Rutin vid hemmamatch Ljungsbro Sporthall Bergs IK (enstaka matcher ej sammandrag)

1. Röd nivå

* Ålder 12–16 år
* 5 utespelare + målvakt

Planstorlek 20 m x 40 m (minst 18 m x 36 m), vilket innebär 19 sektioner lång och 9 sektioner bred.

* Stora mål (115 x 160)
* Resultat/tabell
* Matchtid 3 x 15 min rullande tid – effektiv tid sista 3 min i sista perioden, på högsta nivå A effektiv tid hela tiden, 5 min paus
* Seriespel
* Distriktsdomare

Poängsystem 3p vunnen 1p oavgjord

2. Junior/Senior serier

* Samma som Nivå Röd men ålder 16år och uppåt
* Matchtid 3 x 20 min effektiv tid, sudden i 5 min om lika vid full tid (dock inga straffar)
* H4 kör med rullande tid förutom sista 3 min i tredje perioden som är effektiv.

Poängsystem 3p vunnen 1p oavgjord, 1p extra vid vunnen sudden



Före matchen på matchdag

**Arrangerande lag är alltid hemmalaget och är värd för omgången och ska:**

* Som första lag från Bergs IK i hallen på er matchdag ansvara för att öppna hallen.
* Kom i tid så att de gästande lagen blir välkomnade och sargen blir byggd samt att sekretariat sätts på plats. Gästande lag ska kunna komma in i hallen 60 min innan matchstart.
* Bortalaget har rätt till uppvärmning på planen 20 minuter före matchstart såvida inte eventuell match före är försenad eller om spelschemat inte tillåter detta
* Arrangerande förening ansvarar för följande:

o att spelplanen är i speldugligt skick gällande linjer, målburar etc.   
o att gästande lag hälsas välkomna och bereds plats i omklädningsrum (sätt gärna skylt på bortalagets omklädningsrum ”Välkomna XXX”)  
o att domarna hälsas välkomna och får möjlighet till eget omklädningsrum

* Sekretariat

o I ÖIBF:s samtliga serier gäller generell dispens vad det gäller placering av sekretariat, utvisningsbänkar samt avbytarbänkar på samma sida. I de fall där utvisningsbänkar och byteszoner är placerade på samma sida ska det vara minst 2 meter mellan dessa.  
o I hallen ska resultattavlan kunna visa: - resultat - matchtid - period   
o Signalen för period och matchslut bör ljuda automatiskt.

* Matchobservatör

o Samtliga ledamöter och funktionärer i ÖIBF fungerar som matchobservatörer och ska beredas sittplats i arenan. En matchobservatör ska legitimera sig och berättigar innehavaren fri entré. Gäller matcher administrerade av ÖIBF

* Tag med uppvärmningsbollar (bortalaget har rätt till 20 bollar) i samma färg som matchbollen. Det är viktigt då någon i lagen kan vara färgblind.
* Bygg sarg. Seriespel sker på "Stor spelplan"

o Stor spelplan använd vid röda matcher i Flickor A-C och Pojkar A-G   
o Spelplanen skall vara ca **40 m x 20 m**, vilket innebär 19 sektioner lång och 9 sektioner bred. De vita delarna ska vara vid spelarbåsen och mellan lagets zoner (de vita byteslinjerna) ska de två bitarna med sargreklam sitta.

