



- Installation av sekretariatet
- Lathund för matchklockan
- Lathund för matchprotokoll
- Lathund för ljud
- Lathund för ljus
- Matchrapporter för blå nivå

SEKRETARIAT

INSTALLATION



- Placera underlagsskivan mitt framför planens mittlinje med främre kanten på underlagsskivan vid den yttre målade linjen på golvet.
- Ställ sekretariatet, papperskorg och sex stolar enligt bilden ovan.
 - Om ni önskar större bordsyta på sekretariatet så går det att fälla upp skivorna på kortsidorna och de stabiliseras med stödpinnarna som dras ut under skivorna.
- Följ kontakternas märkning på kablarna som går ifrån sekretariatets och koppla in el-kontakten i det nedre uttaget och övriga kontakter i de övre kontaktboxarna (se bilden ovan). **OBS! Var noga med att koppla rätt kontakt i rätt uttag!**
- Om ni planerar att använda effektljusen ("discoljusen") så måste säkerhetsbrytaren för effektljuset vara PÅ, och den kan aktiveras bl.a. utav vaktmästaren.

STARTA MATCHKLOCKAN


- Om frågan [ÅTERSTÄLLA DATA] visas i skärmen på matchklockans kontrollpanel, tryck på "No"
- Om det står [INNEBANDY] på skärmen: Tryck på "Yes".
 - Annars tryck på "No" tills skärmen visar: [INNEBANDY].
 - Tryck på "Yes"
- Bläddra till 10 minuters matchpaus, genom tangenten "No", bekräfta valet med "Yes"

VÄND PÅ DENNA SIDA FÖR MER INFORMATION OM MATCHKLOCKAN

MATCHKLOCKAN

KORT BESKRIVNING

DETTA BÖR DU VETA FÖRST

- **H** = Hemmalag, **G** = Gästande lag, **Yes** = Ja/Gå Vidare, **No** = Nej/Avbryt, **No:** = Nummer.
- Max **EN** utvisning per lag kan visas på tavlan. Har man fler (max tre stycken) utvisningar i ett lag så visas den "kortaste i tid" först på tavlan.
- 15 sekunder efter perioden slut så startas automatiskt nedräkningen av tiden för paus. Om du vill avbryta pausnedräkningen, tryck på "STOP".
- Symbolen  är signalknappen, tryck på den för att manuellt starta signalen.

INFÖR NY MATCH

- Tryck på "New Match" och bekräfta med "Yes" eller avbryt med "No"

MATCHTID

- Välj aktuell matchtid genom att trycka på "Match Time".
- Skriv in aktuell matchtid (t.ex. 20.00.0)
- Bekräfta med "Yes" eller tryck "No" om du vill ändra något.
- På frågan Uppräkning? Trycker du "Yes"

TIDTAGNING

- Starta tidtagning med "Start", och stoppa med "Stop".

MÅL

- Tryck "Score +" för att öka mål för respektive lag. Tryck på "Score -" för att minska mål för respektive lag.

UTVISNING

2 Minuter:

- Tryck på "2 min", för respektive lag. (Utvisningen kommer upp direkt på skärmen)

Annan tid:

- Tryck på "No:" för respektive lag, och skriv in spelarens nummer (alltid två siffror).
- Välj sedan valfritt antal minuter och trycka på "Yes" eller tryck direkt på "Yes" för två minuter.

TIME-OUT

(OBS! Matchtiden behöver inte stoppas vid förberedelse för Time-out, den startar automatiskt när du bekräftat time-out)

- Tryck på "Time Out" för respektive lag.
- Tryck på "Yes" för att starta nedräkningen, eller "No" för att avbryta time-out-aktiveringen.

MATCHPROTOKOLL

LATHUND FÖR MATCHPROTOKOLLHANTERING

Inför match

- Hemmalaget samt bortalaget registrerar laguppställningar i iBIS. Vid vardagsmatcher skall detta göras 24 timmar innan matchstart, vid matcher helg senast 12.00 fredagen innan match.
- Hemmalaget skriver ut matchprotokollet från iBIS samt medtar detta till match.
- Om förändringar behöver göras på redan utskrivet protokoll skrivs dessa för hand på det befintliga utskrivna protokollet.
- Ledare i respektive lag kontrollerar och godkänner protokollet med en namnteckning.

Under match

- Sekretariatet fyller i matchprotokollet i enlighet med domarnas direktiv.

