

Information till sekretariatet

## Info till sekretariatet

- I pärmen finns ett protokoll per match och de är sorterade på datum och tid.
- Inför varje match så är det viktigt att kontrollera att rätt lag är på plats.
- Se till att hemmalaget är på rätt sida (är de inte de så får de byta; det underlättar för er själva).
- **Hemmalaget börjar alltid med boll** (alltså ingen lottning om vem som börjar med boll eller val av sida).
- Hemmalaget håller med matchboll.
  
- Ställ in matchtiden om det finns en matchklocka i hallen. Annars kör du med tidtagaruret som finns i väskan.
  - I U9-U14 är matchtiden 2 x 12 min med 1 minuts paus. **Obs! Inget sidbyte i pausen.**
  - I U16-19 är matchtiden 2 x 15 min med 1 minuts paus. **Obs! Inget sidbyte i pausen.**
- Starta klockan på domarens signal.
  
- Under cupen stoppas inte tiden som i vanliga seriematcher vid bl.a. utvisningar. Undantag är vid skador då domarna stoppar spelet.
- Lagen får inte ta några lagtimeouter eller utbildningstimeouter.
  
- Tryck fram målen på resultattavlan (på Elmia: bläddra fram på "pingistavlan") och notera mål i matchprotokollet. Om ni vill notera målskyttar är det bra men inget måste. Det är viktigt att resultatet på resultattavlan och protokollet alltid stämmer överens.
- För de matcher där resultaten inte räknas lämnas protokollen till hallvärden eller tävlingskansliet som ansvarar för att matchen registreras som spelad.
- Hallvärden/Tävlingskansliet ska samla protokollen i pärmar per plan (får inte kastas förrän ett par veckor efter avslutad turnering)

# Så här fyller du i matchprotokollet

Matchnr <b>04013200</b>	Klass <b>Flickor 13 (födda 06</b>	Grupp/Typ <b>Grupp A</b>	Matchtid <b>25 2x12</b>
Spelplats <b>Idrottshuset A</b>		Dag <b>lördag</b>	Tid <b>13:00</b>
Hemmalag <b>IFK Bankeryd Rosa (SWE)</b>		Bortalag <b>KFUM Trollhättan (SWE)</b>	
Resultat <b>9-0</b>		Segrare <b>IFK Bankeryd</b>	
<input type="checkbox"/> Walk-over		<input type="checkbox"/> Förlängning	
<input type="checkbox"/> Straffar			

Hemma Nr.	Resultat	Borta Nr.	Hemma Nr.	Resultat	Borta Nr.	Hemma Nr.	Resultat	Borta Nr.	Hemma Nr.	Resultat	Borta Nr.
7	1-0		15	8-0	17		-			-	
3	2-0			9-0			-			-	
	2-1	4		-			-			-	
	2-2	11		-			-			-	
	2-3	11		-			-			-	
	2-4	17		-			-			-	
4	3-4			-			-			-	
4	4-4			-			-			-	
15	5-4			-			-			-	
	5-5	3		-			-			-	
7	6-5			-			-			-	
4	7-5			-			-			-	
	7-6	2		-			-			-	
	7-7	3		-			-			-	
3	8-7			-			-			-	

Varningar hemmalag	Nr 6	Nr 4	Nr 3	Nr	Nr	Nr	Varningar bortalag	Nr 4	Nr 2	Nr	Nr	Nr	Nr
Utdömda straffkast							Utdömda straffkast						
Godkända mål straffkast						Godkända mål straffkast							

H	UT	KLAR	B	DU	H	UT	KLAR	B	DU
6	4.51	6.51							
	6.30	8.50	9						
11	10.13	12.13							
15	15.27	17.27							
	21.23	23.23	11						

Hemmalag (underskrift) <i>Bosse Karlsson</i>	Bortalag (underskrift) <i>Ana Jakobson</i>
Protokollförare (signatur) <i>Astrid</i>	Domare (signatur och nr) <i>Kalle P</i>

