

Förslag på uppdateringar skickas till Johan;  
[joan@hafstrom.com](mailto:joan@hafstrom.com)



## RUTINER FÖR UBR BÅSFUNKTIONÄRER

*"-Vi båsfunktionärer är ideelt arbetande amatörer som skall se till att barnens match kan genomföras på ett bra och korrekt sätt. Vi kan bara göra vårt bästa, vi ställer upp för varandra, och för våra barn!"*

Utdrag ur Bohuslän-Dal speakertext;

*"-Vi vill uppmana ledare, spelare, funktionärer och vår publik att visa sportsmannamässigt uppträdande och respektera omgivningen. Tänk på att barnen idrottar för att uppleva gemenskap, spänning och framgång."*

Utdrag av två punkter från Vår Filosofi i UBR stadgar;

*"Vi vill utforma vår verksamhet så att*

*\* vi alltid uppträder med stil och värdighet då vi representerar föreningen*

*\* vi alltid tar ansvar för våra uppgifter i föreningen"*

### INNEHÅLL

FUNKTIONÄRSLISTA.....	2
KIOSK .....	3
MATCHVÄRD.....	4
TIDTAGNING .....	5
SPEAKER OCH MUSIK.....	8
UTVISNINGSBÅS - HEMMA OCH BORTA.....	12
TSM OCH OFFICIELLT MATCHPROTOKOLL .....	14
1A HJÄLPEN ANSVARIG.....	18
KOMPETENSFÖRTECKNING .....	19
SÄRSKILDA UTTRYCK.....	20
DOMARTECKEN .....	21

## FUNKTIONÄRSLISTA

[Länkar nedan till UBR hemsida. Funktionärslista finns som Word mall-fil på laget.se för enkelt utskick]

<i>Lag</i>	<b>Lag</b> (t ex U12)	<i>Tröjffärg G</i>	<b>Tröjffärg</b>
<i>Motståndare</i>	<b>Motståndare</b> (lag, ort)	<i>Spelhtid</i>	<b>2 x 20 min</b>
<i>Matchtid</i>	<b>201n-nn-nn nn:nn</b>	<i>Spolning</i>	<b>Nej</b> (periodpaus)
<i>Samlingstid</i>	<b>NN:NN</b>	<i>Sidbyte</i>	<b>Nej</b>
<i>Match # TSM</i>	<b>Match # TSM</b>		

*Funktionärs-ansvarig*     **Funktionärsansvarig namn o tel** (namn, tel)

*Kiosk*     **Kiosk**  
Se Kioskinstruktioner för match samt separata instruktioner i kiosk.

*Utv.bås H & Matchvärd*     **Utvbås H & Matchvärd**  
Se Matchvärd instruktioner. Hälsa motståndarlag välkomna,  
Se Instruktioner för utvisning och skotträkning. Ansvarig för placering av hemma-målet vid spolning före, under och efter match

*Utv.bås G*     **Utvbås G**  
Se Instruktioner för utvisning och skotträkning  
Ansvarig för placering av borta-målet vid spolning före, under och efter match

*1a Hjälpen*     **1a Hjälpen**  
Ansvarig för 1a hjälpen under match, både till spelare och publik. Vet var och vilken sjukvårdsutrustning som finns).

*Tidtagning*     **Tidtagning**  
Instruktioner för tidtagning

*Speaker*     **Speaker**  
Instruktioner för speaker och ljud. Ta med egen musik och musikspelare (PC, platta eller telefon)

*Protokoll*     **Protokoll**  
Instruktioner för protokoll och [TSM](#) (särskild utbildning och inloggning)  
Ansvarig för att efter domare skriver på protokoll efter match

*Kan du inte så försökt i första hand att lösa med egen ersättare. Om inte så kontakta båsfunktionärsansvarig i god tid.*

*Respektera domarnas och båsfunktionärernas arbete! Undvik onödigt spring i funktionärsbåset, prata högljutt eller i mobiltelefon under matchen (gäller även vid spelavbrott och periodpauser). TACK!*

*Kom rätt klädd – det är kallt att sitta i sekretariatet!*

## KIOSK

Utöver ordinarie kiosk rutiner;

- Ev termos kaffe o muggar till motståndarlags ledare
- Termos med kaffe och muggar till sekretariat.
- Toast och dricka till domare - i periodpaus och / eller efter, stäm av med matchvärd.

## MATCHVÄRD

### **Före match**

Kontrollera och bekräfta med lagledare, domare och sekretariat; matchtid 2 x 20 min, längd på periodpaus, ev spolning i periodpaus, sidbyte (börjar på "borta"-sida).

Informera vaktmästare om ev spolning i periodpaus och fråga hur målen skall vara efter avslutad match.

### *Bortalag*

Kontrollera vilket omklädningsrum som bortalaget skall ha.

Kontrollera att det är iordning och tillgängligt.

Hälsa motståndarlag välkomna.

Presentera dig för bortalagets coach och för första ankommande. Visa omklädningsrum.

Ge nyckel till bortalagets coach. Även hänglås till värdesaker?

Gör upp med Kiosk om termos kaffe och muggar till motståndarlagets ledare.