Efter match

- Protokollförelaren kontrollerar protokollet och godkänner därefter med en signatur, sedan gör domarna detsamma.
 - **OBS!** Ansvarig för hemmalaget fotograferar eller kopierar det godkända protokollet för rapportering & arkivering.
 - Domarna medtar därefter protokollet
- Hemmalaget registrerar resultat samt i de klasser där dylik är aktuell samt händelserapportering i iBIS senast 8 timmar efter färdigspelad match. Undantag gäller damer och herrar division 2 där resultat- och händelserapportering skall vara färdigställd 2 timmar efter färdigspelad match.

	Händelserapportering	Protokoll papper	Resultat rapp. i iBIS
F/P Grön	Nej	Nej	Nej
F/P Blå	Nej	Nej	Ja*
F/P Röd	Nej	Ja	Ja
D/H Juniorer	Ja	Ja	Ja
D/H Seniorer	Ja	Ja	Ja

* Resultat och tabell får inte redovisas på hemsida eller dylikt. Resultatredovisningen sker endast till förbundet för utvärdering och framtida serieindelningar.

I klasserna på blå nivå så används inte matchprotokoll utan istället så fyller lagen/domarna i en matchrapport vid eventuella problem (se nedan).

OBS! Längst bak i denna plastmapp så finns matchrapporter, ta EN och fyll i den vid problem på BLÅ nivå. Om ni tar den näst sista blanketten, vänligen skicka ett e-brev till info@vaxholmsinnebandy.se för att informera om att blanketterna snart är slut, tack!

