



Båsfunktionärsutbildning 2021-2022





Presentation och kursmål





Välkommen!

- Johan Haraldsson
- Funktionärskommittén Västerbotten

Domare, 17 år



Kursmål

Svenska Ishockeyförbundets målsättning för Båsfunktionärsutbildningen är:

- Att ge deltagande funktionärer god kunskap om roller och arbetsfördelning i sekretariatet.
 - Att ge deltagande funktionärer grundläggande regelkännedom för uppdraget.
 - Att deltagande funktionärer ska kunna genomföra sin uppgift under match självständigt efter avslutad kurs
-



Roller och uppdrag under en match





Roller och fördelningar

- För att spela en match på bästa sättet så krävs:
 - Två lag
 - 2, 3 eller 4 domare
 - Bås/matchfunktionärer för olika uppdrag.

Är det någon skillnad på en som är båsfunktionär eller matchfunktionär?



Matchfunktionärer

- Ingen match kan genomföras utan matchfunktionärer. Att vara matchfunktionär är ett viktigt och ansvarsfullt uppdrag.
- Som matchfunktionär fungerar man som domarens förlängda arm både till lagen och publiken i ishallen.
- Det är därför viktigt att ett matchfunktionärsbåts har rätt bemanning och besitter de kunskaper som krävs.



Att genomföra en match

Det finns många regler att följa under en match, men det finns också många situationer som inte regleras av regelboken eller seriebestämmelser.

Då är det den sociala förmågan och möjligheten att tänka lösningsbaserat som blir avgörande.

Team work och sunt förnuft löser det mesta!



Vilka dokument är viktiga?

Viktiga dokument för dig som har uppdrag i sekretariatet är:

Spelregler för ishockey

Tas fram varje år av Svenska Ishockeyförbundet. En ny upplaga kommer varje år - se till att du har den senaste med dig till match!

Tävlingsbestämmelser

Skapas av Svenska Ishockeyförbundet och är det högsta ramverket för i hela landet. Hanterar även yttre förutsättningar som reklam, licenser och tävlingsärenden.

Seriebestämmelser

Skapas av serieadministratören och definierar förutsättningar för en enskild tävling eller serie, så som matchlängd eller samt hur matcherna ska avgöras.

<https://www.hockeykontornorr.se/>





Matchfunktionärer

Vilken roll spelar matchfunktionärerna?

Matchfunktionärerna säkerställer genomförandet av matchen tillsammans med domarna.

Matchfunktionärerna bokför på ett korrekt sätt händelser i matchen och tillhörande statistik.

Matchfunktionärerna informerar publik, spelare, ledare och domare om händelser i matchen.



Matchfunktionärer

Enligt regelboken skall ett matchfunktionärsbås ha följande bemanning:

- Protokollförare
- Speaker
- Matchtidtagare
- Två strafftidtagare – en till vardera utvisningsbås

I förbundsserier kan det även finnas krav på:

- Videomåldomare
 - Time on ice
 - Skotträknare
 - Plus/Minus-statistik, individuella skott, vunna och förlorade tekningar
-



Matchfunktionärer

Figuren nedan visar ett lämpligt schema att placera respektive position i ett matchfunktionärsbås.

I serier där plus-minus även ska bokföras, görs detta enklast från läktaren tillsammans med de funktionärer som bokför tekningar och skott per spelare och skott på mål.





Matchfunktionärer

Timeline före match

60 minuter före match ska båda lagen ha lämnat över sin laguppställning till protokollföraren, och när 15 minuter återstår till nedsläpp kan inga ändringar göras på den officiella laguppställningen.

Kaptener

En kapten och maximalt två assisterande måste utses. Ingen målvakt, spelande tränare eller spelande lagledare skall tillåtas vara kapten eller assisterande kapten eller agera som sådan.

Musik i arenan

Från och med säsongen 2018-2019 är det tillåtet att spela musik i samband under timeout!



Matchtidtagare





Matchtidtagaren

Matchtidtagarens roll

Matchtidtagaren ska ansvara för att mäta den effektiva speltiden, paustid samt nedräkning före match.

