



## Västerhaninge Innebandy

### Rutiner sekretariat Ribby Sporthall (ver 1)

#### Allmänt

Anledningen till att det finns ett sekretariat är för att hjälpa domaren att hålla ordning på vissa saker, t.ex. tidtagningen, matchbollar och resultatet. Beroende på vilken nivå matchen spelas så krävs olika saker av personalen i sekretariatet. Se vidare under "Regler" och "Protokoll".

Var i hallen i god tid så att du hinner plocka fram och ställa in konsolen innan matchen skall börja. Hälsa på och prata ihop dig med domarna innan match så kommer det gå lättare under matchen

#### Konsol

Konsolen är inlåst i rummet bredvid sargrummet. Be en ledare låsa upp. Den står i en blå väska på hyllan till höger i det inre rummet. Nyckel till strömbrytaren för tavlan hänger på väggen eller ligger i lådan. En reservnyckel finns även i kafeterian

Man startar konsolen genom att trycka 1 sekund på power-knappen.

Tryck sedan på MENU och välj AVSLUT SPORT. Välj sedan INNEBANDY

Gå in under SETUP och ställ in period och paustid. Fråga en ledare om du är osäker på vad som gäller den här matchen

ACCEPTERA ÄNDRINGEN och du är klar för match.

Tiden startas med START och stoppas med STOP

Mål ändras med de gråblåa respektive gula + & - knapparna på var sida om displayen

Om det blir en utvisning så stoppa tiden och tryck sedan på BESTRAFFNING på den sidan (hemma eller borta) av displayen som den utvisade spelaren hör till. Tryck in spelarens nummer (detta för att kunna hålla isär utvisningarna om det blir flera samtidigt) och ACCEPTERA

Ange (räknat från vänster till höger på displayen) antal minuter som domaren meddelar. Vanligast är 2 min, men även 2+2 (därav det stora +-tecknet mitt på displayen) och 5 minuter förekommer och ACCEPTERA

Tiden börja automatiskt att räknas ner när matchtiden återigen startas.

Om det bli mål för motståndarlaget till den utvisade innan utvisningen löpt ut så stoppa tiden på domarens signal. [Om det är en 2-minutersutvisning så får spelaren komma in på planen igen, men är det en 2+2 eller 5 min så gäller andra regler. Domaren hjälper till.]

Rör ingenting gällande utvisningen i detta skede. Starta tiden som vanligt vid tekningen, och sätt upp målet på tavlan. Konsolen kommer då att fråga dig om du vill kvittera bort utvisningen. Klicka på knappen för utvisningen, så tas den bort.

Vid periodslut. Tiden stannar automatiskt och en signal ljuder. Tryck sedan START för att starta paustiden. Den inställda tiden räknar automatiskt ner och en signal ljuder när den tagit slut. Starta sedan nästa period med START när domaren blåser igång matchen. Om domaren vill starta matchen igen innan tiden löpt ut, så trycker man först STOP och sedan på TIME RESET. Bekräfta genom att trycka ACCEPTERA



## Västerhaninge Innebandy

Timeout. Om något utav lagen begär timeout så blåser först domaren av matchen. Båda domarna beger sig sedan till sekretariatet och blåser ytterligare en gång. Det är på denna signal som nedräkning skall starta. Det gör du genom att trycka på TIMEOUT på den sidan av displayen som tillhör laget som tagit Timeout. Du ser vilken sidan det är genom att titta på domarens tecken.

### Regler

MUST, är ett bra "komma-ihåg-ord" för när man skall stoppa tiden. Det är alltså vid:

- ⇒ **M**ål. Domaren ger signal och pekar först på målburen och sedan på mittpunkten
- ⇒ **U**tvisning. Domaren blåser en hård lång signal och håller samtidigt den ena armen rakt upp i luften
- ⇒ **S**traff. Domaren blåser en hård lång signal och höjer båda armarna ovanför huvudet så att de formar ett kryss
- ⇒ **T**imeout. Detta antingen genom att domaren med båda händerna visar tecken som föreställer ett T, eller att domaren blåser tre snabba signaler efter varann, i pipan

En timeout kan föregås av många olika saker, t.ex. att sargen inte står där den skall eller att domaren vill prata med en spelare. Det kan även vara så att något utav lagen vill stoppa spelet för att prata ihop sig med varandra. Ledaren påkallar då domarens uppmärksamhet och meddelar att denna önskar att ta Timeout. Vid nästa spelavbrott så blåser då domaren av spelet och tecknar vilket av lagen som begärt timeout. Båda domarna beger sig sedan till sekretariatet och ställer upp sig framför det och blåser igång timeouten. Vid denna andra signal skall sekretariatet starta tiden (30 sek). Detta görs genom att man trycker på Timeout-knappen. Tiden börjar rulla omedelbart och kan inte stoppas, så vänta på domarens andra signal innan ni trycker. Om musik spelas i spelavbrotten skall denna spelas lågt under Timeouten för att respektera lagens önskan om att prata ihop sig. Så fort signalen ljuder och Timeouten är över så går det bra att höja musiken igen.

Klockan startas efter domarens signal när bladet rör bollen. Vid tekning är det samtidigt som domaren blåser, men vid frislåg så kan det skilja sekunder mellan signal och när bladet träffar bollen.

Mål antecknas på tavlan efter att tekning är genomförd, alltså inte direkt när domaren blåser för målet.

Utvisning sätts upp på tavlan efter instruktioner från domaren och sekretariatet meddelar spelaren lite innan utvisningen löper ut. Lämpligast vid 10 sekunder kvar och med en nedräkning från 5 till 0. Titta på tavlan (eller konsolen) när du räknar ner och låt siffran visas innan du säger den. På så sätt så lurar du inte spelaren att gå in på planen i förtid, viket kan bestraffas med ytterligare en utvisning.

### Protokoll

Om matchen spelas på en nivå där det skall skrivas protokoll eller rapporteras online så är även detta sekretariatets jobb. Se annat dokument för instruktioner för detta

### Musik

Publik och spelare brukar uppskatta om man spelar musik under matchen. Detta kan göras på olika nivåer. Antingen så spelar man bara under uppvärmning och mellan perioderna eller så kan man även spela efter att något av lagen gjort mål. Är det lite äldre lag som spelar så kan man även spela i spelavbrotten under matchen. Undvik dock detta på ungdomsmatcher då coacherna lättare bör kunna kommunicera med sina spelare.