<ul style="list-style-type: none"> Fyll i Tävling, Matchnummer och Hemmalag. <i>Matchnummer finner du på iBIS</i> OBS! Det är hemmalagets skyldighet att se till så att rätt matchnummer är rätt ifyllt. 	<p>Matchprotokoll</p> <p>Tävling <u>Pantamera Pojkar Ljusröd Medellätt Norra</u></p> <p>Matchnummer <u>123456789</u></p> <p>Hemmalag: <u>Hemmalaget IBF</u></p> <p style="text-align: right;">1</p>																																																																																				
<ul style="list-style-type: none"> Fyll i aktuella lag som ska mötas. Fyll i Datum, Tid och Spelplats. Fyll i "Kod vid resultatrapportering" <i>Koden finner du på iBIS</i> Publik är obligatorisk i H2 och D1 Fyll i Bortalag 	<p>Hemmalaget IBF - Bortalaget IBF</p> <p>Datum, Tid och spelplats: <u>2002-12-31 12:30 Ibf Hallen</u></p> <p>Kod vid resultatrapportering <u>1234</u> Publik: <u>500</u></p> <p>Bortalag <u>Bortalaget IBF</u></p> <p style="text-align: right;">2</p>																																																																																				
<ul style="list-style-type: none"> Fyll i vänster spelarförteckning för hemmalag och höger spelarförteckning för bortalag. Båda lagen skall fylla i respektive spelförteckning med spelarens nummer, position ("M" för målvakt, "K" för kapten), Spelarens Namn, samt födelsedatum (ååååmmdd) 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nr</th> <th>Spelare</th> <th>Född</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>M Anders Andersson</td> <td>19880101</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>K Johan Johnsson</td> <td>19880303</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Nils Nilsson</td> <td>19880505</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Fredrik Fredriksson</td> <td>19880707</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">3</p>	Nr	Spelare	Född	1	M Anders Andersson	19880101	2	K Johan Johnsson	19880303	3	Nils Nilsson	19880505	8	Fredrik Fredriksson	19880707																																																																					
Nr	Spelare	Född																																																																																			
1	M Anders Andersson	19880101																																																																																			
2	K Johan Johnsson	19880303																																																																																			
3	Nils Nilsson	19880505																																																																																			
8	Fredrik Fredriksson	19880707																																																																																			
<ul style="list-style-type: none"> Fyll i namn och eventuellt licensdatum samt födelsedatum (ååååmmdd) på hemmalagets ledare i den vänstra kolumnen, och i den högra kolumnen för bortalagets ledare. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nr</th> <th>Ledare</th> <th>Licens</th> <th>Född</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Gunilla Gunarsson</td> <td>20010101</td> <td>19700101</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">4</p>	Nr	Ledare	Licens	Född	1	Gunilla Gunarsson	20010101	19700101	2																																																																											
Nr	Ledare	Licens	Född																																																																																		
1	Gunilla Gunarsson	20010101	19700101																																																																																		
2																																																																																					
<ul style="list-style-type: none"> Under matchen fyller du i period och tid på de uppgifter som domaren rapporterar. OBS! Skriv tydligt och var noga så du får med allt på rätt sätt. H8 = Hemmalagets nr 8. B10 = Bortalagets nr 10. U2 = 2 min utvisning. U5 = 5 min utvisning. SM = Självmål. MISS = Miss av straff HTO/BTO = Hemma/Borta -lag Time Out. UM2 = Matchstraff 2. U2+P10 = 2 min utvisning + 10 min personligt. BL1 = Bortalagets ledare nr 1 får matchstraff 3. Vid straff så noteras ev. mål i målkolumnen. Kod - Finner du längst ner till vänster på matchprotokollet. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Per</th> <th>Tid</th> <th>Nr</th> <th>Mål</th> <th>Pass</th> <th>Utv</th> <th>Kod</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10:45</td> <td>H8</td> <td></td> <td></td> <td>U2</td> <td>206</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>15:23</td> <td>B10</td> <td></td> <td></td> <td>U5</td> <td>504</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>09:45</td> <td>H3</td> <td>1 - 0</td> <td>H2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>12:34</td> <td>SM</td> <td>1 - 1</td> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>14:16</td> <td>H8</td> <td>-</td> <td></td> <td>MISS</td> <td>402</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>18:25</td> <td>B11</td> <td>1 - 2</td> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>19:00</td> <td>HTO</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>401</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>19:10</td> <td>B12</td> <td></td> <td></td> <td>UM2</td> <td>302</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>19:15</td> <td>B11</td> <td></td> <td></td> <td>U2+P10</td> <td>101</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>19:59</td> <td>H2</td> <td>2 - 2</td> <td>H3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>19:59</td> <td>BL1</td> <td></td> <td></td> <td>UM3</td> <td>303</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">5</p>	Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod	1	10:45	H8			U2	206	1	15:23	B10			U5	504	2	09:45	H3	1 - 0	H2			2	12:34	SM	1 - 1	-			2	14:16	H8	-		MISS	402	2	18:25	B11	1 - 2	-			2	19:00	HTO				401	2	19:10	B12			UM2	302	2	19:15	B11			U2+P10	101	2	19:59	H2	2 - 2	H3			2	19:59	BL1			UM3	303
Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod																																																																															
1	10:45	H8			U2	206																																																																															
1	15:23	B10			U5	504																																																																															
2	09:45	H3	1 - 0	H2																																																																																	
2	12:34	SM	1 - 1	-																																																																																	
2	14:16	H8	-		MISS	402																																																																															
2	18:25	B11	1 - 2	-																																																																																	
2	19:00	HTO				401																																																																															
2	19:10	B12			UM2	302																																																																															
2	19:15	B11			U2+P10	101																																																																															
2	19:59	H2	2 - 2	H3																																																																																	
2	19:59	BL1			UM3	303																																																																															
<ul style="list-style-type: none"> Fyll i slutresultat och periodresultat. Skottstatistik är obligatorisk i H2 och D1. Domaren kan be dig kryssa i "Matchstraff är utdömt" och/eller "Anmärkningsvärda förhållanden". Det är dock domaren som sköter rapporteringen utav dessa. 	<p>Resultat: <u>2 - 2</u></p> <p>Periodresultat: <u>0 - 0 , 2 - 2 , - (-)</u></p> <p>Skott: <u>15 - 14 (5 - 4 , 10 - 10 , -) (-)</u></p> <p>Matchstraff är utdömt <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Anmärkningsvärda förhållanden <input checked="" type="checkbox"/></p> <p style="text-align: right;">6</p>																																																																																				
<ul style="list-style-type: none"> En ledare från respektive lag kontrollerar protokollet och godkänner med underskrift INNAN matchstart. Domaren kontrollerar och godkänner protokollet EFTER match. 	<p>Underskrift protokoll Godk/sign</p> <p>Ledare hemmalag: <input type="text"/></p> <p>Domare 1: <u>Domare Domarsson</u> <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;">7</p>																																																																																				
<ul style="list-style-type: none"> Protokollförare kontrollerar och godkänner protokollet EFTER match. 	<p>Underskrift protokollförare: <input type="text"/> Godk/sign</p> <p style="text-align: center;">Rapportera direkt på ibis.innebandy.se</p> <p style="text-align: right;">8</p>																																																																																				

LJUD

KORT BESKRIVNING

Introduktion

- Längst ner på "Behringer mixern" ser du kolumner med siffrorna 1, 2, ¾ och 5/6 – Det är kanalerna på mixern.
- Längst ner till höger på mixern finns ett reglage som heter "Main Mix" – Det är mastervolymen.
- Börja med att vrida alla kanalers "Level" längst till vänster (-∞).
- Vrid "Main Mix" till 0 (noll).
- Alla andra övriga reglage på alla kanaler ska vridas till mitten (pekar då rakt uppåt).
 - Även "GAIN" på kanal 1 & 2 ska peka rakt uppåt.
- **OBS!** Knappen "Phantom" ska INTE vara nedtryckt.
- Mikrofonen har en On/Off (På/Av) -knapp på själva mikrofonhalsen.