### *Team Roster*

Hämta Team Roster (laguppställning) på skrivplattor och med penna från Protokoll och ge till hemma- respektive bortalags lagledare.

Hämta Team Roster från hemmalag respektive bortalag och ge till sekretariatet senast 30 min innan match.

### *Domare*

Kontrollera att domarna är på plats och be dem skriva namn på Team Roster.

Påminn dem om att kolla utvisningsklockan innan nedsläpp.

Kontrollera när domare vill ha toast och dricka från kiosken. Efter match? Informera kiosken.

## TIDTAGNING

Detta är instruktioner för Sportanläggning Microbus Ishockey 3200 i Fridhemshallen i Uddevalla. Klockan installeras med kabel i vägguttaget. Tidbrytare installeras med kabel i klockan.



Knappar och funktioner på tidtagningsutrustning;



Gör dig hemmastad med funktionerna och hanteringen av tidtagningsutrustningen. Det är ok att testa utrustningen innan matchen drar igång. Kom ihåg att vissa av tangenterna kan vara lite kärva så du kan få trycka ner knappen ordentligt för att det skall hända något.

## Före match

Vid start välj sportgren *Ishockey* (1) och tryck *OK* (2). Ishockey bör vara förinställt annars stegar du med pil upp och ner (2).

Ställ in matchtid genom att trycka piltangenterna *Tidjustering* (3). *Tout* betyder TimeOut (inte Tut ;-). Det skall stå A vid *Horn* så ljuder signalen automatiskt vid tidslut. Välj *OK* (2) och det är klart för match och nedsläpp.

Om tid för Timeout behöver ändras görs det med *Hemma Timeout Start / Stopp* (5).

### *Inställningar för "tut"-hockey?*

Välj *Jr hockey 1,5* i displayen vid uppstart eller *Reset*. Det ger automatiskt inställning för 15 min match med signal vid 90 sekunder.

Tryck på *Resultat Gäst* (4) för att justera tut-tiden för Junior Ishockey vid behov.

### *Inställning för Jr hockey(?)*

tba

## Under match

### *Start och stopp av matchtid*

Fokusera på domares nedsläpp och signal!

Starta tidtagning med *Start* (3) eller den röda brytaren. Kolla att tiden är startad.

Stoppa tidtagning med *Stopp* (3) eller den röda brytaren. Kolla att tiden är stoppad.

Matchtiden går att vid behov justeras med *Tidjustering* (3).

Vid full tid ljuder signalen automatiskt.

### *Mål (4)*

H = Hemma: + räknar upp, - räknar ner

G = Gäster: + räknar upp, - räknar ner

Ändra resultatet först vid nedsläpp efter mål.

### *Utvisning*

Utvisning Ny (5) för Hemma resp Gäster.

Ev tid kan ändras med *Längd* (7): 2, 4 eller 5 minuter.

Skriv in *nummer* (7) på utvisad spelare samt *OK* (7). Nummer skall inte skrivas in vid lagstraff.

Ev poängtera för domare att inte göra nedsläpp innan utvisningen syns på tavlan.

Om det redan är 2 utvisningar igång i samma lag och en tredje utvisning startas, så startas den tredje utvisningen inte förrän den kortaste av de 2 första är slut.

### *Radera utvisning vid mål*

Om motståndarlaget gör mål och den utvisade spelarens lag spelar i numerärt underläge skall den spelaren släppas in. Då skall spelarens utvisning raderas från tavlan. [6]

Utvisning kan endast raderas när matchtiden är stoppad.

Välj ? (5) för H eller G och gå med *pilar* (6) så visas en \* vid spelarens nummer och välj *Radera* (6). Här får man vara lite snabb innan utvisningen försvinner i displayen.

Om en spelare har fått 2 + 2 minuters utvisning skall bara första utvisningen raderas.

### *Timeout (5)*

Starta Timeout vid signal och tydligt tecken från domare vilket lag som begärt Timeout.

*H Timeout Start* startar nedräkning för timeout för Hemma

*G Timeout Start* startar nedräkning för timeout för Gäster

Signal ljuder automatiskt vid timeout slut.

### *Periodpaus och Ny Period*

Klockan ljuder vid periodslut

Välj *Ny period* och *OK* (2)