- Fyll i målställning (och helst även vem som gjort målet)
- Fyll i varningar (nr). T.ex. *varning på nr 4 och 2 i bortalaget.*
  - Ett lag kan få max 3 varningar men det ska domarna hålla koll på
- Du behöver inte ange hur många mål som gjorts på straffkast.
- Fyll i utvisningar. Om en spelare i hemmalaget får en utvisning så skriv numret i kolumnen H (för hemmalaget). Skriv tiden när utvisningen startar (när domaren blåser igång spelet) under UT och tiden när utvisningen är klar under KLAR. T.ex.
  - Nr 6 i hemmalaget blir utvisad och domaren blåser igång spelet när matchklockan visar 4.51. Utvisningen är klar 6.51*
  - Nr 4 i bortalaget blir utvisad och utvisningen startar 6.30 och är klar 8.30.*
- En spelare som får sin tredje 2 min utvisning får automatiskt ett rött kort och får inte fortsätta. Skriv ett D på i kolumnen D/U.
- En spelare kan också få ett rött kort direkt. Skriv då DRK i kolumnen D/U.
- Skriv slutresultatet och vem som är segrare
- Skriv ditt namn och be någon av domarna samt någon av ledarna i respektive lag skriver på.



# Matchklockan

Se till att ställa in matchklockan på rätt tid!

- I U9-U14 och parahandbollen är matchtiden 2 x 12 min med 1 minuts paus.
- I U16-19 är matchtiden 2 x 15 min med 1 minuts paus.
- Paustiden ställs inte in på matchklockan utan för den använder du tidtagaruret.
- Exemplet till höger visar Westerstrandsklockan som finns i många hallar.



WESTERSTRAND SPORTSYSTEM

SEKTION - MULTISPORT

Handboll

Dokument: 2310sv05.doc  
Författare: PH / JL  
Datum: 2008-01-27  
Sida: 1 of 3  
Från program ver. JEFF-E389

## Instruktion Handboll

Tastaturmall 20957-04  
för resultattavla multisport  
LED- och elektromekaniska versioner



### Igångsättning

- Slå på strömmen till grundtavlan.
- Fäst tastaturmallen för handboll på manöverenheten.
- Anslut manöverenheten i uttagsdosan.
- Om manöverhandtag för START / STOPP av tidtagningen används, Jacka in det i valfritt uttag på baksidan av manöverenheten.

### Detta bör du veta

Hemmalag = H.  
Gästlag = G.  
Ok - Ja - gå vidare = Tangent YES.  
Nej - Avbryt = Tangent NO.  
Uppdatera resultattavlan = G.

Utvisning Max två utvisningar per lag kan visas.

Visas enligt följande:

I manöverenhetens display visas två utvisningstider per lag.  
På grundtavlan med prick (1 st. per utvisning). Utvisningstider visas ej på grundtavlan.  
Om utvisningstavlorna finns, visas spelarnummer och utvisningstider på dessa.  
I LED Basic-serien visas inte utvisningar i form av prickar då utvisningstavlorna ingår i denna. Prickarna representerar då antal timeouts.

### Starta handbollsprogrammet

- Om frågan ÅTERSTÄLLA DATA visas, tryck tangent NO.
- Tryck tangent NO tills displayen visar: HANDBOLL.
- Tryck tangent YES.

# Matchlockan

## 1. Tidtagning

- Tangent START eller tangent STOP. Eller med START/STOPP handtaget.
- För att ändra från uppräknig till nedräknig och vice versa (ej möjligt under pågående halvlek), tryck på tangent MATCH TIME. Tryck YES för att acceptera halvleklängd och svara sedan YES eller NO på nästkommande fråga gällande ned- eller uppräknig (beroende på aktuell inställning).
- För korrigering av tid, se punkt 8.

## 2. Mål

- Tangent SCORE +, för hemma resp. gästande lag.