Hur lång är periodpausen?

Periodpauserna ska vara 18 minuter för en match som spelas 3x20 min.

Serieadministratören kan besluta om annan längd på periodpausen om matchen är kortare.

När ska matchtidtagaren starta tiden?

Tiden räknas från det att pucken släpps till dess domaren eller linjemännen blåser av spelet eller perioden tar slut. När perioden är slut börjar paustiden ticka omedelbart.



Matchtidtagare – Tips och tricks

Tips och tricks:

- ✓ Sök ögonkontakt med domaren varje gång klockan ska startas.
 - ✓ Dubbelkolla alltid på både panelen och själva klockan att matchtiden och utvisningar börjar ticka korrekt.
 - ✓ Använd ALLTID en reservklocka! Allra helst ett klassiskt tidtagarur. Om det är en telefon – var säker på att den är satt i Flygplansläge.
 - ✓ Vänta en hundradel vid nedsläpp ifall släppet görs om.
 - ✓ Vid röriga utvisningssituationer – var beredd att vara tydlig och att det kan ta lite extra tid innan alla i båset har uppfattat allting. Ha tålamod!
-



Protokollföraren

A blue hockey glove is shown in the background, positioned diagonally. The glove has white and yellow accents, including a logo on the back of the hand. The background is a dark blue, textured surface, possibly ice or a hockey rink.



Protokollförare

Protokollförarens roll

Protokollföraren är den som är huvudansvarig för sekretariatets matchgenomförande och är den enda i sekretariatet som ska ha dialog med domarna.

Under match ska protokollföraren bokföra alla målskyttar, assistpoäng, utvisningar, målvaktsbyten och straffslag. Även tidpunkten för dessa händelser ska bokföras.

Protokollföraren ska säkerställa att alla utvisade spelare avtjänar korrekt tid, samt meddela huvuddomaren om en utvisad spelare ådrar sig sitt andra misconduct penalty i matchen (två Misconduct på samma spelare i samma match = matchstraff).



Protokollförare

Före match:

Var på plats en timme före matchstart för att påbörja arbetet.

- 60 min före match ska lagen lämna över sin laguppställning till dig. Kontrollera att en lagkapten och som mest två assisterande kaptener är markerade. Kontrollera även att startande målvakt är markerad. Registrera laguppställningen i OVR.
 - Hälsa domarteamet välkomna och presentera dig.
 - Ca en halvtimme innan match är det bra om dina bäskollegor är på plats. Skicka ett SMS/Ring om någon inte har dykt upp.
 - 15 minuter innan matchstart kan inte lagen göra några ändringar i sin laguppställning. Vid denna tidpunkt ska båda lagen få varsin kopia på den officiella laguppställningen.
-



Protokollförare

Det finns två typer av matchprotokoll inom svensk ishockey:

Digitalt matchprotokoll

Svenska Ishockeyförbundets egenutvecklade mjukvara OVR. Är kopplad till förbundets spelarregister, vilket innebär att ingen som inte är korrekt registrerad och försäkrad kan sättas upp på laguppställningen.

Pappersprotokoll

Kan användas till de allra yngsta lagen som spelar korta matcher eller vid cuper och turneringar. Kräver att man kan alla koder för de olika utvisningarna och hur man manuellt fyller i ett protokoll. Kan laddas ned från www.swehockey.se.

The form is a detailed match protocol for ice hockey. It includes sections for:

- Match information: Date, time, location, and referee.
- Team information: Names and numbers for both teams (Lag A and Lag B).
- Player statistics: A large table for recording goals, assists, and other stats for each player.
- Game events: A section for recording penalties, substitutions, and other in-game incidents.
- Final results: Fields for final score, overtime, and shootout.



PROTOKOLLFÖRARE

Exempel mål:

Efter 12.24 i den första perioden gör Lag A mål, genom nummer 12, Nils Nilsson, assisterade av nummer 23, Anders Andersson.

Tid	Nr.	Lag	Resultat	Pass	Utv. min	Kod
12.24	12	A	1-0	23		

Exempel mindre straffet:

Efter 13.30 utvisas Lag B:s nummer 7, Sofia Nilsson ut två minuter för slashing.