### **Efter match**

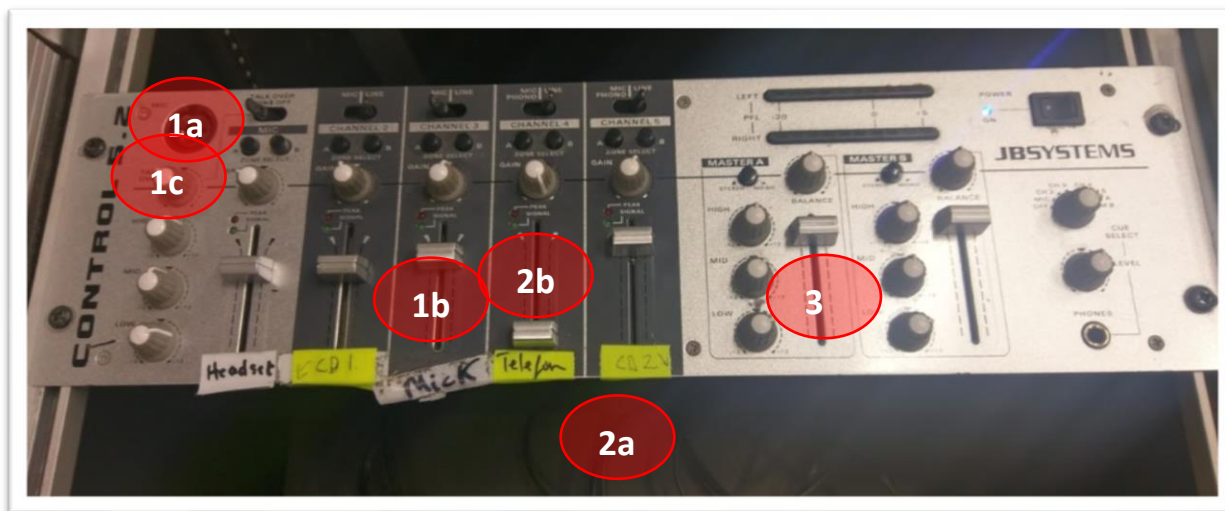
Välj *Reset* och *OK* för (2) för att starta ny match.

Annars drar du ur sladden ur vägguttaget och stoppar den tillsammans med tidtagningsutrustningen och tidbrytaren och lägg i lådan.

## SPEAKER OCH MUSIK

Installation av mikrofon och ljud enligt nedan.

Instruktioner för enbart musik är markerade med streck.



[Ny bild från Jimmy]

1. Mikrofon
  - a. Stoppa i kabel från mikrofon
  - b. Reglage för ljudvolym för mikrofon
  - c. Reglage för att sänka volym på musik vid användning av mikrofon
  - d. På mikrofonen sitter en knapp för av och på (kan kärva, kolla att den är av)
2. Musik
  - a. 3,5 mm kabel för enhet (PC, iPad eller mobiltelefon) med t ex Spotify för musik (ta med egen) och ljudeffekter (mål-tuta).
  - b. Reglage för ljudvolym för enhet
3. Reglage för huvudvolym

### Innan match

Testa ljudet (ljudnivå) på mikrofon och musik innan DU börjar prata.

*Hälsa publiken välkommen och informera om vilken serie alt cup och vilka lag (matchnr) som ska spela. Informera om speltid och ev förlängning, straffar mm. Meddela om det kommer att utses matchens lirare och ev prisutdelning av detta. Viktigt att informera om vem som sponsrar priserna. Vid cup presenteras ev sponsorer (viktigt). Annonsera om ev lotterier, cafeteria och andra arrangemang. Spela gärna musik under ev uppvärmning.*

*Speaker skall vara opartisk och inte säga något negativt.*



OBS! Följande är bara förslag på textmanus och en mall för vad som kan sägas i mikrofonen. Det är självklart att du kan improvisera, köra på eget sätt, och få igång publiken 😊

### När lagen kommer in på isen

*Kom ihåg att börja i god tid så du blir klar till tid för nedsläpp.*

*Hälsa lagen välkomna in och speciellt bortalaget. Läs upp laguppställningarna, bortalagets först. Ta femma för femma och slutligen tränare, om det är noterat i protokollet. Hälsa domarna välkomna och presentera dom.*

*Informera gärna om cafeterian och ev lotterier samt dragningslistor, ifall ni fått såna. Vid cupspel är det viktigt att presentera sponsorer, gärna flera gånger under matchen.*

Uddevalla Blue Rocks hälsar idag gästande spelare från \_\_\_\_\_ (lag), domare, funktionärer och publik hjärtliga välkomna till Fridhemshallen denna \_\_\_\_\_ (dag).

Bohuslän-Dal Ishockeyförbund vill som ett led i att skapa god stämning i samband med våra ungdomsmatcher uppmärksamma er på följande:

Vi vill uppmana ledare, spelare, funktionärer och vår publik att visa sportsmannamässigt uppträdande och respektera omgivningen. Tänk på att barnen idrottar för att uppleva gemenskap, spänning och framgång. Under matcherna praktiseras det som de har lärt sig på träningarna.

Stötta spelare och ledare genom att heja på ert lag. Smutskasta eller håna inte motståndarna eller domarna. Det hör inte hemma här!

Hjälp domarna i deras svåra men viktiga roll som matchledare genom att visa en sportslig attityd. Utan domare blir det ingen match.

Matchtiden idag är \_\_\_\_\_ [2 x 20] minuter.

Uddevalla Blue Rocks spelar idag i \_\_\_\_\_ [färg] tröjor och \_\_\_\_\_ spelar i \_\_\_\_\_ [färg] tröjor.

Spelarpresentation bortalaget \_\_\_\_\_

Spelarpresentation UBR \_\_\_\_\_

Huvuddomare idag är \_\_\_\_\_. Till sin hjälp har han \_\_\_\_\_ och \_\_\_\_\_.

Och kom ihåg att cafeterian är öppen med bl a korv, toast, dricka, godis och nybryggt kaffe.