### Rätta mål

- Tangent SCORE -, för hemma resp. gästande lag.

## 3. Utvisning


Flera utvisningar kan matas in samtidigt.

- Tangent YES för hemma eller gästande lag.
- Fler utvisningar kan matas in samtidigt av nedräknig.
- Tangent YES för fortsatt av nedräknig.
- Om utvisning ska ändras till fortsatt av nedräknig.
  - Tangent NO: för hemma eller gästande lag.
  - Skriv in spelarnummer (alltid 2 siffror).
  - Tangent 2 MIN eller valfri siffra, för resp. lag.
- Fler utvisningar kan anges.
- Tangent START för start av nedräknig.

## 4. Ny halvlek

- Tangent PERIOD.
- Tangent 2.
- Tangent YES.

## 5. Manuell signal

- Tangent  och en signal ljuder ca. 3 sekunder.

## 6. Time-out

- Tangent TIME-OUT för hemma eller gästande lag. (Matchtiden behöver inte stoppas.)
- Tangent YES, nedräknig för hemma eller gästande lag. Eller tangent NO, ingen time-out. Nedräknig kan stoppas med tangent STOP.

Dessa funktioner används ej under Hallbybollen

## 7. När matchen är slut

- Tangent NEW MATCH.
- Om ny match ska spelas:
- Tangent YES.
- Om INTE fler matcher ska spelas:
- Tangent NO.
  - Tangent YES.

## 8. Rätta felaktiga tider och spelarnummer

- Tangent STOP.
  - Tangent CHANGE.
- Om matchtid ska ändras:
- Skriv in rätt tid med sifvertangenterna (alltid 4 siffror).
  - Om utvisning finns inmatad, justeras utvisningstiderna automatiskt.
- Om utvisning ska ändras till fortsatt av nedräknig:
- Tangent NO tills normalt spel visas.
  - Tangent START för fortsatt tidtagning.
- Om utvisning ska ändras till fortsatt av nedräknig:
- Tangent NO tills normalt spel visas.
  - Skriv in nytt spelarnummer med sifvertangenterna. (alltid 2 siffror).
  - Eller tangent YES för att acceptera aktuella siffror i displayen
  - Skriv in ny tid med sifvertangenterna. (alltid 4 siffror).
  - Eller tangent YES för att acceptera aktuella siffror i displayen
- Om fler utvisningar finns inmatade:
- Tangent NO tills normalt spel visas.
  - Tangent START för fortsatt tidtagning.

## 9. Vid strömavbrott

- Manöverenhet.
- Tidtagningen stoppas och informationen står kvar i manöverenhetens display ca 2 min. När strömmen kommer tillbaka kommer frågan: ÅTERSTÄLLA DATA N/Y?
- Tryck YES, så kommer all information att återställas.
- All information skickas till tavlan (tavlor) automatiskt.
- Elektromekanisk resultattavla.
- Informationen står kvar på tavlan under strömavbrottet. När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan (tavlor) automatiskt.
- LED resultattavla.
- Informationen försvinner från tavlan under strömavbrottet. När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan (tavlor) automatiskt.