Tid	Nr.	Lag	Resultat	Pass	Utv. min	Kod
33.30	7	B			2	SLASH



Protokollförare

Exempel dubbelt mindre straff:

13:30 utvisas spelare nr 7 i bortalaget två minuter för slashing, i samma situation så slår han även till en motståndare och utvisas ytterligare två minuter för roughing.

Tid	Nr.	Lag	Resultat	Pass	Utv. min	Kod
13.30	7	B			2	SLASH
13.30	7	B			2	ROUGH

Observera att sluttiden på utvisningarna inte bokförs i det manuella protokollet. I OVR fylls sluttiden i automatiskt, men kan ändras vid behov (t ex vid mål).



Protokollförare

Exempel större straff:

17:35 så utvisas nummer 22 i hemmalaget större straffet + game misconduct för fighting.
Nummer 16 i bortalaget ådöms mindre straffet för roughing i samma spelstopp.

Större straffet (5 min) åtföljs alltid av ett automatiskt game misconduct.

Tid	Nr.	Lag	Resultat	Pass	Utv. min	Kod
17.35	22	A			5	FIGHT
17.35	22	A			20	GM/MATCH
17.35	16	B			2	ROUGH



Efter match:

Direkt efter matchen är slut ska protokollföraren färdigställa protokollet och lämna över det till domaren för underskrift. När det är påskrivet ska lagen få varsin kopia av det underskrivna protokollet.

Om domaren begär ändringar av händelser i protokollet måste protokollföraren genomföra ändringarna och skriva ut ett nytt protokoll som domaren sedan skriver under. När protokollet är underskrivet kan inte ändringar göras.

Viktigt: Stäng inte matchen i OVR innan domaren har skrivit under protokollet!



Utvisningar och straff

A blue hockey glove with white and yellow accents is shown resting on a white surface. The glove has a yellow 'E' logo on the back and three yellow crown icons on the side. The background is a dark blue gradient with a faint, repeating pattern of the word 'HOCKEY'.



Utvisning och straff

De olika straffen :

Alla straff är indelade i följande olika kategorier och räknas i effektiv tid:

- Mindre straff (2 min)
 - Lagstraff (2 min)
 - Större straff (5 min)
 - Misconduct penalty (10 min)
 - Game Misconduct penalty (20 min)
 - Match Penalty (25 min)
 - Straffslag
-



Utvisningar och straff

Mindre straffet innebär 2 minuters utvisning.

Spelaren som begått förseelsen ska avtjäna och bokföras för sitt straff. Om en målvakt ådöms ett mindre straff, skall det avtjänas av en lagkamrat som var på isen då spelet stoppades. Utvisningen bokförs på målvakten.

Lagstraff innebär 2 minuters utvisning.

Vilken spelare som helst som var på isen då domaren blåste av spelet, utom målvakten får avtjäna straffet. Om spelet är stoppat då straffet utdelas får laget välja vilken spelare som ska avtjäna straffet. Väljs ingen spelare är det upp till domaren att välja en spelare. Utvisningen ska inte bokföras på den spelare som avtjänar straffet.



Utvisning och straff

Misconduct penalty är ett personligt straff på 10 minuter. Eftersom straffet är personligt får laget spela med fullt manskap på isen om inga andra utvisningar ådömts laget.

Större Straffet innebär 5 minuters utvisning och automatiskt Game Misconduct Penalty. Det innebär att den skyldige spelaren utvisas för resten av matchen och en lagkamrat avtjänar det större straffet på utvisningsbänken.

Game Misconduct Penalty är ett personligt straff och innebär utvisning för resten av matchen. Eftersom straffet är personligt får laget spela med fullt manskap på isen, om inga andra utvisningar ådömts laget.



Utvisningar och straff

Match Penalty innebär utvisning för resten av matchen för skyldig spelare eller ledare. En spelare i laget skall avtjäna 5 minuters utvisning. Match Penalty protokollförs som 25 minuter.