Vi gör klart för nedsläpp. [när domaren ger signal]

## Under matchen

*Är uppmärksam på spelet och domarnas tecken. Meddela endast domarnas tecken, inga egna åsikter. Se separat dokument för domaren tecken.*

*Blir det problem med klockan, tala om det för domaren i micken, så dom inte släpper pucken för tidigt. Vid utvisning är det bra om man inte stänger båsdörren, förrän det är klart med klockan.*

*Vid avblåsning för mål och utvisningar, börja med att notera tiden, sedan spelarnummer, lag, ställning, assist och tid samt utv.kod vid utvisning.*

*Lysna noga på domarens information och fråga om DU inte uppfattar vad domaren säger*

Icing

Offside

Utvisning \_\_\_\_\_ (lag) nummer \_\_\_\_\_ (namn) utvisas \_\_\_\_\_  
min för \_\_\_\_\_, tid \_\_\_\_\_.

Mål

\_\_\_\_\_ (lag) gör (ställning) / mål / kvitterar / reducerar genom nummer \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (namn), assisterad av nummer \_\_\_\_\_ (namn) och nummer \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (namn), tid \_\_\_\_\_.

*Vid mål, meddelar DU vilket lag, ställning, målskytt och ev assister samt tid för målet.*

*Tänk på kvittering (lika antal mål) och reducering (upptagning av underläge).*

*Spela musik endast i uppehåll vid avblåsning*

*Spela inte musik vid skada*

*Spela inte musik vid Timeout*

Det återstår en minut av perioden.

Det återstår två minuter av matchen.

*Informera om att det återstår 1 min av första och ev andra perioden. I tredje och sista perioden informeras om att det återstår 2 min av matchtiden. När matchen måste avgöras, säger DU 2 min av ordinarie matchtid.*

## Vid periodslut

*Efter periodslut, börja med att meddela skottstatistiken och sedan hur perioden slutat. Repetera gärna målen från perioden (målskytt samt assist). Informera gärna om cafeteria och ev lotterier samt dragningslistor, ifall ni fått såna.*

Ställningen efter första perioden är UBR \_\_\_\_\_ (mål) och \_\_\_\_\_ (lag) \_\_\_\_\_ (mål).  
Skott i första perioden är UBR \_\_\_\_\_ (skott) och \_\_\_\_\_ (lag) \_\_\_\_\_ (skott).

Kom ihåg att kiosken är öppen med bl a korv, toast, dricka, godis och nybryggt kaffe.

## Vid matchslut

*Börja med att meddela skottstat i sista perioden samt periodsiffrorna och slutresultatet.*

*Tacka spelare, ledare och domarna för väl genomförd match.*

*Presentera matchens lirare, börja med bortalagets och presentera gärna prisutdelaren.*

*Tacka även ev sponsorer åter igen.*

*Informera gärna om nästa match, tid och plats.*

*Är DU lite osäker, kan DU gärna lyssna på någon annan speaker och ta lärdom.*

\_\_\_\_\_ vinner matchen med N - N.

Vi tackar spelare och ledare i \_\_\_\_\_ och Uddevalla bluerocks, funktionärer och publik för idag.

Nästa match för UBR U12 är dem \_\_\_\_\_ (dag, datum och tid) mot \_\_\_\_\_ (lag).

Kör försiktigt hem och vi önskar er en trevlig kväll.

Packa ihop mikrofon och stäng av ljudanläggning.

Kasta ev skräp och städa / torka av ytor.

## UTVISNINGSBÅS - HEMMA OCH BORTA

Utvisningsbåset är ansvarig för in- och utsläpp av utvisade spelare samt skotträkning.

Utvisningsbåset är ansvarig för placering av målburar före match, i periodpaus och efter match.

Utvisningsbås Hemma är även Matchvärd och hälsar motståndarlag välkomna, visar deras omklädningsrum samt lämnar och hämtar Team Roster (laguppställning). Se separat instruktion för Matchvärd

### Innan match

Se till att målen kommer in på isen och på plats. Hör med vaktmästare om målen skall av isen efter match.

Se till att du har penna och anteckningspapper för utvisningstid och för skottstatistik. Malldokument för skott och utvisning kan du ladda hem från UBR på laget.se

### Under match

#### *Utvisning*

Skriv upp tid för utvisning och tid när spelaren skall in.

Gör dig beredd vid båsdörren att släppa in spelaren 10 sekunder innan utvisningen är slut. Utvisningen är slut när siffrorna är släckta (inte när det står 0:00).

Generellt: om motståndarlaget gör mål och den utvisade spelarens lag spelar i numerärt underläge skall den spelaren släppas in.

Om en spelare har fått ett personligt straff och är utvisad i 10 minuter och en annan spelare sitter av första 2 minuter skall; 2 minuter upp på tavlan och den utvisade spelaren släpps in nästa avblåsning efter 10 minuter.

#### *Skott på mål*

Så fort en puck spelas på mål, antingen genom ett skott, en dirigering eller på något annat sätt och pucken antingen går i mål, eller skulle ha gått i mål om den inte räddats av målvakten eller någon annan försvarande spelare, ska räknas som skott på mål. Stolpe och ribb-träff räknas inte som skott på mål.

Syftet med att räkna skott på mål är att få fram statistik på räddningsprocenten.

#### *Periodpaus*

Omgående vid periodpaus meddela Protokollförare och Speaker skott på mål.

