

Kompendium för båsfunktionärer

2023–2024



Förord

Ingen match kan genomföras utan matchfunktionärer. Att vara matchfunktionär är ett viktigt och ansvarsfullt uppdrag. Som matchfunktionär fungerar du som domarens förlängda arm både till lagen och till publiken. Det är därför viktigt att ett matchfunktionärsbåset har rätt bemanning och besitter de kunskaper som krävs.

I ungdoms- och juniormatcher är det ofta föräldrar som ställer upp. De saknar många gånger erfarenhet och har begränsade kunskaper kring sin uppgift. Med förenade krafter och domarens hjälp kan man genomföra matcherna. Det här materialet är framtaget som handledning till matchfunktionärer i Förbunds-, Regions-, och Distriktsserier.

I tillägg till detta kompendium så finns det manual och utbildningsmaterial för att använda match-rapporteringsprogrammet OVR.

Västergötlands ishockeyförbunds målsättning med kompendiet för matchfunktionärer:

- Vara ett stöd och komplement till den obligatoriska båsfunktionärsutbildningen.
- Innehålla riktlinjer och rekommendationer för hur du som båsfunktionär ska agera och hantera olika moment i samband med en match.

Västergötlands ishockeyförbund
Funktionärskommittén
Johan Bredberg
DAIF

Västergötlands ishockeyförbund
Tävlingskommittén
Helena Wallin

Innehåll

Förord	0
Bemanning.....	3
Bemanning i matchfunktionärsbåset	3
Protokollförare	4
Protokollföraren är ansvarig för att	4
Protokollförarens arbetsuppgifter.....	4
Speaker	8
Speakers arbetsuppgifter	8
Matchtidtagare	9
Strafftidtagare	10
Grundläggande regler för Matchfunktionärer	12
Spelarna	12
Lagkapten	12
Musik i arenan	12
Matchprotokollet.....	12
Utvisningar	13
Grundregler avseende utvisningar.....	13
De olika straffen	13
Tabell över de olika straffen	16
Först UT-Först IN.....	17
Kvittning.....	18
Exempel på utfall vid mål.....	19
Uppskjutna straff	29
Exempel med uppskjutna straff	29
SAMMANFATTNING UTVISNINGAR.....	32
STATISTIK	34

Bemanning

Bemanning i matchfunktionärsbåset

Enligt regelboken ska ett matchfunktionärsbås ha följande bemanning:

- Protokollförare
- Matchtidtagare
- Två Strafftidtagare
- Speaker, (det finns inget krav på speaker men det underlättar arbetet avsevärt)

Vad dessa olika roller innebär beskrivs under respektive rubrik. Oavsett roll så förväntas du vara neutral och uppträda på ett sådant sätt i sekretariatet. Som båsfunktionär tillhör du samma lag som domarna, agera som en god lagkamrat.

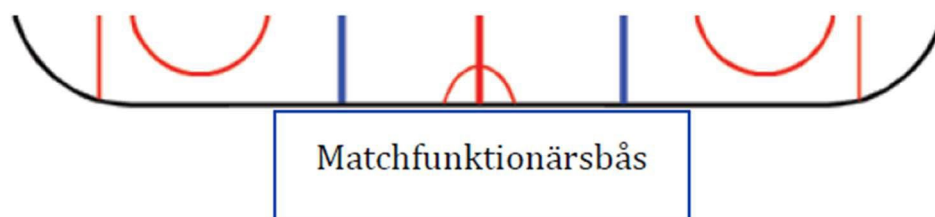
Tillägg:

I vissa serier¹ ska det även finnas bemanning som ansvarar för:

- Statistik, (individuella skott, tekningar, +/- statistik)

Figuren nedan visar en lämplig placering i ett matchfunktionärsbås. Det rekommenderas att de som ansvarar för ev. statistik innehar en lämplig position på läktaren. Placeringen av matchfunktionärerna kan variera från arena till arena beroende på båsets utformning.

Matchfunktionärsbåsets placering



Matchfunktionärsbåsets struktur

Spelplan

Strafftidtagare LagA	Tidtagare	Protokollförare	Speaker	Strafftidtagare LagA
-------------------------	-----------	-----------------	---------	-------------------------

¹ Förbundsserier och vissa regionsserier, detta framgår i seriebestämmelserna

Protokollförare

Protokollförarens uppgift är att protokollföra matchens händelser samt ansvara för att matchfunktionärsbåsets arbete går rätt till. Därför är det av stor betydelse att Du som protokollförare har goda regelkunskaper och är väl insatt i hur ett matchfunktionärsbås ska arbeta. Det är protokollföraren som har det övergripande ansvaret i båset och ansvarar för att bemanningen är den rätta.

Protokollförare ska ha grundläggande kunskaper om hur OVR fungerar i de serier och matcher som hen administrerar. (Det är inte längre ett krav att protokollföraren är placerad i sekretariatet. Det viktiga är att protokollföraren har god uppsikt över isen. Om protokollföraren inte är placerad i sekretariatet så måste en annan person vara utsedd och finnas på plats i sekretariatet under hela matchen för att leda sekretariatet och samarbetet med domarna.)