Straffslag skall protokollföras som en förseelse i protokollet. Viktigt att komma ihåg är att matchklockan inte skall gå under genomförandet av ett straffslag.

I OVR ska du alltså skriva in vilken spelare som gjorde den foul som orsakade straffslaget, samt vilken förseelse som begicks.



Quiz vid bordet

1. Hur många minuter är ett lagstraff?
 2. Sant eller falskt, vid större straffet utdelas alltid minst Game misconduct?
 3. Sant eller falskt, ett match penalty bokförs som 25 minuter men 5 minuter på matchklockan?
-



Först ut – först in

När ett lag är underlägset i spelarantal beroende på ett eller flera mindre straff eller lagstraff och motståndarlaget gör mål, skall det **först påbörjade straffet av dessa upphöra.**

Principen kallas
Först ut - Först in.



Först ut – Först in

Kontrollfrågor för att säkerställa att de är en först ut – först in situation finns:

1. Har laget en eller flera spelare utvisade p.g.a. mindre straffet eller lagstraff?
2. Är laget underlägset i spelarantal på isen?
3. Görs mål emot det underlägsna laget?

Om alla tre svaren är **JA** skall det **först påbörjade mindre straffet eller lagstraffet** upphöra. Gäller dock ej vid mål på straffslag.



Först ut – Först in

Två undantag till denna tolkning finns:

1.	Lag A	Lag B
	Nr 4 2 min 5.00 Nr 5 2 min 5.30	Nr 3 2min 5.00 Mål 6.00

Lag A nr 5 återvänder, eftersom **den** spelare som orsakade numerära underläget kommer in vid mål.

1.	Lag A	Lag B
	Nr 7 5+20 min 3.30 Nr 9 2 min 4.00	Mål 5.00

Lag A nr 9 återvänder, eftersom **ett** större straff som avtjänas aldrig kan strykas vid mål.



Kvittning

Syftet med kvittningsregeln är att lagen ska spela med så många spelare som möjligt på isen.

Kvittade utvisningar ska inte visas på klockan och genererar inte en lägre numerär på banan.

Då utvisningstiden på en kvittad utvisning tar slut ska spelaren tillåtas återinträda i spelet vid den första avblåsningen efter att utvisningen löpt ut.

Det är alltid domaren som beslutar om kvittning.



Kvittning

Grundregler kvittning

1. Kvitta så många straff som möjligt.
2. Kvitta straff så att ersättare undviks.
3. Kvitta straff så att så många spelare som möjligt återvänder så tidigt som möjligt till isen.

Undantag

Spel 5 mot 5. En spelare i respektive lag ådöms ett mindre straff eller lagstraff. Lagen ska då spela 4 mot 4 och utvisningarna ska sättas upp på matchklockan.



Ersättare vid kvittade utvisningar

Om kvittning tillämpas och en utvisning sätts upp på matchklockan ska en ersättare placeras i utvisningsbåset.

Denna ersättare ska avtjäna den tid som sätts upp på matchklockan, men utvisningen ska fortfarande bokföras på felande spelare.

Ersättaren får inträda i spel när tiden på matchklockan har löpt ut (precis om vid en vanlig utvisning).

OBS, om tiden för straffet inte hinner upphöra innan periodens slut så ska ingen ersättare sättas i båset.



Kvittning - Exempel

1.	Lag A	Lag B
	Nr 6 2 min 4.00 Nr 7 2 min 5.00	Nr 8 2 min 5.00

2.	Lag A	Lag B
	Nr 3 2 min 3.00 Nr 5 2 min 3.30	Nr 4 2 min 3.00 Nr 6 2 min 3.30



Kvittning - Exempel

3.	Lag A	Lag B
	Nr 4 2+2 min 7.50	Nr 5 2 min 7.50

4.	Lag A	Lag B
	Nr 7 2+10 min 4.00	Nr 8 2 min 4.00



Kvittning - Exempel

5.	Lag A	Lag B
	Nr 6 2+2 min 9.00 Nr 8 2 min 9.00	Nr 11 2 min 9.00 Nr 13 2 min 9.00

6.	Lag A	Lag B
	Nr 3 5+20 min 6.25	Nr 6 5+20 min 6.25



Uppskjutna straff

Uppskjutna straff används för att ett lag aldrig kan avtjäna mer än två utvisningar samtidigt på matchklockan.