Därefter gå ut på isen och ta bort mål för spolning i varje periodpaus

Se till att målet kommer tillbaka efter spolning.

### **Efter match**

Ta bort mål för spolning och hör med vaktmästare om målen skall av isen.

Hjälp sekretariat med att packa ihop utrustning.

Kasta ev skräp och städa / torka av ytor.

## TSM OCH OFFICIELLT MATCHPROTOKOLL

### *Före match*

Kontrollera att sekretariat är upplåst (vaktmästare)

Nyckel till domar-rum (ta hand om nyckel under perioderna)

Hämta dator på anvisad plats, starta och kontrollera PC och skrivare, extra / reserv matchprotokoll, skotträkning- och utvisningpapper och penna,

Starta igång TSMOVR och logga in på matchen som skall spelas.

**Nöd**nummer om något i TSM inte skulle fungera: Donna 0736-10 81 93.

Kontrollera att det finns matchpuckar (finns i skrivarskåpet)

Kontrollera och notera matchtid [2x20min]

Skriv ut Preliminär Team Roster och lägg på skrivplatta 1 och 2 som ges till Matchvärd

Matchvärd skall ge Team Roster till sekretariat 30 min innan match

Kontrollera namn på domare och båsfunktionärer.

Kontrollera namn och nummer i TSM, lägg in domare, tränare och ledare.

Gör iordning skrivplatta 1 till Matchvärd / Utvisningsbås hemma

Gör iordning skrivplatta 2 till Utvisningsbås borta

### *Under match*

För matchprotokoll enligt TSM och Svenska ishockeyförbundets instruktioner

*Vid avblåsning för mål och utvisningar, börja med att notera tiden, sedan spelarnummer, lag, ställning, assist och tid samt utv.kod vid utvisning.*

*Lyssna noga på domarens information och fråga om DU inte uppfattar vad domaren säger.*

### *Efter match*

Se till att domare signerar Official game report.

Kopiera Official game report samt Team Roster signerat av lagledare och ger till bortalagets lagledare.

Sätt in original i UBR matchpärm.

Packa ihop PC och skrivare och lås in på anvisad plats.

Kasta ev skräp och städa / torka av ytor.

## Manual TSV-OVR Game

- Öppna programmet OVR Game och logga in med ditt användarnamn och lösenord. Om det finns uppdateringar för programmet kommer en varningsruta upp, välj OK för att uppdatera, efter uppdatering stängs programmet och man får starta om OVR Game.
- Dagens matcher kommer upp direkt, finns inte matchen med kan man välja Arena (venue=plats) välj Fridhemshallen och klicka på search, dubbelklicka på rätt match i listan. OBS! gå inte in i matchen tidigare än två timmar före matchstart.

### [BILD]

- Sidan öppnas med hemmalagets flik öppen, välj "Prel. Team Roster" och skriv ut. Det blir 1 sida för hemmalag och 1 sida för bortalag

### [BILD]

- Prel. Team Roster lämnas nu till lagen för laguppställning, påminn om att de kollar så att spelarna har rätt nr, fyller i lagkapten och minst en ass. lagkapten och att de i nuläget INTE skriver i lineup och startande målvakt. Tag samtidigt kontakt och presentera dig för domarna för att få deras namn och hemort.
- Tillbaka och fyll i laguppställningen för hemmalaget, för att ändra nr på spelare, markera spelare och klicka på pennan och ändra i "rutan jersey number"

### [BILD]

- Till höger fyller du i tröjfärg (jersey color), headcoach, ass coach och lagledare, du öppnar rullisten och tränare som är registrerade finns där.

### [BILD]

- Byt flik till bortalaget och fyll där. OBS! när du byter flik får du en varningsruta om att inte line up och lagkaptener är ifyllda. Ignorera och klicka "yes save anyway"
- Byt till fliken "game officials" samma varningsruta dyker upp, gör samma sak. Här fyller du i domare (referee), linjemän. (Skriv 3-4 bokstäver av efternamnet och registrerade domare dyker upp i rullisten). Scorekeeper är du själv och fylls i automatiskt vid utskrift, fortsatt med tidtagare (timekeeper), speaker och utvisningsbås (penalty box).

### [BILD]

- Gå tillbaka till någon av lagflikarna, klicka på Official Team Roster till höger, sedan preview, nu hamnar både lagen på ett A4. skriv ut fyra exemplar.
- Tillbaka till lagen för ifyllnad av line up, startade målvakt och underskrift på alla fyra ex. 1 ex. behålls av respektive lag, 1 ex. lämnas till domarna och 1 ex. behåller vi. OBS! börja med bortalag.

- Till datorn igen och fyll i startande MV, startfemmorna, lagkapten och ass lagkapten i respektive lag, högerklicka på spelare och markera.

### [BILD]

- Klicka på save, sedan på Official Team Roster, preview och skriv ut om du behöver kladdlappar. När du har stängt rostern står Preview-rutan kvar, klicka då på publish. Klicka nu på lineups och gör samma "preview, publish" och uppställningarna är publicerade på Swehockey games online ([www.stats.swehockey.se](http://www.stats.swehockey.se)).
- Se överst till vänster "Game ready to start". Starta matchen genom att välja "Period 1" Started.
- Var uppmärksam vid målvaktsbyte under matchen.
- "Period 1" Ended.
- I pauserna, fyll i skotten, publicera official game report, klicka fram nästkommande period (då står det att man väntar på nästa period)
- Efter match, fyll i skott, gå till reports

### [BILD]

Skriv ut "official gamesheet" i 3 exemplar. Till domaren för godkännande och underskrift  
OBS! avsluta inte matchen.

