

Sekretariatet

I hallar med resultat (spel 5 mot 5 + målvakter)

Att se över före första matchen

- Läs igenom det här dokumentet.
- Sekretariatet ska vara utrustat med eltejp/coachtejp.
- Det finns "kladdprotokoll" som du ska kunna göra anteckningar under matchen. Saknas det, använd blankt papper.
- I hallen finns golvmopp och pappershanddukar.
- I de hallar som har stolar eller bänkar, ska två stolar/bänkplatser på vardera sida om sekretariatet, för utvisade spelare.
- Ingen publik för nära sekretariatet i tävlingssklasserna. Håll publik på ett avstånd av minst 2-3 meter från utvisningsbänkarna.
- Meddela domarna när det är två minuter kvar till matchstart.
- Låna inte ut några bollar för uppvärmning till lagen.
- Speltiden i samtliga matcher är 2x15 minuter.

Under match:

- Sekretariatet sköter matchanteckningar och matchtiden. Noterar vilka som har gjort mål och vilken spelare som har blivit utvisad vilken tid. Meddela utvisade spelare när den ska komma in på planen igen.
- Ha koll på ställningen i matchen, gör anteckningar på papper i fall det blir något fel med matchklockan.
- Matchtiden är rullande. *I alla **slutspelsmatcher** är den sista minuten i sista perioden alltid effektiv, d.v.s. tiden stannas vid varje spelavbrott (på domares signal för frislag och inslag, t.ex.) och återstartas när bollen spelas i gång. Om spelet redan är avbrutet när sista minuten påbörjas, så stoppas tiden då.*
- Matchklockan stannas alltid vid mål, utvisning, straff och på domarens tecken (trippel-signal, *T-tecken), t.ex. vid oförutsedda händelser, demolerad boll, skador m.m. Klockan ska ej startas under pågående straffslag.
- **Vid matchstraff (rött kort), så måste matchanteckningarna innehålla lag, nummer och namn på felande spelare, samt matchtiden (period, tidpunkt) när förseelsen skedde.**

Minnesregel: **MUST - Mål, Utvisning, Straff, *T-tecken; vid dessa tillfällen ska klockan alltid stannas.**

Efter match:

- Slutrapportera resultatet i paddan.
- Hjälプ till med att se till att lagen lämnar spelplanen skyndsamt efter matchslut, så att nästa match kan komma i gång i tid.
- Hjälプ hallchefen med eventuell prisutdelning

*Domarens tecken för att stoppa tiden (T-tecken):



Tävlingsregler



Spelschema