Protokollföraren är ansvarig för att:

- Korrekt tid för utvisningar anges på klockan och ska omgående påkalla domarens uppmärksamhet, om några skiljaktigheter uppstått mellan tidsangivelser på klockan och den officiella tiden.
- Utvisad spelare och orsak till utvisningen meddelas via PA- systemet. När spelare från båda lagen utvisas samtidigt, ska utvisningen för det gästande lagets spelare meddelas först.
- Ändringar av spelarantalet ska också meddelas på samma sätt
- När ett mål har blivit underkänt, meddela orsaken som rapporterats av domaren.
- Målgörare och/eller passare blir rätt bokförda i systemet.

Det är domaren som meddelar protokollföraren om eventuella ändringar i protokollet.

Protokollföraren ska efter matchen färdigställa protokollet för underskrift av domaren. Därefter ska lagen få varsin kopia av protokollet och originalet ska sparas på av föreningen anvisad plats.

Protokollförarens uppgift är att protokollföra det domaren meddelar om mål och utvisningar. Protokollföraren kan själv ansvara för att föra skottstatistiken i matchen, alternativt delegeras den arbetsuppgiften till statistikpersonal eller någon annan i sekretariatet

Protokollförarens arbetsuppgifter:

Före match

Lämna ut preliminär laguppställning till lagen (skrivs ut i OVR)². En timme³ före matchstart ska protokollföraren få tillbaka respektive lags preliminär laguppställning med lagen i femmor.

I den preliminära laguppställningen ska det framgå vem som är lagkapten och ev. assisterande kaptener. Dessa markeras i OVR (vid pappersprotokoll ska märkas ut i protokollet med "C" (captain) eller "A" (alternate captain) efter respektive namn.)

Därefter ska protokollföraren mata in spelarna i OVR systemet och skriva ut den officiella laguppställningen som lämnas till ledarna för kontroll och underskrift.

² I OVR är det väsentligt att det blir rätt se instruktion, bilaga 1. För matcher där handskrivet protokoll används, fyller bortlaget först i sin preliminära laguppställning och därefter hemmalaget.

³ I ungdomsmatcher (B-pojk) gäller 30 min

På den officiella laguppställningen ska bortalaget markera i laguppställningen vilka spelare de kommer att starta matchen med. När bortalaget har markerat sin startande femma och målvakt ska hemmalaget göra detsamma. Den officiella laguppställningen ska skrivas på av respektive lag. och sparas ihop med matchprotokollet. En kopia av laguppställningen ska lämnas till respektive lag och till domarna.

När det återstår 15 minuter ⁴ till matchstart får inte längre några ändringar genomföras i laguppställningarna. Behöver laget göra ändringar så länge det återstår mer än 15 minuter till matchstart ska ny (korrigerad) officiell laguppställning skrivas ut och skrivas på av respektive lag.

Regel (7) avseende lineup tillämpas endast i SHL, HA och SDHL.

Gå in till domarna och presentera dig. Din uppgift är att hjälpa domaren, här har Du möjlighet att träffa domaren och även uttrycka Dina önskemål. Det som kan vara bra att diskutera är:

- Kringarrangemang runt matchen
- Kan du domartecknen bra, eller dåligt.
- Hur hanterar ni eventuellt strul med klockan.
- Hur löser ni det med kvittningar, kan du hjälpa till?
- Hur säkerställer ni att det blir rätt i samband med att mål och utvisningar rapporteras?

Det är viktigt både för dig själv och domarteamet att det inte finns några frågetecken er emellan. Är det ungdomsmatcher så har domarteamet ofta begränsad erfarenhet, då kan det vara bra för dem att känna att de inte är ensamma där ute, utan att ni finns där till deras hjälp.

Under Match

Under matchen är det protokollförarens uppgift att löpande bokföra matchens händelser:

- Mål med målskytt, passningsläggare och tid för målet (i Förbundsserier även spelarna som var på isen när målet gjorde.
- Se till att snabbt kontrollera att målgörare och assisterande finns med i matchprotokollet Om inte, se till att domaren blir uppmärksam på detta innan pucken släpps.
- Utvisningar med utvisad spelare, orsak, straffets storlek och tidpunkt
- Straffslag
- Timeout
- Målvaktsbyten samt målvaktsstatistik.
- Ev. spelavbrott
- Se till så att ni vet exakt vad som gäller och att ni är överens innan ni släpper iväg domaren. Vilka tider ska upp på tavlan? Vilka ska kvittas? Behövs det någon ersättare?
- Allt detta måste ni i båset ha full kontroll på innan domaren lämnar er.

Undvik att via speakern meddela "domaren till speakerbåset", ta hellre god tid och säkerställ att det blir rätt från början.