- Publicera "player summary". Om domaren inte godkänner eller har något tillägg får du gå till matchen och ändra och skriva en ny Game sheet i 3 exemplar som domaren får skriva under.
- När domaren har godkänt protokollet "game sheet" avslutar du matchen genom att klicka på "game ended" och markera "final score"

### [BILD]

Publicera "official game report". Nu är matchen avslutad och går inte att ändra.

- Dela ut de underskrivna protokollen till bortalag och sätt in original i UBR pärm under lagets flik.



## Utvisningskoder

KOD	OFFENCE	ORSAK	STRAFF
ABUSE	Abuse of Officials	Olämpligt uppförande	MS, LS, MC, GM, MP
ADJ-E	Adjustment of equipment	Otillåten justering av utrustning	MS
ATT-K	Attempt to kick	Försök att sparka	MP
AWD-G	Awarded goal	Tilldömt mål	
BOARD	Boarding	Våldsam tackling mot sargen	MS, SS+GM, MP
BODY-CH	Body checking	Kroppstackling	MS, SS+GM
BR-ST	Broken stick	Spel med trasig klubba	MS, MS+GM, LS+GM, LS
BUT-E	Butt ending	Buttending	2 x MS+MC, SS+GM, MP
CH-PL	Change of players	Felaktigt spelarbyte	LS
CHARG	Charging	Otillåten tackling	MS, SS+GM, MP
CHE-B	Checking from behind	Tackling i ryggen	MS+MC, SS+GM, MP
CHE-H	Checking to the head	Tackling mot huvudet	MS+MC, SS+GM, MP
CLIP	Clipping	Låg tackling	MS, SS+GM, MP
CROSS	Cross checking	Tackling med klubban	MS, SS+GM, MP
DAN-E	Dangerous equipment	Farlig utrustning	MS, MS+MC, LS, MC
DELAY	Delaying the game	Fördröjande av spelet	MS, LS
DIS-N	Displacing the net	Avsiktligt flyttad målbur	MS, SL, TM
ELBOW	Elbowing	Armbågstackling	MS, SS+GM, MP
EXC-RP	Excessive rough play	Överdrivet hart spel	MP
F-OFF	Face off	Förseelse mot nedsläppsreglerna	LS
FAL-P	Falling on the puck	Felaktig blockering	MS, SL, TM
FISTI	Fisticuffs	Slagsmål	MP
HANDL-P	Handling the puck with the hands	Felaktig handstoppning	MS, SL
H-BUT	Head butting	Skallning	MP
HI-ST	High sticking	Hög klubba	MS, 2xMS, SS+GM, MP
HOLD	Holding	Fasthållning	MS, SS+GM, MP
HO-MA	Holding the mask	Fasthållning av hjälm	MS, SS+GM
HO-ST	Holding the stick	Fasthållning av klubban	MS
HOOK	Hooking	Hakning	MS, SS+GM, MP, SL, TM
IL-EQ	Illegal equipment	Felaktig utrustning	MS, MS+MC, LS, MC
IL-ST	Illegal stick	Felaktig klubba	MS
INTRF	Interference	Hindra spelare	MS, TM
INT-S	Interference with spectators	Inblandning med åskådare	MP
KICK	Kicking a player	Sparka spelare	MP
KNEE	Kneeing	Bentackling	MS, SS+GM, MP
L-PEB	Leaving penalty bench	Lämna utvisningsbåset	MS, MS+GM, LS, GM, SL, TM, 2xMS+GM
L-PLB	Leaving players bench	Lämna spelarbåset	2xMS+GM, MC, GM, SL, TM
P-SHOT	Penalty shot	Straffslag	
P-OUT	Puck out of play	Puck spelad över sargen	MS
REFUS	Refusing to start play	Vägra att börja spela	LS
ROUGH	Roughing	Hårt spel	MS, 2xMS, SS + GM, GM, MP, MC
SLASH	Slashing	Slag med klubban	MS, SS+GM, MP
SPEAR	Spearing	Spearing	2xMS+MC, SS+GM, MP
THR-S	Throwing a stick	Kastad klubba	MS, SL, TM, GM
TOO-M	Too many players on the ice	För många spelare på isen	LS, SL
TRIP	Tipping	Tipping	MS, SS+GM, MP
DIV	Diving	Dykning	MS

MS = Mindre Straffet    MP = Match Penalty    GM = Game Misconduct Penalty    TM = Tilldömt mål  
 SS = Större Straffet    LS = Lagstraff    MC = Misconduct Penalty    SL = Straffslag    GM  
 = Game Misconduct Penalty    TM = Tilldömt mål

## 1A HJÄLPEN ANSVARIG

Första hjälpen ansvarig skall under match, både till spelare och publik, ge första hjälpen.