Spelaren som avtjänar det uppskjutna straffet ska dock bege sig till utvisningsbåset direkt där man får vänta till dess att ens utvisning kan påbörjas.

Spelaren får dock ersättas på isen tills vidare. Ett lag kan aldrig spela med färre än 3 spelare på isen under någon del av matchen oavsett antal utdömda utvisningar.



Uppskjutna straff

När en uppskjuten utvisning påbörjas i samband med att en annan utvisning löper ut, på så sätt att laget fortfarande har två utvisningar på matchklockan, får den spelare som utvisades först inte återvända i spel då detta skulle resultera i för många spelare på banan.

En spelare går in på isen, en spelare sitter kvar till nästa avblåsning och det uppskjutna straffet sätts upp på klockan.



Uppskjutna straff

Strafftidtagaren ska ansvara för att de utvisade spelarna återvänder i spel i samma ordning som deras straff upphörde, men inte förrän laget är berättigat till det.

Om två utvisningar löper ut samtidigt, men endast en får återvända i spel på grund av uppskjutna straff, ska domaren fråga lagkaptenen i felande lag vilken spelare som ska återvända först.



Uppskjutna straff - Exempel

1.	Lag A	Lag B
	Nr 4 2min 4.00	
	Nr 5 2min 4.30	
	Nr 6 2min 5.00	

3.	Lag A	Lag B
	Nr 4 – 2 min 3.00	
	Nr 5 – 2 min 3.00	
	Nr 6 – 2+2 min 3.00	
	Nr 7 – 5 min + GM 3.00	



Uppskjutna straff

Ådöms **en** spelare både större straffet och mindre straffet i samma spelstopp ska det större straffet avtjänas först.

Ådöms **två eller fler** spelare i samma lag mindre straffet och/eller större straffet i samma spelstopp, ska det större straffet vara det sista som avtjänas.



Utvisningar och straff

- Utvisningar = Själva händelsen (tripping, slashing etc.)
- Straffet = Tiden som avtjänas
- Spelreglerna bestämmer vilka straff som kan utdelas till vilken utvisning.
 - Som exempel – tripping. En spelare kan inte ådömas 2+10 för tripping och en checking to the head kan inte rendera i enbart ett mindre straff (2 minuter)



Speaker

A blue hockey glove with white and yellow accents is shown in the background. The glove is resting on a white surface, possibly ice. The word 'Speaker' is overlaid in large yellow text on the right side of the glove. The background is a dark blue gradient with a subtle pattern of white lines, resembling ice or a hockey rink.



Speaker

Det är speakerns uppgift att på ett korrekt och neutralt sätt meddela domarens och linjemännens domslut. Likt protokollföraren kan du dela upp arbetsuppgifterna enligt:

- ✓ Före matchen
- ✓ Under matchen
- ✓ Efter matchen

Före match:

- Hälsa publik, gästande lag och matchfunktionärer välkomna
 - Presentera de båda lagens laguppställningar.
 - Presentera dagens domare.
-



Speaker

Under matchen har speakern en viktig funktion för att informera spelare, ledare och publik om händelserna i matchen. Till exempel:

- Informera om gjorda mål, målskytt, passningsläggare och tiden för målet.
 - Informera om utvisningar meddelade av domaren.
 - Meddela då numerären på banan förändras beroende på att strafftiden på utvisningar tar slut.
 - Informera vid extraordinära händelser t ex bortdömt mål, brandlarm, trasig sarg/skyddsglas eller liknande.
 - Meddela då det återstår en minut av period 1 och 2, samt två minuter kvar av period 3.
-



Speaker

Exempel 1:

*"Nybro IF tar ledningen med 1-0. Målskytt nummer 24 Peter Eriksson utan assist .
Tid 12.14"*

Exempel 2:

"Nybro IF nummer 23 Andreas Nilsson utvisas 2 minuter för slashing. Tid 1.21"

Exempel 3

"Nybro IF spelar nu med fyra spelare på isen".