(Observera att i vissa serier på regional och förbunds nivå ska även följande bokföras:)

Periodstatistik med skottstatistik och periodresultat (i Förbundsserier ska även antalet utvisningar per period samt start och stopptiderna för perioderna redovisas).

⁴ I ungdomsmatcher (B-pojk) gäller 5 min

Vad räknas som skott på mål?

- Skott som går i mål ska räknas.
- Skott som målvakten räddar som annars skulle gått i mål ska bokföras som skott.
- Skott i stolpen eller ribban räknas **inte** som skott
- Tar målvakten en puck som tydligt går bredvid eller över målet ska detta **inte** bokföras som skott
- Räddar en spelare ett skott ska detta **inte** bokföras i skottstatistiken.

Undantag

I samband med avgörande straffslag efter ordinarie speltid ska endast det skott som avgör matchen räknas.

Periodslut

Efter varje period sammanställs mål och skottstatistik.
Periodens resultat och skottstatistik redovisas i PA- systemet.

Efter match:

- Protokollföraren ska snarast efter matchen färdigställa protokollet för underskrift av domaren.
 - Förvissa dig också om att ev. skador som uppstått under matchen kommer med i protokollets anteckningar.
 - Det är extremt viktigt att kontrollera så att det blivit rätt med eventuella GM och MP.
- Protokollföraren ska tillsammans med domaren skriva under protokollet och **därefter** stänga matchen i OVR
 - Efter att domaren signerat matchprotokollet får inga ändringar göras i matchprotokollet.
- Lagen ska erhålla varsin kopia av det fastställda protokollet.
- Originalen ska tillsammans med den påskrivna laguppställningen lämnas till kansliet eller på av föreningen anvisad plats.

Nyckeln till ett bra resultat är att du som protokollförare är uppmärksam, var med i spelet. När situationen blir stressad och många saker sker, ta det lugnt och var ordningsam. Detta spar mycket tid och besvär!

I dag förs nästan alla protokoll digitalt i TSM OVR, men ibland används pappersprotokoll då kan det vara bra att veta hur olika händelser ska skrivas in. Exempel på detta enligt nedan:

Exempel 1:

Tiden 12.24 gör nr 12 i hemmalaget mål efterpassning från nr 23.

Tid	Nr	Lag	Resultat	Pass	Utv.min	Orsak
12:24	12	A	1-0	23		

I kolumn "Tid" förs 12.24 in och i kolumn "Nr" förs 12 in. Spelaren spelar i hemmalaget, lag "A". Resultatet "1-0". Under "Pass" förs 23 in. Högst två spelare kan få passningspoäng. Observera att vid målvakts retur kan numera två passningspoäng utdelas.

Exempel 2:

Tiden 13.30 utvisas nr 7 i bortalaget 2 minuter för *slashing*.

Tid	Nr	Lag	Resultat	Pass	Utv.min	Orsak
13:30	7	B			2	SLASH

"Tid" 13.30. "Nr" 7. "Lag" B. "Utv. min" 2. "Orsak" SLASH. En förteckning över de olika utvisningskoderna som förs in under "orsak" i slutet av matchfunktionärskompendiet. Den spelare som ådömts utvisningen ska alltid protokollföras. Utvisas målvakten ska alltså utvisningen bokföras på målvakten trots att en lagkamrat avtjänar straffet. Ett lagstraff eller en ledarbestraffning ska inte bokföras på någon spelare, utan endast på laget. För att undvika missförstånd skrivs "bench" i kolumnen för nummer. I kolumnen "Utv. min" antecknas de antal minuter som spelaren utvisas; 2, 5 eller 10 minuter. Game Misconduct protokollförs som 20 min, medan Match Penalty protokollförs som 25 min, oavsett vilken tid som återstår av matchen.

Exempel 3:

Observera att olika utvisningar på samma spelare förs in på olika rader. Tiden 13.30 utvisas nr 7 i bortalaget 2 minuter för *slashing* och 2 minuter för *roughing*.

Tid	Nr	Lag	Resultat	Pass	Utv.min	Orsak
13:30	7	B			2	SLASH
13:30	7	B			2	ROUGH

Exempel 4:

Tiden 13.30 utvisas nr 7 i bortalaget 2 minuter för *slashing* samt 2 minuter för olämpligt uppträdande.

Tid	Nr	Lag	Resultat	Pass	Utv.min	Orsak
13:30	7	B			2	SLASH
13:30	7	B			2	ABUSE

Exempel 5:

Utvisningar med tilläggsstraff skrivs på en rad. Tiden 13.30 utvisas nr 7 i bortalaget 5+GM minuter för *Boarding*.

Tid	Nr	Lag	Resultat	Pass	Utv.min	Orsak
13:30	7	B			5+20	BOARD

Exempel 6:

Tiden 15.45 dömer domaren straffslag för lag B. Lag B gör mål på straffslaget genom spelare nr 14 och kvitterar därmed till 1-1.

