

RUTINER SEKRETARIAT

Kom i god tid innan matchstart, ca 40 min. Kommunens vaktmästare ska innan match öppna sekretariatet. Instruktion för manöverapparater ska finnas på plats. (I bilaga till detta dokument finns en kort och förenklad instruktion till manöverapparater.)

Sekretariatets uppgifter:

- * Hjälpa till att sätta upp målribborna.
- * Sköta matchklockan,
- * Ev registrering av mål på måltavlan. (Detta bestämmer ledarna tillsammans)
- * Spela musik innan match samt i pausen.
- * Håll kontakt med domarna - ex utvisningar, varningar, klockan.
- * Packa ihop samtliga saker i en väska eller låda och lämna till ansvarig ledare från föreningen om inte vaktmästare kommit till hallen.

Gå gärna in på följande länk där ni finner regelbok för handboll. Där finns också, under innehållsförteckningen, en länk "Domartecken" med bilder på exempelvis tecknet för Time-out och mål.

<http://www.svenskhandboll.se/Handbollinfo/Tavling/Tavlingsinformation/Regelboken/>

Bilaga 1

Klockinstruktion:

Till att börja med: Kontrollera att den utstansade mallen som ligger på klockan är den som gäller handboll (står bl a 2 min på den).

Övergripande tips: Vad man än trycker på för knappar så följ med på displayen och inte på väggtavlan så att man ser att rätt sak händer. En del knappar "tar" inte på en gång så man måste kolla.

1. När man kommer: Tryck "New Match" , läs displayen, svara "YES" Tryck "Match time", skriv in alla siffrorna på periodens längd, t ex 1500 för femton minuter, svara "YES" på frågan om uppräknig.

2. Tiden startas med "Start" när domaren blåser igång spelet. Hesa Fredrik blåser automatiskt vid periodslut (för det mesta funkar denna funktion). Man kan stoppa ("Stop") och starta tiden hur många gånger som helst under matchen. Detta skall dock bara ske när domaren säger till. Vid stopp blåser domaren och visar T-tecken med händerna.

3. Mål registreras med + tecken på vänster sida för hemmalaget och höger sida för bortalaget. Man kan också minska antalet mål med - om man tryckt fel.

4. När halvtidssignalen ljudit trycker man "Period" och sedan "2" så syns det vilken period det gäller när matchen startar igen.

5. Utvisning: Ta det lugnt! Domaren får vänta. (prata med honom om det innan matchen) Tryck "No" 06 (Glöm ej nollan! Kolla hela tiden displayen!) Tryck "2 min" Tryck "Start" när domaren blåser igång spelet igen. Om domaren skulle ångra sig och döma 4 minuter innan spelet satte igång igen: Tryck -> 0 Svara på frågan Tryck 06 Tryck 4 Tryck Start vid startsignalen.