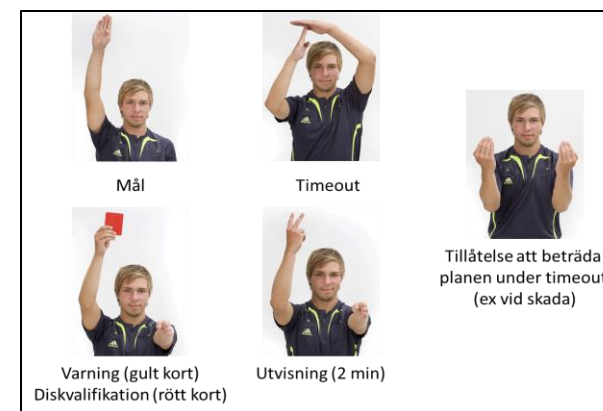


# Varningar, utvisningar och felaktiga byten

- Anteckna **alltid** på protokollet vilken spelare (nummer) som har fått en varning eller utvisning.
- Under cupen stoppas vanligtvis inte tiden som i vanliga seriematcher när en spelare blir utvisad.
- Anteckna i protokollet när utvisningen börjar och när den är klar.
- Lämna en lapp till lagledaren i laget som har fått av en utvisning där ni skriver vilken spelare som har fått utvisningen och när den är klar.
- Utvisningstiden räknas från när domarna blåser igång spelet igen.
- Ha koll på matchklockan eller tidtagaruret när utvisningen är klar. Om en spelare går in för tidigt så blåser ni och berättar för domarna. Domaren ger då ytterligare en 2 min utvisning.
- Vid felaktiga byten, varna först (gäller framför allt de yngre, använd sunt förnuft). Vid ett felaktigt byte så får spelaren en utvisning.

Varningar hemmslag	Nr	Nr	Nr	Nr	Nr	Nr	Varningar bortslag	Nr	Nr	Nr	Nr	Nr	Nr
Utdömda straffkast	6	4	3				Utdömda straffkast	4	2				
			Godkända mål straffkast							Godkända mål straffkast			
H	UT	KLAR	B	DIV			H	UT	KLAR	B	DIV		
6	4.51	6.57											
	6.30	8.50	4										
11	10.13	12.13											
15	15.27	17.27											
	21.23	23.23	11										

8  
Klar 14.38



## Resultattelefonen

- Vi använder oss av särskilda telefoner för att kunna erbjuda liverapportering från matcherna i klasserna U12-U19
  - se särskilda instruktioner för hur telefonen används.
- Det är viktigt att telefonen laddas på natten och att telefonerna lämnas tillbaka till IF Hallby den 6/1 efter avslutad turnering.
- När man använder telefonerna så registreras slutresultatet per automatik men vi ser gärna att ni dubbelkollar via hemsidan eller via Hallbybollenappen att resultatet har kommit in.
- Om registreringen med telefonen inte har fungerat så använder ni adminappen (se särskilt info).



## Fair Play

- Tillsammans med Länsförsäkringar Jönköping delar vi ut Fair Play kort.
- Det är en utmärkelse som delas ut till en spelare i vardera lag som utmärkt sig på ett schysst sätt.
- **Nytt för i år är att det är sekretariatet som delar ut. Gärna i samråd med domarna om det funkar.**
- Korten delas ut efter matchen i samband med att lagen tackar varandra och domaren för genomförd match.
  - För varje plan kommer det att finnas Fair Play kort så att det räcker till alla matcher. 2 kort per match delas ut.
- Sekretariat ansvarar för att anteckna vilka spelare som har fått Grönt Kort. Detta görs på en särskild lista som finns i sekretariatspärmerna. **Det är viktigt att detta görs direkt efter varje match.**
  - Ni antecknar för-och efternamn samt tröjnummer (en spelare för varje lag).
- Mer info kommer att finnas i pärmen vid varje plan.
- Utlottning av priser sker den 8/1 med Emelie Ramsö från Länsförsäkringar. Därefter publicering på Hallbybollens hemsida att det har lottats och utskick till lagledare för kontaktuppgifter
- Vid frågor eller oklarheter fråga hallvärderna eller kontakta tävlingskansliet.

# Grattis!

Du har fått ett Fair Play Kort för att du har gjort något lite extra för dina med- eller motspelare.

Länsförsäkringar Jönköping vill hylla just dig för att du är ett föredöme. Du deltar därför i utlottningen av ett presentkort på sportartiklar till ett värde av 1 000 kronor samt 10 biobiljetter tillsammans med övriga spelare som har fått Fair Play Kort.

Eventuell vinst tilldelas efter att cupen är genomförd och vinnaren kontaktas av Hallbybollen.



Namn \_\_\_\_\_

Lag \_\_\_\_\_