Tid	Nr	Lag	Resultat	Pass	Utv.min	Orsak
15:45		A			0	PSHOT
15:45	14	B	1-1			

Speaker

Det är speakerns uppgift att på ett korrekt och neutralt sätt meddela domarens och linjemännens domslut. Det är lämpligt att Du som speaker sitter bredvid protokollföraren så att ni kan hålla god kontakt och kunna förmedla korrekta beslut från domarna till spelarna och publiken.

Speakerns arbetsuppgifter:

Före match

- Hälsa publik, gästande lag och matchfunktionärer välkomna.
- Presentera de båda lagens laguppställningar med nummer och namn. Gästande lagets laguppställning presenteras alltid först.
- Presentera matchens Huvuddomare och linjedomare med namn.
- Vid ungdomsishockey ska text från tävlingsbestämmelserna läsas upp innan match.

Under match

- Informera om gjorda mål, målskytt, passningsläggare och tiden för målet.
- Meddela alla utvisningar (även kvittade)
- Meddela när numerären på banan förändras, (utvisningar upphör)
- Meddela timeout och när den tar slut.
- Meddela när det återstår en minut av den första och andra perioden samt då det återstår två minuter av tredje perioden och ev. overtime.
- Förmedla på ett sakligt och neutralt sätt orsaken till att ett mål inte godkännts eller något annat som domaren meddelar.
- Informera vid extraordinära händelser t ex bortdömt mål, brandlarm, trasig sarg/skyddsglas eller liknande.
- Fullt synliga och lättförståeliga händelser, som exempelvis blockering, puck över sarg, icing och offside ska inte meddelas.

Exempel för speaker.

Mål:

Exempel 1

"Nybro IF tar ledningen med 1-0. Målskytt utan assist nummer 24 Peter Eriksson. Tid 12.14"

Exempel 2

"Gävle GIK kvitterar till 2-2. Målskytt nummer 32 Hanna Eriksson och hon assisterades av nummer 6 Erika Svensson och 12 Lina Jansson. Tid 1.21"

Utvisningar:

Informera om utvisning, utvisad spelare, utvisningsorsak, straffets längd samt tiden för straffets utdömande.

Exempel 1

"Nummer 14 i Nybro IF, Nils Larsson, utvisas 2 minuter för hooking. Tid 12.57"

När spelare i båda lagen utvisas samtidigt ska alltid det gästande lagets utvisade spelare

meddelas först

Exempel 2

"Nummer 12 i Gävle GIK, Johanna Larsson, samt nummer 17 i Nybro IF, Maria Sandström, utvisas vardera 2 minuter för roughing. Tid 7.45"

I händelse av kvittning bör speakern meddela utvisningarna på vanligt sätt samt ange att kvittning tillämpas och ange hur många spelare lagen ska ha på isen.

Exempel 3

"Nummer 12 i Gävle GJK, Fredrik Olsson, samt nummer 18 i Nybro IF, Per Svensson, utvisas vardera 2 minuter för slashing. Utvisningarna kvittas och lagen fortsätter att spela 5 mot 5. Tid 8.15"

Meddela då numerären på banan förändras beroende på att strafftiden på utvisningar tar slut

Exempel 1

"Gävle GIK är fulltaligt"

Exempel 2

"Gävle GIK är fulltaligt, och spelar 5 mot 4"

Ord och uttryck som Du som speaker ska undvika:

- (målvakts)blockering
- Puck över sarg
- domaren tyckte att ...
- laget ökar på sin ledning ytterligare till
- lag X drabbas av en utvisning

Periodslut

Meddela periodens resultat, skottstatistik i den aktuella perioden.

Efter match

Meddela slutresultatet, periodresultat, skottstatistiken i den sista perioden och totalt
Tacka lagen, domarna och publiken för matchen samt hälsa välkommen åter till nästa match.

Matchtidtagare

Det är matchtidtagaren som tar den officiella matchtiden. Matchtiden räknas upp eller ner beroende på serie, detta framgår av seriebestämmelserna. Matchtidtagaren ska anteckna tiden för varje periods början och slut och alla andra aktuella tider under matchen. Tiden räknas från det att pucken släpps till dess domaren eller linjemännen blåser av spelet eller periodtiden tar slut.

Periodens början

Före varje periods början ska domaren och matchtidtagaren ta ögonkontakt, så att båda är överens om att spelet kan börja. Matchtidtagaren ska också signalera genom en automatisk siren när en spelperiod, förlängningsperiod eller matchen är slut. Matchtidtagaren ska också via speakern meddela då det återstår en minut av den första och andra perioden samt då det

återstår två minuter tredje perioden och ev.overtime.

Time Out

Då domaren meddelar att ett lag begärt "timeout" är det matchtidtagaren som tar tiden på timeouten. Båda lagen har rätt att ta varsin trettio (30) sekunder lång timeout, under matchen. Under en timeout får alla spelare, inklusive målvakterna, bege sig till sina spelarbåsar (ej utvisade spelare). Timeout ska begäras under ett normalt spelstopp. Endast en timeout, vanlig eller reklamtimeout, får beviljas i ett enskilt spelstopp. En reklamtimeout är en officiell timeout som inte lastas något av lagen.