De **stora målen** skall användas

* Bemanna kiosken inklusive upprätta, fylla på, avveckla kiosken enligt särskilt kioskschema/direktiv. Samordna er kiosk med Bergs IK-lagen före och efter (se kalender på Bergs IK hemsidan om det är fler lag som spelar i samma hall). Som första lag hämta nycklar in till kiosken, de finns i ”matchskåpet”, ledare i resp. lag har nyckel till skåpet. Tomt kassaskrin finns också i matchskåpet, ta med det upp till kiosken.
* Upprätta sekretariatet. Notera att det kan vara nödvändigt att skaffa kommunalt WiFi gästlogin för att få teckning till hallen <https://svlgcdn.blob.core.windows.net/teamdata/files/891/Lathund%20LKVisitor%20Inloggning.pdf>
* Bemanna sekretariatet som ska bestå av **minst två personer** (tidtagare och protokollförare), vuxna eller äldre syskon (över 15 år), som ska vara på plats senast **30 minuter** före utsatt matchstart
* Dator för att live rapportera matchen direkt i IBIS finns i ”Matchskåpet”, ledare har nyckel dit. Starta dator, lösenord: c@priCorn
* Logga in i IBIS [www.ibis.se](http://www.ibis.se) Anvnamn: 650617cali

Lösen: UTqgaXt

* Matchprotokollet skall signeras av båda lagens lagledare innan match
* ÖIBF betalar domarna och fakturerar klubben för detta i efterhand
* Matchprotokollet fungerar som bevis på domarinsatsen
* Alla spelare ska vara registrerade och betalda för att få spela då det är en försäkringsfråga. Ref. ÖIBF
* Glasögon ska ansvändas i alla serier upp til 16år. Detta innebär att samtliga spelare i klasserna grön, blå och röd eller motsvarande, ska bära skyddsglasögon vid match. Detta gäller oavsett spelarens födelseår.

Under match

* Musik kan spelas i samband med spelavbrott och periodpauser. Sätt på vredet vid förrådsdörren till höger om seket (mot matchklockan), sök Bluetooth och välj antingen ”Ljungs1” eller Ljungs2” lösenord antingen ”0001” eller ”0002”

o Det är inte tillåtet att spela musik under pågående spel.

Vill man använda microfon är uttaget under vredet vid förrådsdörren, manus till speaker finns i pärmen eller på laget.se.

* Sargskötare (Gäller enbartA-lagen)

o Hemmalag bör se till att det finns minst åtta (8) stycken sargskötare. (Minimiålder 12 år).   
o Dessa ska ha väst ”sargvakt” så man klart kan urskilja att de är sargskötare.

* Matcher på Röd nivå från serie B och ner spelas över 3 x 15 min rullande tid. Stoppa tiden vid mål, utvisning och då domarna anger timeout (t.ex. på begäran av ett lag eller då en boll inte hittas). Glöm ej att starta tiden igen. Sista 3 minuterna i sista perioden stannas tiden för samtliga avblåsningar (effektiv tid, förhindrar maskning).
* Pojkar röd A och Flickor röd A spelas över 3x15 minuter effektiv tid (d v s klockan stoppas vid varje avblåsning och startas då bollen sätts i spel).
* DJ, HJ, Senior spelas över 3x20 minuter effektiv tid.
* Paus i Div 2 och uppåt är 10 min annars 5 min.
* Separat tidtagning för utvisning ex 2 min eller 5 min, utvisningskoder finns listade på protokollet.
* Under matchen ska protokoll föras över mål, straffslag, timeout och utvisningar, period och tid när situationen inträffat. Samt målskytt, passningsläggare till mål, utvisad spelares eller ledares nr och utvisningskoder. Protokollföraren ska endast notera uppgifter om målskytt, passningsläggare, utvisad spelare eller ledare, utvisningstid och orsak, meddelad från domaren. Ledare ska noteras som L1 till L5 om dessa blir utvisade.
* **On-line och ”live”-rapportering ska göras i Herr 1, 2, 3, 4 och Dam 1 & 2: (Rapport i hygglig närhet till händelsen)**   
  o Det rapporteras i ”appen” <http://resultat.innebandy.se> eller via app i mobil/platta/PC
* Protokollföraren ska omedelbart när denne har fått spelarens/spelarnas nummer, kontrollera att deras nummer finns noterade på matchprotokollet och ge klartecken till domarna
* Fråga domarna om något är oklart under matchen, de är de som sköter domsluten och sekretariatet noterar deras domslut.