"Nybro IF är fulltaligt"



Speaker

Periodslut:

- Meddela resultat, målskyttar och skottstatistik i den aktuella perioden.

Efter match:

- Meddela resultat, målskyttar och skottstatistiken i den sista perioden och totalt för matchen.
 - Tacka lagen, domarna och publiken för matchen samt hälsa välkommen åter till nästa match (påminn om tid för nästa hemmamatch).
-



Strafftidtagare

A blue hockey glove with white and yellow accents is shown in the background. The glove is resting on a white surface, possibly ice. The glove has a white 'E' on the back and three yellow crowns on the side. The background is a dark blue gradient with a subtle ice texture.



Strafftidtagare

Strafftidtagaren ansvarar för utvisningsbåset och spelarna som blir utvisade. Strafftidtagaren ska säkerställa att:

- Att spelarna sitter av den korrekta utvisningstiden.
 - Att kvittningsreglerna följs och att rätt spelare kommer tillbaka i spel i rätt ordning.
 - Informera protokollförare om för tidigt inträdande av utvisad spelare.
 - Informera spelare om längden på utvisningen och tiden kvar av straffet.
 - Hjälpa domaren med att kontrollera vilka spelare som var på isen vid ett lagstraff.
-



Strafftidtagare

Skapa en mall för att logga utvisningarna som du är bekväm med, det finns ingen officiell blankett eller mall som måste användas.

Ha alltid med ett anteckningsblock för att snabbt kunna skriva ner anteckningar vid sidan av.

Ha tät dialog med protokollföraren och stäm av varje utvisning.

Meddela resten av sekretariatet när 20 sekunder återstår av utvisningarna.



Workshop



Diskutera och reflektera

Case 1.

En spelare kommer in i utvisningsbåset och är rasande. Han slår vilt med klubban på plexiglasets och uttrycker att "domaren är den största pajasen han någonsin sett".

Hur agerar ni i sekretariatet?



Diskutera och reflektera

Case 2.

En spelare som sitter i utvisningsbåset hävdar bestämt att han skulle ha varit inne för 30 sekunder sen, ni har räknat fel. I frustration river han upp dörren och hoppar in på isen för att spela.

Strafftidtagaren ser över sina papper och spelaren har gjort fel, han har fortsatt 25 sekunder kvar på utvisningen.

Hur agerar ni?



Diskutera och reflektera

Case 3.

Domaren har nu lämnat 4 felaktiga passningsläggare i rad. Lagen gnäller, och som protokollförare så sitter du och blir fundersam, vad är det som händer?

Du bestämmer dig för att gå in i periodpausen för att samtala med domarna om situationen.

Hur kan vi agera i en sådan situation?



Diskutera och reflektera

Case 4.

Domaren kommer fram till er och rapporterar följande;

”Slashing 2+10 för lag B”

När domaren åkt därifrån uppdagas felet av protokollföraren

Hur kan vi agera i en sådan situation?

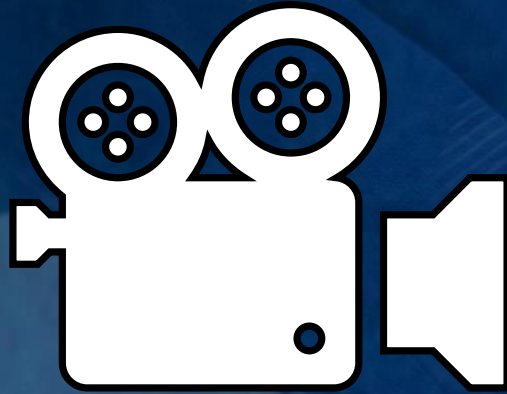


Domartecken

A blue hockey glove is shown against a blue background. The glove has yellow accents, including a large 'E' on the back and three yellow chevrons on the wrist. The glove is positioned on the left side of the frame, with the hand facing towards the right.



Filmexempel - Domartecken





Övriga frågor och funderingar?