Periodpaus

I periodpauserna (normalt 18 eller 15 minuter)⁵ ska enligt regelboken den aktuella paustiden visas på matchuret. Varje gång matchuret startas är det viktigt att Du som matchtidtagare förvisar Dig om att matchuret verkligen startat. Det är viktigt att komma ihåg är att matchtiden inte ska gå vid utförandet av ett straffslag. Ett reservur och en visselpipa ska finnas till hands om matchuret av någon anledning slutar att fungera.

Strafftidtagare

I varje utvisningsbås ska det finnas en strafftidtagare. Strafftidtagaren ska föra noteringar över alla utdömda utvisningar (för respektive lag). Nummer på de utvisade spelarna, förseelsens art, utvisningens längd och tidpunkten för utdömandet av respektive utvisning ska bokföras. Strafftidtagaren ansvarar för att alla spelare sitter den korrekta utvisningstiden, samt att de återinträder i spelet vid rätt tidpunkt. *Det är viktigt att Du som strafftidtagare är insatt i reglerna Först UT- Först IN, kvittning och uppskjutna straff.* För att underlätta arbetet och lättare kunna överblicka komplicerade utvisningssituationer finns många olika typer av tabeller och mallar. Ett förslag på en sådan finns på nästa sida.

Spelare ska bara släppas in från utvisningsbåset när utvisningsklockan visar noll, eller om spelreglerna tillåter det på annat sätt. Det är alltid du som strafftidtagare som öppnar dörren till utvisningsbåset.

Misconduct-utvisningar och kvittade straff ska inte mätas på utvisningsklockan. Spelare som ådöms en sådan utvisning ska släppas in i första spelstopp efter det att utvisningstiden har löpt ut.

En strafftidtagare ska också påpeka för protokollföraren, om en spelare lämnat utvisningsbåset innan utvisningstiden tagit slut. På förfrågan ska strafftidtagaren också kunna ge en utvisad spelare korrekt information om hur lång tid som återstår av utvisningstiden. Straff-tidtagaren bör alltid informera de utvisade spelarna om när de kommer att få återvända till isen.

Du som strafftidtagare ska vara domarna behjälpliga med vilka spelare som var på isen vid målvaktsutvisning.

⁵ Serieadministratören kan besluta om annan längd på periodpausen

Förslag på utvisningsmall för strafftidtagare

Lag A:.....

Tid	NR	Utvmin	Start	Stop	Anm

Lag B:.....

Tid	NR	Utvmin	Start	Stop	Anm

Grundläggande regler för Matchfunktionärer

Som matchfunktionär så är en grundläggande kunskap om spelets regler en bra förutsättning för att kunna genomföra arbetet på ett bra sätt. Du har då bättre förutsättningar för att agera lugnt och rationellt i stressade situationer och kan fungera som ett stöd och hjälpende hand i svåra situationer för domarna. Detta blir speciellt viktigt när du är funktionär på barn och ungdomsmatcher, där domarna oftast har en begränsad förkunskap kring spelets regler och utförande.

Observera att nedanstående material enbart är en sammanfattning av de viktigaste reglerna för dig som matchfunktionär. Detta är inte de officiella spelreglerna och ska inte användas som referens över den officiella regelboken framtagen av Svenska Ishockeyförbundet

Spelarna

Ett lag ska ha högst 6 spelare på isen när spelet pågår, och de ska benämnas enligt följande:

Vänsterforward Center

Högerforward

Vänsterback Högerback

Målvakt

Lagkapten

Varje lag ska utse en kapten, samt högst två assisterande kapten, endast en av dessa har rätt att fråga domaren om tolkningen av regler vilka kan uppstå under spelets gång. Kaptenen ska på dräktens framsida bära ett väl synligt "K" eller "C", som i färg skiljer sig från dräkten. Om bokstaven "K" eller "C" inte bärs, bortfaller rättigheterna som kapten enligt denna regel. Assisterande kapten markeras med "R" eller "A".

Domaren och protokollföraren ska före varje match meddelas, vem som är kapten och vilka som är assisterande kapten. Ingen målvakt, spelande tränare eller spelande lagledare ska tillåtas vara kapten eller assisterande kapten eller agera som sådan.

Musik i arenan

Musik får inte spelas i högtalarna då spelet pågår utan bara i spelstopp samt även under time-out. Vid skadade spelare på isen spelas inte musik. Horn med komprimerad luft och visselpipor är förbjudna i arenan.

Matchprotokollet

Inga byten eller tillägg på laguppställningen är tillåtna med mindre än 15 minuter 6 kvar till matchstart. Om mål görs och det uppdagas innan nedsläpp att antingen målgöraren eller någon av passningsläggarna inte finns med i laguppställningen så ska målet dömas bort och spelaren tas bort från matchen och händelsen ska rapporteras till administrerande förbund. Upptäcks det först efter att nedsläpp har skett ska spelaren tas bort från matchen och händelsen ska rapporteras till administrerande förbund. Detsamma gäller om en spelare som blir utvisad inte finns med på laguppställningen - spelaren tas bort från matchen och händelsen ska rapporteras till administrerande förbund.