Efter match

* Matchprotokollet skall signeras av domare och sekretariat

o Ingen kvittohantering. Domarna betalas via ÖIBF

* Alla matcher på Röd nivå skall matchresultatet rapporteras i ”appen” <http://resultat.innebandy.se> samma dag som matchen spelas   
  o Finns för mobil, dator eller surfplatta, se kod på matchprotokollet
* Alla röda matcher skall händelserapporternas i IBIS senast 2 dagar efter match (eller live under matchen)
* På röd nivå skriver man i IBIS för händelser (mål, utvisning mm) ”ej uttagen spelare” då vi inte ska ange vem som det berör.
* Matchprotokoll skall lämnas till ÖIBF senast måndag efter en helgs matcher och senast två dagar efter spelad match om matchen spelas en vardag.   
  o Det går också bra att skanna matchprotokollet och maila Stefan Nygren på ÖIBF "Stefan Nygren (Östergötland)" [stefan.nygren@innebandy.se](mailto:stefan.nygren@innebandy.se)
* Riv eller återställ sargen efter match

o Gäller inte om lag efteråt ska ha sargen uppe (se kelandern på hemsidan, laget.se/bergsik)

* Grovstäda i lokalen, är soppåsarna halvfulla/fulla töm dessa och släng vid containern vis skolan.
* Lämna över eller stäng ner kiosken (kolla om någon ska ha kiosken efter)
* Se till att det blir släckt, stängt och låst.

Sekretariatsuppdrag - protokollförare

**Före match kontrollera att:**

* planen är uppmärkt H (för hemmalag) och B (för bortalag) vid lagbänkar, och att det finns plats för utvisade
* ett antal matchbollar är tillgängliga och håll i dem så de inte blir uppvärmningsbollar, hemmalaget ska ta med bollar till matchen  
  o boll ska delas ut till domaren till matchstart och vid behov under matchen
* protokollet är korrekt ifyllt av båda lagen att det är uppmärkt med K (Kapten), M (Målvakt), korrekta tröjnummer, födelsenummer
* ni har en penna som fungerar!
* Dator för att live rapportera matchen direkt i IBIS finns i ”Matchskåpet”, ledare har nyckel dit. Starta dator, lösenord: c@priCorn
* Logga in i IBIS, anvnamn: 650617cali

Lösen: UTqgaXt

Bekanta dig med vad som skall fyllas i var under match!

Tomma rader i laguppställningen stryks precis före matchstart.

**Under match - protokollförare**

Protokoll ska föras över de händelser som sker i matchen (domarens uppgift att se vad som skett, ni noterar bara).

Som händelser räknas; mål, straffslag, utvisning, och timeout:

* MÅL, notera: Tid, målskytt1, passningsläggare 1
* STRAFFSLAG, notera: Tid, straffskyttens nr 1, koden för straff 402,

o Om mål -> notera mål Om ej mål -> lämna målkolumnen tom

* UTVISNING, notera: Tid, utvisad spelare 1, utvisningstid 2, orsak/kod

o Sekretariatet ska upplysa utvisad spelare när utvisningen upphör

* Om det samtidigt blir Straff & Utvisning:   
  o Notera straffslag. Om mål -> ingen utvisning. Om ej mål -> notera även utvisning

Före numret på spelaren ska ett **H** eller ett **B** skrivas beroende på om spelaren tillhör **h**emmalag eller **b**ortalag.

Ledare ska noteras som L1 till L5 om dessa blir utvisade.

* TIMEOUT, notera: lag, kod. ta tid (timeouttiden är **30** sekunder)

Koderna som ska anges finns på matchprotokollet, och utdelas/meddelas av domaren. Vid tveksamhet så fråga domaren om hjälp/repetition.

På Seniornivå ska resultaten liverapporteras på web eller via app direkt i anslutning till händelsen.