**Ansvarig skall veta var och vilken sjukvårdsutrustning som finns tillgänglig.** Ansvarig för att ge första hjälpen. Delegera så att se till att ambulans blir larmad vid behov.

- Varje lag skall ha sin egen sjukvårdsväska. Skall efter användning kompletteras så att den är komplett. Skall kontrolleras regelbundet så att den är komplett.
- Begränsat med sjukvårdsutrustning finns hos vaktmästare.
- Hjärtstartare finns i Fridhemshallen hos vaktmästare.
- Nack-krage finns i "äldsta lagets" förråd.
- Bår finns vid ismaskinen.
- Is finns vid ismaskinen.

Adress för ambulans är Fridhemshallen, Svanevägen 2, Uddevalla. Kör till framsidan vid handikapparkeringen och ansvarig skickar någon som möter upp där.

[Bild på bår]

## KOMPETENSFÖRTECKNING

Exempel på förteckning över föräldrar till spelare i laget som är tillgängliga för olika uppgifter vid match.

Spelare	Förälder	Lagledning	Styrelse	Kiosk	Båsfunkt <sup>1)</sup>	Protokoll <sup>2)</sup>	Speaker	Tid	Utvåås
Olle	Kalle K	x							
Bo	Kalle L			x					
Bert	Rudolf				x			1	x
Elsa	Pelle		x		x	2	1	3	x
Maja	Kajsa						2	1	x
Dag	Stig			x	x			1	x
Sture	Signe				x	1	2	3	x
Glenn	Olga		x		x				x

<sup>1)</sup> Deltagit i båsfunktionärsutbildning

<sup>2)</sup> Deltagit i TSM utbildning och har inloggning till [madm.swehockey.se](http://madm.swehockey.se)

Lista kan göras för tilldelning av funktionärsuppgifter för säsongens hemmamatcher när matchtiderna är klara, exempel.

Datum	Tid	Motståndare	Kiosk	Protokoll	Speaker	Tid	Utvåås H	Utvåås G
171015	1530	Rönnäng	Kalle L	Pelle	Kajsa	Lasse	Olga	Stig
171119	0930	Munkedal	Stig	Signe	Sune	Pelle	Lasse	Kajsa
180115	1840	Trollhättan	Kalle L	Pelle	Kajsa	Lasse	Olga	Stig

Kan du inte komma så lös det i första hand med egen ersättare. Om inte det går så kontakta båsfunktionärsansvarig i god tid innan match.

## SÄRSKILDA UTTRYCK

- *Icing* - Om en spelare skjuter pucken så att den korsar både mittlinjen och mållinjen stoppas spelet för icing. Sedan följer en tekning i spelarens försvarszon. (Gäller ej vid spel i numerärt underläge)
- *Offside* - Vid varje anfall måste pucken vara först över den blåa linjen innan någon anfallsspelare får åka över blålinjen in i anfallszon. Om en anfallande spelare är inne i anfallszon när pucken spelas dit ska linjedomaren blåsa av och visa tecknet för offside genom att lyfta en arm.
- *Face off (tekning)* - I början av en period eller efter ett spelstopp genomförs en tekning. En spelare från varje lag möts sig i mitten av en tekningscirkel. En domare släpper ned pucken och spelarna försöker spela pucken till sitt lag.

### Förseelser som leder till utvisning

- *Boarding* - att tackla bakifrån så det blir en farlig situation exempelvis vid sargen, men inte tillräckligt nära sargen för att det ska bli en godkänd tackling.
- *Butt-ending* - att slå en motspelare med övre delen av klubbskaftet.
- *Charging* - att tackla en motspelare med minst två normalskärs ansats.
- *Checking from behind* - att tackla en motspelare tuftt bakifrån.
- *Checking to the head or neck area* - att tackla eller slå mot huvudet eller nacken på en motspelare eller "driva" eller "tvinga" en motståndares huvud in i skyddsglasat på sargen.
- *Clipping* - att tackla en motspelare under knät.
- *Cross-checking* - att tackla en motspelare med klubbskaftet.
- *Delaying the game* - att avsiktligt fördröja spelet, t.ex. avsiktligt flytta målburen, skjuta eller skjuta pucken över sargen från egen zon.
- *Elbowing* - att tackla en motspelare med sin armbåge.
- *Excessive roughness* - att spela överdrivet hårt.
- *Head-butting* - att skalla en motspelare.
- *High sticking* - hög klubba, alltså spel med klubba över ribbans höjd.
- *Holding* - fasthållning av en motspelare.
- *Holding the stick* - fasthållning av klubban.
- *Hooking* - att haka en motspelare med klubban.
- *Interference* - att hindra en ej puckförande motspelare.
- *Kicking* - att sparka eller försöka sparka en motspelare.
- *Kneeing* - att tackla en motspelare med knät.
- *Misconduct* - osportsligt uppträdande.
- *Roughing* - slagsmål.
- *Slashing* - att slå en motspelare med klubban.
- *Spearing* - att slå en motspelare med klubbskaftet.
- *Tripping* - att fälla en motspelare genom slag på skridsko med klubban.

## DOMARTECKEN

De vanligaste domartecken för båsfunctionärer markerade förutom olika tecken för utvisningar.