⁶ I ungdomsserier U13-U15 gäller 5 min

Utvisningar⁷

Grundregler avseende utvisningar:

- Utvisade spelare ska alltid avtjäna sin utvisningstid. (Tiden kan endast bli kortare pga. att den utvisade spelarens lag släpper in ett mål)
- En spelare kan bara avtjäna ett straff i taget, en spelare som ådömts flera utvisningar vid samma tillfälle så summeras strafftiden. Exempel en spelare utvisas 2 minuter slashing, 2 minuter Abuse och 10 min Abuse, spelaren ska då sitta 14 minuter i utvisningsbåset.
- Kvitta så många mindre och lagstraff som möjligt
- Kvitta så många större straff och MP som möjligt
- Kan inte alla straff kvittas så avgör lagkaptenen i det laget som fått mest utvisningstid i situationen, vilka som ska kvittas och vilka som ska markeras på tavlan.
- Krävs det en ersättare ska denne placeras direkt i utvisningsbåset

De olika straffen

Alla straff är indelade i olika kategorier och räknas i effektiv tid:

- **Mindre straff** (2 min)
- **Lagstraff** (2 min)
- **Större straffet** (5 min)
- **Misconduct penalty** (10 min)
- **Game Misconduct penalty** (20 min)
- **Match Penalty** (25 min)
- **Straffslag**
- **Tilldömt mål**

Mindre straffet

Innebär 2 minuters utvisning för spelaren som begått förseelsen. Om målvakten ådöms ett Mindre straff, ska det avtjänas av en spelare som var på isen när förseelsen begicks.

Exempel på utvisningsorsaker är *holding*, *hooking*, *slashing* och *tripping*⁸.

Lagstraff

Innebär 2 minuters utvisning. Vilken spelare som helst, utom målvakten eller redan utvisad spelare, får avtjäna straffet. Utvisningen ska inte bokföras på den spelare som avtjänar straffet.

Exempel på utvisningsorsaker är; *too many players on the ice*, *unsportsmanlike conduct* och *abuse of officials*.⁹

Större Straffet

Större straffet innebär att felande spelare utvisas i fem minuter¹⁰. Spelaren får inte ersättas på isen.

En spelare som ådöms större straffet kan också ådömas ett Game misconduct penalty. Om större straffet och mindre straffet utdöms i samma spelstopp på samma spelare, ska det större

⁷ Det finns regelskillnader mellan olika serier vad gäller utvisningar. Speciella regler gäller exempelvis i SHL, HA och SDHL. En viktig regel är att ett större straff alltid innebär automatiskt GM i ungdoms och juniorserier.

⁸ Fasthållning, hakning, otillåtet slag med klubban, fälla någon

⁹ För många spelare på isen, osportsligt uppträdande mot någon annan än funktionär, osportsligt uppträdande mot en funktionär

¹⁰ I ungdoms och juniormatcher innebär ett större straff automatiskt Game Misconduct

straffet avtjänas först på matchklockan. Om större straffet utdöms i samma spelstopp som ett eller flera mindre straff/lagstraff i samma lag, ska större straffet vara det sista som avtjänas på matchklockan. Större straffet kan utdömas på en identifierad spelare, oavsett om denne är på isen, i spelarbåset eller i korridoren.

Om ett större straff utdöms och sätts upp på matchklockan ska en ersättare placeras i utvisningsbåset. Denna ersättare ska avtjäna den tid som sätts upp på matchklockan, men utvisningen ska fortfarande bokföras på felande spelare. Ersättaren får inträda i spel när tiden på matchklockan har löpt ut (precis som vid en vanlig utvisning).

Misconduct penalty

Misconduct penalty innebär att felande spelare utvisas i tio minuter. Spelaren får ersättas på isen. Efter att utvisningstiden har löpt ut måste spelaren sitta kvar i utvisningsbåset tills nästa spelavbrott.

Misconduct penalty kan utdömas på en identifierad spelare, oavsett om denne är på isen, i spelarbåset eller i korridoren.

Ådöms en spelare Mindre straffet + Misconduct penalty ska en ersättare avtjäna det Mindre straffet

Game Misconduct penalty

Game misconduct penalty innebär att felande spelare diskvalificeras från resterande del av matchen och måste lämna banan. Spelaren ska hänvisas till omklädningsrummet. Game misconduct penalty bokförs med 20 minuter i protokollet. Spelaren får ersättas på isen förutsatt att utvisningen inte även är kopplad till ett mindre eller större straff, då de straffen ska avtjänas av en ersättare.

Match Penalty

Match penalty innebär att spelaren diskvalificeras från matchen, spelaren får inte ersättas på isen, 5 minuters straff ska avtjänas av en ersättare. Spelaren och är automatiskt avstängd tills vidare från all ishockey till dess att dom fallit. Match penalty bokförs med 25 minuter i protokollet.