Använder ni live-rapporteringen i matcher på Röd nivå (ej seniornivå) så när man rapporterar händelser så ska det vara ”ej uttagen spelare” man väljer, så det inte anges vem som gjort vad utan att det blir förblir anonymt.

**I periodpausen**   
Uppe till höger på blanketten fylls gjorda mål periodvis t ex 2-0, 0-0, 0-1 om slutresultatet är 2-1

**Efter matchen - protokollförare**

* Samla in matchbollarna (ska oftast till hemmalaget)
* Protokollförare ska efter match fylla i matchresultat, periodsiffror, publik, telefonnummer samt skriva under protokollet
* Därefter ska även domaren skriva under protokollet
* För röd nivå ska händelserapportering göras skyndsamt efter matchen på webben eller via appen om det inte redan gjorts live

Sekretariatsuppdrag - tidtagare

(Matchklockan är inlåst i ett skåp direkt till vänster i ”Lärarrummet”, nyckel dit finns i ”Matchskåpet” som är i entrén i omklädningsrummet närmast skolan. Nyckel till ”matchskåpet” har en ledare. I ”matchskåpet” finns även en infopärm, kladdblock och pennor att användas i sekretariatet.

**Före match kontrollera att:**

• Matchklockan och displayen i hallen fungerar, är nollställd och inställd för innebandy  
Starta ”Innebandyprogram” om frågan återställ data visas - tryck NO. Tryck No tills innebandy visas.

• Tryck på knappen "New match" -innebandy, tryck YES, Paus 15min J/N välj N på juniormatch, paus 10min välj Yes.

• Senior/juniormatcher är 3 x 20 min

• Ungdom11-16 år är 3 x 15 min

• Försäkra dig om att du vet hur du startar och stoppar tid, registrerar mål och utvisningar för hemma- och bortalag.

H = Hemmalag

G = Gäster/Bortalag



**Under match:**

Matchtidtagare ska stoppa tiden vid mål, utvisning, straff, timeout och vid effektiv tid: 

MÅL Tryck för H-eller B-lag efter tekning 

UTVISNING Tryck på för H- eller B-lag

Knappa in spelarens nummer (Om det är ett ensiffrigt nummer tryck Yes efter 1a valda siffran)

Tryck antal minuter. Oftast 2 min, tryck på 2min , annars antal minuter + Yes.

Ska en utvisning tas bort, vilket sker om det andra laget gör mål under utvisningen, tas utvisningen bort med knappen 

STRAFF. Under straffslags genomförande ska matchklockan stå still, och startas först då straffslaget har genomförts och tekning sker efter domares signal

TIMEOUT-lagtimeout, spelare skadad, mm Tryck  för H-eller B-lag

Tryck Yes när 30s nedräkning för Timeouten skall startas

För att ändra matchtid, utvisningar, mm tryck 

**I periodpaus (rör inget på maskinen…)**

Efter några sekunder börjar matchklockan räkna ner periodpausen.

När ny period skall startas tryck STOPP, så återställs tiden till 0 och periodnummer ändras automatiskt.

**Efter matchen**

Återställ styrutrustningen i skicket som ni vill hitta den i nästa gång och lås in/förvara på avsedd plats i lokalen/hallen.

Web-länkar med matnyttig info

* ÖIBF (Östgöta Innebandyförbund) Tävling och domaransvarig   
  o Stefan Nygren [stefan.nygren@innebandy.se](mailto:stefan.nygren@innebandy.se)
* Login till Kommunens WiFi-nät länk till [Länk till instruktion](https://svlgcdn.blob.core.windows.net/teamdata/files/891/Lathund%20LKVisitor%20Inloggning.pdf)
* Diverse manualer i IBIS <http://www.innebandy.se/ibis>

Kontaktpersoner Bergs IK: <https://www.laget.se/BergsIK/Document>