



"Snabb-guide" vid match

BESTRAFFNINGAR

Varning	Max 1 varning	Varning
Utvisning	Max 3 utvisningar, den 3:e medför Rött kort. Kan ev vara Utvisning x 2 + 1 till	Utvisning Utvisning x 2
Direkt Rött kort	Laget reduceras med 1 spelare i 2 min. Spelare lämnar laget till "rött kort" plats	Direkt rött kort
Rött kort med Rapport (blått kort)	Registreras <u>endast</u> om domaren visar det blå kortet. Rapport skrivs till SHF av domaren.	Rött kort With report 13 Görgen Dahlberg Med rapport? ☒ Tryck

DOMARTECKEN



ANDRA HÄNDELSER

Timeout (=tidsstopp)	Stoppa klockan!	Tangent S eller
Lag Timeout	Grönt Timeout kort lämnas in. Blås HÅRT och stoppa klockan!	Timeout
Tilldömd straff	OM utvisning finns, sker oftast Timeout från domaren.	Först Tilldömd 7-m sen Mål 7-m eller 7-m miss



Före match Sekreterare

* Stäm av laguppställningen med lagledare, namn och tröjnummer. Max 16 st
Samt ledarnas namn och rätt roll (A,B,C,D). Tryck i om dessa är Godkända

Laguppställning godkänd

* Skriv in namnet på Tidtagaren

Matchfunktionäre

* Kontrollera att Matchtiden är rätt inställd.

Periodlängd (minuter) 20

* Ta fram pappersprotokoll och penna.

I Halvlek, kontrollera att allt ser rätt ut i Live, eller i Arbetsprotokollet. Samt efter matchen.

A = Arbetsprotokoll

Efter match Sekreterare

M = Matchprotokoll

* INNAN godkännande av match. Ta upp matchprotokollet för kontroll av ledare och domare.

* Bocka EJ i DI (om sådan finns). **Godkänn protokollet** och fyll i Publikisifra.

Före match Tidtagare

* Se till att allt material finns på plats: Visselpipa, Timeout kort, gult o rött kort, Whiteboard kort + penna.

* Matchklockan: ställ in periodlängd, prova utvisning samt att kunna ändra tiden.

* Hälsa på lagledarna samt ge ut ev. Timeout kort.

Under match Tidtagare

* Tryck in mål. VIKTIGT! Stoppa och sätt på klockan vid Timeouter.

* Kvittera händelser till domaren. Starta tid, Timeout, Varning, Utvisning samt Rött kort.

* Blås hårt vid inlämnande av Lag timeout, samt vid halv- och full tid.

GEMENSAMT Sekreterare och Tidtagare

* Kontrollera antal spelare på planen, samt att byten görs korrekt.

* Kommunicera hela tiden, genom att säga ställningen högt, så båda har samma ställning.

* Stäm av att båda är beredda när tid startas.

USM: Se speciella Tävlingsbestämmelser