Om match penalty och mindre straffet utdöms i samma spelstopp på samma spelare, ska match penalty- straffet avtjänas först på matchklockan.

Om match penalty utdöms i samma spelstopp som ett eller flera mindre straff/lagstraff i samma lag, ska match penalty-straffet vara det sista som avtjänas på matchklockan.

Straffslag

Ska protokollföras som en förseelse i protokollet. Viktigt att komma ihåg är att matchklockan inte ska gå under genomförandet av ett straffslag.

Straffslag ska utföras på följande sätt:

- Domaren ska via speakern meddela anledningen till straffslaget och vilken spelare, som laget utsett utföra *Straffslaget*.
- Domaren ska därefter placera pucken på avslagspunkten på mittlinjen.
- Spelaren som utför *Straffslaget* ska efter signal från domaren försöka göra mål på målvakten. Spelaren som utför *Straffslaget*, måste åka direkt mot motståndarmålet, och sedan målskottet gjorts ska *Straffslaget* betraktas som avslutat
- Mål kan inte göras på retur av något slag och så snart pucken passerat förlängda mållinjen, ska *Straffslaget* betraktas som avslutat.
- Endast målvakten eller reservmålvakten får vara försvarare vid *Straffslag*.

Om förseelsen för vilken *Straffslaget* utdömdes avsåg *Större straffet*, *Game Misconduct Penalty* eller *Match Penalty* ska *Straffslaget* utföras och straffet för förseelsen avtjänas. Skulle mål göras vid ett *Straffslag*, ska ytterligare straff ej utdömas om inte förseelsen för vilken

Straffslaget utdömts avsåg *Större straffet*, *Game Misconduct* eller *Match Penalty*, i vilket fall föreskriven utvisning för förseelsen ska avtjänas.

Ingen tidigare utdömd utvisning upphör vid mål som gjorts genom ett straffslag. Om förseelsen på vilken *Straffslaget* baserats inträffar under ordinarie speltid, ska *Straffslag* utdömas och utföras omedelbart på vanligt sätt, oavsett om domaren avvaktar, så att ordinarie speltid upphör i någon period. Den tid som åtgår för *Straffslagets* utförande, ska ej inräknas i ordinarie speltid eller förlängning.

Tilldömt mål

Om, när målvakten är tagen av isen, en spelare i neutrala zonen eller i anfallszonen, har kontroll på pucken (eller är i bäst position att etablera besittning och kontroll på pucken) hindras otillåtet utan att ha någon motståndare mellan sig själv och motståndarmålet och därmed går miste om en rimlig målchans, ska huvuddomaren omedelbart stoppa spelet och utdöma "tilldömt mål".

Tilldömt mål ska tilldelas anfallande lag om en anfallande spelare, med en omedelbar målchans, hindras från att göra mål genom att en försvarande utspelare eller målvakt flyttar på målburen antingen avsiktligt eller oavsiktligt

Målvaktens straff

En målvakt ska inte själv avtjäna *Mindre straff*, *Större straff* (om GM ådöms som tillägg ska målvakten beordras till omklädningsrummet) eller *Misconduct penalty*. Straffet ska avtjänas av en lagkamrat som var på isen då förseelsen skedde.

Målvaktens straff ska alltid bokföras på målvakten i protokollet Om målvakten ådrar sig *Game Misconduct penalty* eller *Match penalty* (5 minuter ska avtjänas av en lagkamrat som var på isen då förseelsen skedde). Målvakten ska beordras till omklädningsrummet och målvakten ersättas av reservmålvakten.

De två olika utvisningarna som medför diskvalificering för resten av matchen:

- **Game Misconduct penalty (GM) protokollförs som 20 min**
- **Match Penalty (MP) protokollförs som 25 min**
-

Det är av mycket viktigt att dessa två straff inte blandas ihop och skrivs in felaktigt i protokollet eftersom ett Match penalty (MP) innebär automatisk avstängning från all ishockey tills dess att dom fallit.

Tabell över de olika straffen

<i>Straff</i>	<i>Spelare</i>		<i>Målvakter</i>		<i>Anmärkningar</i>		
	Spelaren utvisad	Avtjänas på utvisningsbänken av	Målvakten utvisad	Avtjänas på utvisningsbänken av	Bokförs i protokollet	Observationer	Kvittning
MINDRE STRAFFET	2min	Felande spelare	-	Spelare på isen	2min	Kan upphöra vid mål	Om möjligt
LAGSTRAFF	2min	Valfri spelare	Inte möjligt	.	2min	Kan upphöra vid mål	Om möjligt
STÖRRE STRAFFET	5 min	Felande spelare	-	Spelare på isen	5 min	Kan inte upphöra vid mål	Om möjligt
STÖRRE STRAFFET (+GM)	Resten av matchen	Valfri spelare förutom felande avtjänar 5min	Resten av matchen	Spelare på isen avtjänar 5 min	5min+20min (GM)	Ska eventuellt rapporteras	Om möjligt
MISCONDUCT PENALTY	10 min	Felande spelare	-	Spelare på isen	10min	Ska eventuellt rapporteras.	-
GAME MISCONDUCT PENALTY	Resten av matchen	Ingen	Resten av matchen	Ingen	20min	Ska eventuellt rapporteras -	-
MATCHPENALTY	Resten av matchen	Valfri spelare, ej felande avtjänar 5min	Resten av matchen	Spelare på isen avtjänar 5 min	25min	Domaren rapporterar händelsen till administrerande förbund	Om möjligt
STRAFFSLAG	.	.	-	-	P-SHOT	.	-