Inkoppling av musik

- Se till att reglaget "Level" på kanal 3/4 är vriden längst till vänster (-∞).
- Koppla in din musikspelare på kabeln som leder från "Line In 3/4".
- Starta din musikspelare och se till att den har lämplig volym på (oftast max) .
- Vrid upp "Level" på kanal ¾ till lämplig nivå.
 - Om du tycker det är lågt, så beror det troligtvis att din musikspelares volym är låg. Det kan också bero på att reglage "Main Mix" inte står på 0 (noll).
 - Om nödvändigt så kan du använda EQ:n på kanal 3/4 för att ställa in ljudbilden.

Mikrofon

- Se till att reglaget "Level" på kanal 1 är vriden längst till vänster (-∞).
- Se till att mikrofonens är På (On) genom att reglera knappen på mikrofonhalsen.
- Reglera "Level" på kanal 1 tills du får lämplig volym när du pratar i mikrofonen.
 - Du kan med fördel sedan använda mikrofonens På/Av för att styra ljudet från mikrofonen.
 - Får du inget ljud så bero det troligtvis på att reglage "Main Mix" inte står på 0 (noll).

Övrigt

- Du kan koppla in en annan mikrofon på kanal 2 och/eller annan ljudkälla på kanal 5/6.
 - Vänligen koppla INTE om befintliga kopplingar utan att återställa de efteråt.
- Dra ner volymen på respektive kanal innan du kopplar bort ljud-enheter.
- **OBS!** Spela INTE för högt!

LJUS

KORT BESKRIVNING

Allmänbelysning

- Den vita boxen märkt "ALLMÄNBELYSNING" styr allmänbelysningen i hallen.
- Boxen har åtta knappar med följande funktioner:

Knapp 1 – "100%"	Ger full styrka på belysningen
Knapp 2 – "DIM UPP"	Höjer steglöst belysningen upp till valfri nivå genom att trycka på eller hålla in knappen (max är 100%)
Knapp 3 – "DIM NER"	Sänker steglöst belysningen ned till valfri genom att hålla in tryck på eller hålla in knappen (min 5%)
Knapp 4 – "BLINKA"	Startar ett blinkande program.
Knapp 5 – "V. MÅL"	Släcker all allmänbelysning förutom vid vänster mål (sett från sekretariatet)
Knapp 6 – "Mitten"	Släcker all allmänbelysning förutom över mittlinjen.
Knapp 7 – "H. Mål"	Släcker all allmänbelysning förutom vid höger mål (sett från sekretariatet)
Knapp 8 – "AV"	Släcker hela allmänbelysningen.

- Alla program går att avbryta genom att trycka på en annan knapp.

Effektbelysning

- Den avlånga gråa boxen märkt "Sweet Light Rack" och med 16 knappar på, styr effektbelysningen.
- Tryck in valfri (uppmärkt) knapp för att starta ett program, tryck igen för att avsluta programmet.
 - Du kan med fördel dimma ner allmänbelysningen eller slå av den helt när du kör ett effektprogram.
- **OBS!** Om detta inte fungerar så beror det troligtvis på att säkerhetsbrytaren för effektljuset är i läge AV. Den kan startas utav vaktmästaren eller annan ansvarig person .

MATCHRAPPORT BLÅ NIVÅ

Matchrapport - rapporten skall skickas in till StIBF senast två (2) dagar efter spelad match om något av följande finns att rapportera.

Ingen domare kom till matchstart

Gäller endast pojkar blå medelsvår, svår-lätt och svår-svår samt flickor blå medel och svår.

Anmärkningsvärda förhållanden:

WO-match

Denna del ifylles av lag (pojkar blå lätt-lätt, lätt-svår och medel-lätt samt flickor blå lätt-lätt och lätt-svår) och av domare (pojkar blå medelsvår, svår-lätt och svår-svår samt flickor blå medel och svår) på plats. Därefter ska laget som infunnit sig till match utan motståndare ta kontakt med StIBF:s kansli snarast.

Matchnummer: _____ Serie: _____

Datum: _____ Tid: _____

Hall: _____

Lag som ej kom till spel: _____

Domare 1 (textas): _____

Domare 2 (textas): _____

Uppgiftslämnare: _____
(Namn & förening)

Tfn och e-post: _____