Svenska Ishockeyförbundets Officiella Regelbok  
www.swehockey.se

### BILAGA 2 – DOMARTECKEN



Boarding  
Våldsamt tackling mot sargen



Body-checking  
Kroppstackling



Butt-ending  
Stöt med klubbknoppen



Charging  
Otillåten tackling



Checking from behind  
Tackling bakifrån



Checking to the head  
Tackling mot huvudet



Clipping  
Låg tackling



Cross-checking  
Tackling med klubban



Player change  
Spelarbyte

Svenska Ishockeyförbundets Officiella Regelbok  
[www.swehockey.se](http://www.swehockey.se)



Delay of game (1)  
Fördröjande av spelet



Delay of game (2)  
Fördröjande av spelet



Delayed calling of penalty  
Avvaktande utvisning



Elbowing  
Armbågstackling



Player handling the puck  
Handpassning



High-sticking  
Spel med hög klubba



Holding  
Fasthållning



Holding the stick (1)  
Fasthållning av klubban



Holding the stick (2)  
Fasthållning av klubban

Svenska Ishockeyförbundets Officiella Regelbok  
www.swehockey.se



Hooking (1)  
Hakning



Hooking (2)  
Hakning



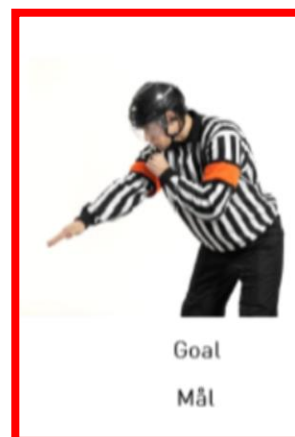
Interference  
Hindra icke puckförande spel



Kneeing  
Knätackling



Match Penalty  
Match penalty



Goal  
Mål



Misconduct Penalty  
Misconduct Penalty



Roughing  
Roughing



Spearing  
Stöt med klubbladet

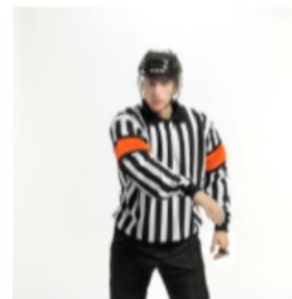
Svenska Ishockeyförbundets Officiella Regelbok  
www.swehockey.se



Slashing (1)  
Slag med klubban



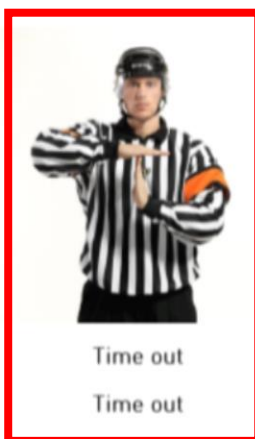
Slashing (2)  
Slag med klubban



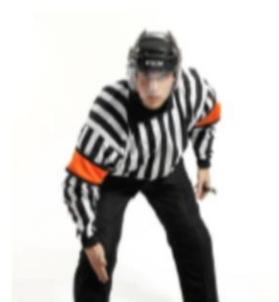
Player in the goal crease  
Spelare i målgården



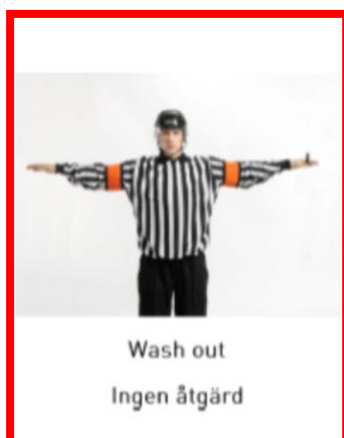
Penalty shot  
Straffslag



Time out  
Time out



Tripping  
Fälla en spelare



Wash out  
Ingen åtgärd



Video goal judge  
Videomåldomare



Svenska Ishockeyförbundets Officiella Regelbok  
[www.swehockey.se](http://www.swehockey.se)



Too many players  
För många spelare på banan



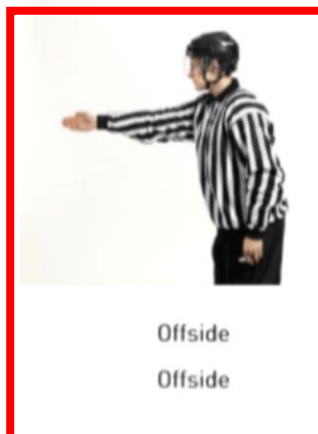
Delayed call  
Avvaktande domslut



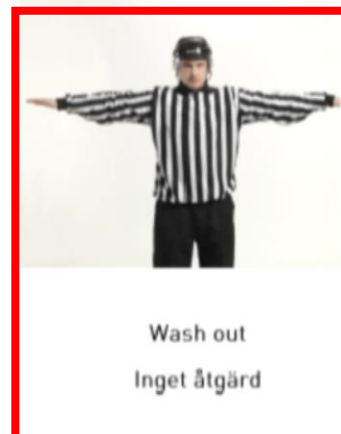
Icing (främre linjeman)  
Icing



Icing (bakre linjeman)  
Icing



Offside  
Offside



Wash out  
Inget åtgärd