SNABBGUIDE VID MATCH

BESTRAFFNINGAR

		EMP
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 endast om domaren visar det blå kortet. Rapport skrivs till SHF av	Rött kort With report 13 Görgen Dahlberg Med rapport? Tryck

DOMARTECKEN







ANDRA HÄNDELSER

		EMP
Timeout (=tidsstopp)	Stoppa klockan!	Tangent S eller 13:23
Lag Timeout	Grönt Timeout kort lämnas in. Blås HÅRT och stoppa klockan!	Timeout
Tilldömd straff	OM utvisning finns, sker offtast 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, E). Tryck i om dessa är Godkända — Laguppställning godkänd
* Skriv in namnet på Tidtagaren — Matchfunktionärer
* 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 M=Matchprotokoll

Efter match Sekreterare

* 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 Publiksiffra.

A M

Före match Tidtagare

* Se till att allt material finns på plats: Visselpipa, Timeoutkort, gult & rött kort, Whiteboardkort + penna.
* Matchklockan: ställ in periodlängd, prova utvisning samt att kunna ändra tiden.
* Hälsa på lagledarna samt ge ut ev. Timeoutkort.

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 särskilda Tävlingsbestämmelser