minuter



Kvittning

Exempel

A6 2+2 min 3.00

B5 2+2 min 3.00

A7 2 min 3.00

A8 2 min 3.00

Vad händer?

-A7 och A8 kvittas mot B5

-Så många spelare som möjligt på isen

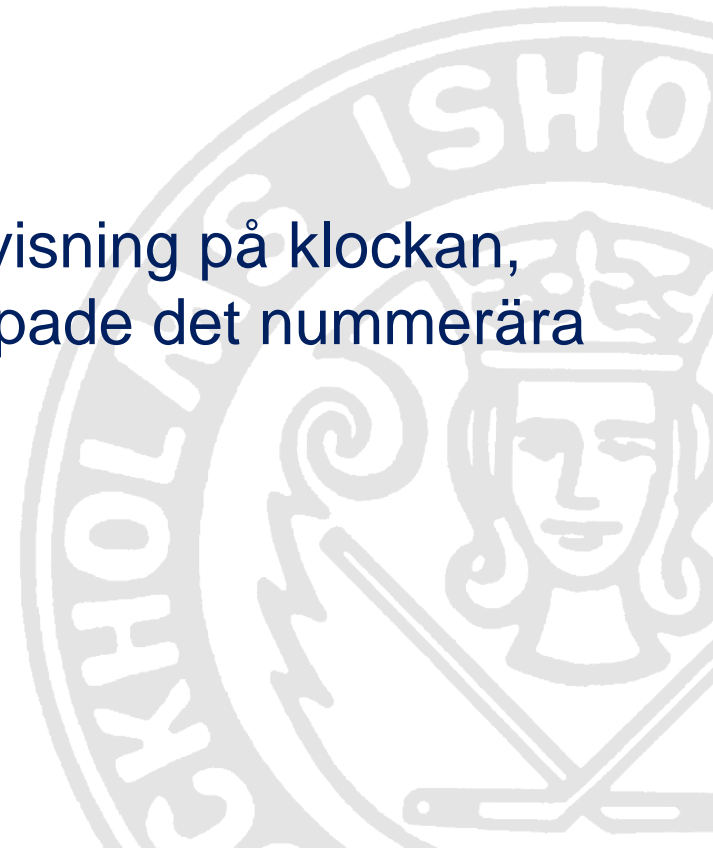


Först in först ut

När ett lag som släpper in ett mål och är i nummerärt underläge, kommer den spelare som blev utvisad först in på isen.

UNDANTAG:

När det redan finns en dubbelutvisning på klockan, kommer den spelare in som skapade det nummerära underläget.





Först in först ut

Exempel

A6 2 min 3.00

A7 2 min 4.00

B3 MÅL 4.10

Vad händer?

- A6 kommer in (först in först ut)





Först in först ut

Exempel

A6 2 min 3.00

B9 2 min 3.00

A7 2 min 4.00

B3 MÅL 4.10

Vad händer?

- A7 kommer in (skapade det nummerära underläget)





Först in först ut

Exempel

A6 2 min 3.00

B9 2 min 3.30

A7 2 min 4.00

B3 MÅL 4.10

Vad händer?

- A6 kommer in (ingen dubbelutvisning, alltså först in först ut)



Uppskjutna straff

- Endast två utvisningar på klockan
- Tredje tiden startas inte förrän den första tiden gått ut. **SLÄPP INTE IN!!**





Uppskjutna straff

Exempel

A7	2+2 min	3.00
A8	2 min	3.00
A9	2 min	3.00

Vad händer?

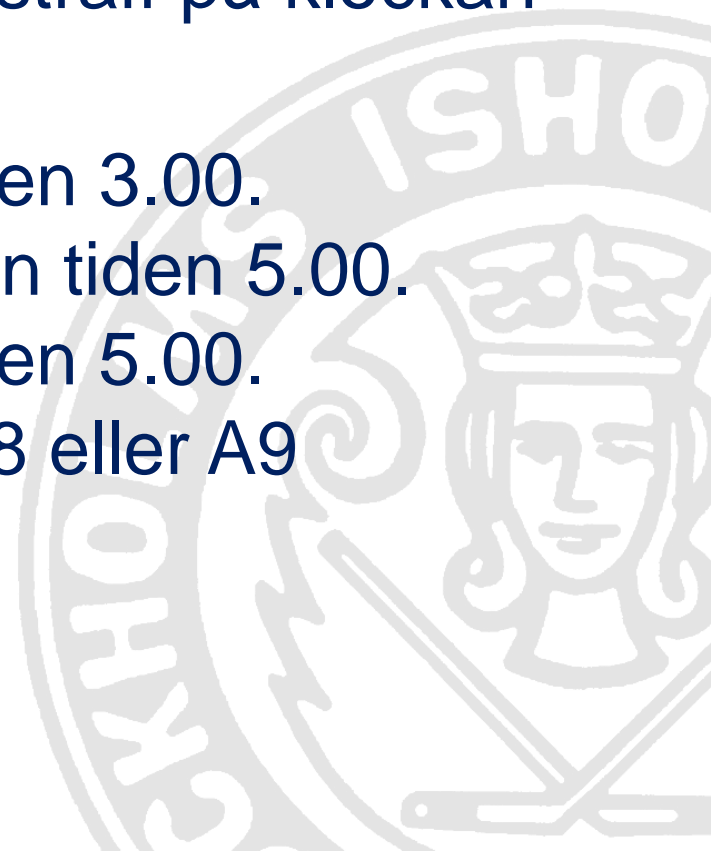




Uppskjutna straff

Svar:

- A8 och A9 avtjänar sina straff på klockan tiden 3.00.
- Lagen spelar 3 mot 5 tiden 3.00.
- A7 börjar avtjäna 2+2 min tiden 5.00.
- Lagen spelar 4 mot 5 tiden 5.00.
- Tiden 5.00 återvänder A8 eller A9 (kaptenens val)





Avslutning

- DOMARTECKEN
- VAR NEUTRAL
- TA DET LUGNT

LYCKA TILL I VINTER!!

