**Lathund för SEKRETARIATET**

**SEKRETARIATETS FUNKTION**

Har man inte tidigare suttit i sekretariat under en innebandymatch så är det inte så lätt att få allt rätt. Vi gör så gott vi kan och blir bättre med träning, precis som spelarna.

Ett sekretariat är en neutral part i tävlingen och skall bistå domarna.

Sekretariatet har en nyckelroll för att en innebandymatch ska kunna spelas och för att andra

ska kunna ta del av händelserna i matchen, antingen direkt eller för framtiden.

Det sekretariatet rapporterar digitalt syns direkt I appen och i livesändningen.

Sekretariatet ska bestå av minst två personer, helst tre. En person sköter matchprotokollet

och en person sköter matchtiden.

Sekretariatet skall finnas på plats senast 15 minuter för utsatt matchstart. Sekretariat Personalen får ej bytas ut under pågående period. I yttersta nödfall kan det ske mellan två perioder och i dessa fall måste domaren underrättas omedelbart.

**Inga andra personer än de som tjänstgör i sekretariatet får vara där då det är lätt att bli ouppmärksam, men gästande lag ska kunna beredas möjligheten att ha en kontrollant på plats.**

**Följande utrustning ska finnas i sekretariatet i varje match:**

* Ipad/mobil för digital live rapportering i min iBiS app

[Digitala matchprotokoll införs - Stockholm (innebandy.se)](https://www.innebandy.se/stockholm/nyheter/digitala-matchprotokoll-infors)

Du kan även dela din iBiS via en QR-kod till någon som inte har inlogg till iBiS

* 3 st. godkända matchbollar (om matchbollen försvinner kastar sekretariatet ut en ny)

Utvisningsbåset ska ha plats för en/två sittande personer från varje lag

**Endast utvisade spelare får befinna sig på utvisningsbänken**

****

**PROTOKOLLFÖRARE iBiS**

[**Digitala matchprotokoll införs - de fysiska tas bort - Stockholm (innebandy.se)**](https://www.innebandy.se/stockholm/nyheter/digitala-matchprotokoll-infors-de-fysiska-tas-bort)

Se till så att matchtruppen är fastställd, annars går det inte att rapportera/starta matchen.

Hemmalagets ledare kan hjälpa till och redigera bortalagets matchtrupp, men en ledare för bortalaget måste fastställa sin matchtrupp*.*

1. Klicka på ”iBIS-logotypen” uppe i gula fältet för att komma till startsidan med dina matcher
2. Klicka på **”Mina matcher”**
3. Klicka på den blåa datumrutan med pilen från matchlistan.

Du kan även dela matchen med en tillfällig person som kan göra rapporteringen som ombud för dig.

1. Klicka på **”rapportera resultat, händelser och statistik”**
2. Klicka på **”matchhändelser”** om du ska rapportera matchens direkt/live eller efterregistrerar händelser.

**Om lagen fastställt sina matchtrupper kan du starta period 1 och därmed matchen. Annars måste båda lagens ledare göra det.  
  
Härifrån kan du även redigera båda lagens nummer på spelare om dom uppgetts fel. Klicka på ”Redigera matchtrupp”.**

1. Klicka på ”Starta period” när domaren blåser, startar matchen eller perioderna.
2. Klicka på ”Lägg till matchhändelse” när det blir *mål*, *utvisning*, *timeout*, *straffmål* eller *missad straff* eller när *målvakterna byts ut/in* och om det blir ”*mål i tom målbur*”.
3. Fyll i tiden.

**Skiljetecken mellan minuter och sekunder läggs automatiskt så att man kan skriva tiden med siffror direkt.**

1. Fyll i de efterföljande fält som visas beroende på vilken händelse du valt.
2. När matchen är slut ska du se över alla händelser och godkänna din rapportering.

**Efter att rapporteringen är godkänd kan du inte ändra något.**

1. Ändra eller ta bort felaktiga händelser innan du godkänner:
2. Klicka på de *tre prickarna till höger*.
3. Efter att rapporteringen är godkänd kan du inte ändra något.

**Kontakta tävlings administrerande förbund för mer information**

1. Matchen är godkänd

**MATCHTIDTAGARE**

Tidtagare skall kontrollera att matchklockan fungerar och är rätt programmerad samt kontrollera att paussignal fungerar.

Tidtagaren skall starta klockan då bollen spelas efter domarens signal.

**Tiden skall stoppas endast vid följande tillfällen då domare**:

* Blåser för mål
* Blåser för utvisning
* Blåser för straffslag
* Visar tecken för att stoppa tiden

**OBS!** Under de tre (3) sista minuterna i tredje perioden ska tiden alltid stoppas på

domares avblåsning.

Under straffslag genomförande skall matchklockan stå still, och startas först då straffslaget

har genomförts och tekning sker efter domarens signal.

**UTVISNING I SAMBAND MED STRAFFSLAG:**

Utvisning Förseelse som orsakar straffslag verkställs ej om straffslaget resulterar i mål.

Utvisning Förseelsen skrivs inte in i protokollet förrän straffen är slagen och ej resulterar i mål.

**UTVISNINGAR OCH BENÄMNINGAR**

Den vanligaste utvisningen är 2 minuter, men även 5 minuter och matchstraff kan ske. När domaren

meddelar längd på utvisning och anledning till sekretariatet noteras detta i protokollet med kod,

koderna för tex ”hög klubba” står i botten av protokollet, eller finns inlagda i IBIS.

En utvisad spelare ska befinna sig på utvisningsbänken under hela utvisningen. Gör motståndarna mål släpps han in på planen igen. Utvisningstiden följer alltid matchtiden.

Utvisningen skall läggas in i matchklockan så att publiken och spelarna kan se kvarvarande

utvisningstid.

**SPEAKER**

Speaker är inte obligatoriskt, men är ett mycket trevligt och uppskattat inslag!

• Kontrollera så att ljudanläggningen fungerar.

• Kontrollera så att ljudet är tydligt i hallen.

• Ska hälsa publik, spelare och domare välkomna till matchen.

Speaker ska förmedla all nödvändig information om matchen till publik, spelare och ledare. Informationen ska lämnas med saklighet och gott omdöme.

Speaker får under inga villkor fälla förlöjligande kommentarer om domslut, publik, spelare eller liknande händelser

**MUSIKANLÄGGNING**

Använd gärna musikanläggningen, det höjer stämningen i hallen.

Koppla upp dig via Bluetooth till anläggningen. Rör endast det vänstra reglaget för volym upp och ner. Enheten heter PM-422P

* Spela musik före matchen och i paus
* Vid längre spelavbrott (byte,uppehåll etc.) är det lämpligt att spela musik.

Spela musik efter sund förnuft, vad som passar och när det passar.