Först UT-Först IN

När ett lag är underlägset i spelarantal beroende på ett eller flera Mindre straff eller Lagstraff och motståndarlaget gör mål, ska det *först påbörjade mindre straffet/ eller lagstraffet* upphöra. Principen kallas *Först UT - Först IN*

Kontrollfrågor för att säkerställa att de är en Först UT – Först IN situation finns:

1. Har laget en eller flera spelare utvisade p.g.a. Mindre straffet eller Lagstraff?
2. Är laget underlägset i spelarantal på isen?
3. Görs mål emot det underlägsna laget?

Om alla tre svaren är **JA** ska det först påbörjade mindre straffet eller lagstraffet upphöra.

Gäller inte vid mål på straffslag.

Utvisas två spelare i samma lag samtidigt får lagkaptenen bestämma vilken av spelarna som får komma in om mål görs.

Först UT - Först IN exempel 1

Tid.	Lag A	Lag B
5:00	Nr 4 2min 5.00	Nr 3 2min
5:30	Nr 5 2min	
6:00		Mål

Lag A nr 5 återvänder då nr A4 och B3 är kvittade. A5 är den spelare som syns på tavlan och är alltså det mindre straff som kan upphöra.

Först UT - Först IN exempel 2

Tid.	Lag A	Lag B
3:30	Nr 7 5+20min	
4:00	Nr 9 2min	
5:00		Mål

Lag A nr 9 återvänder, eftersom ett större straff som avtjänas aldrig kan upphöra vid mål.

Först UT - Först IN exempel 3

Tid.	Lag A	Lag B
4:00	Nr 7 2 min	
4:00	Nr 9 2min	
5:00		Mål

En av de båda spelarna återvänder. Lagkaptenen i lag A bestämmer vem som får komma ut.

Först UT - Först IN exempel 4

Tid.	Lag A	Lag B
4:00	Nr 7 2+2 min	
5:00		Mål

A7 första mindre straff upphör. Spelarens andra mindre straff påbörjas följaktligen tiden 5.00.

Först UT - Först IN exempel 5

Tid.	Lag A	Lag B
4:00	Nr 7 2+2 min	
5:00	Nr 9 2min	
6:10		Mål

Lag A nr 9 återvänder, eftersom dennes mindre straff påbörjades tiden 5.00, medan A7:s andra mindre straff påbörjades först tiden 6.00.

Först UT - Först IN exempel 6

Tid.	Lag A	Lag B
4:00	Nr 11 2+10 min	
4:30		Mål

Ersättaren för det mindre straffet återvänder. 10min-utvisningen för nr 11 börjar räknas 4.30, och spelaren återvänder således i första spelavbrottet tiden 14.30 eller senare.

Först UT - Först IN exempel 7

Tid.	Lag A	Lag B
4:00	Nr 11 5+20 min+ 2min	
5:10		Mål

Inget händer. Ådöms en spelare mindre och större straffet ska det större straffet avtjänas först. Ett större straff som avtjänas kan aldrig falla vid mål.

Kvittning

Kvittade utvisningar ska inte visas på klockan. Då utvisningstiden på en kvittad utvisning tar slut ska spelaren tillåtas återinträda i spelet vid första spelstopp.

Grundregler för kvittning:

- Kvitta större och MP
- Kvitta mindre/lag/dubbla mindre
- Om något lag får fler utvisningar (mer tid) så att allting inte går att kvitta, så väljer lagkaptenen i det laget hur utvisningarna ska kvittas.
- Krävs det en ersättare ska denne placeras direkt i utvisningsbåset

Exempel på lagkaptenens val:

Tid.	Lag A	Lag B
4:00	Nr 6 2+2 min	Nr 11 2 min
4:00	Nr 8 2 min	

Lag A lagkapten i lag A avgör hur det ska kvittas, antingen spelas det 3–5 i två minuter eller 4-5 i fyra minuter.

KVITTNING med mindre tid än 5 min kvar av 3:e perioden eller under overtime.

- Om ett större straff (5min) utdöms i lag A och en spelare i lag B ådöms ett mindre straff (2min), kan dessa kvittas. Under förutsättning att det kvarstår mindre än 5 min av 3:e perioden eller under overtime.
- 3 min sätts upp på klockan och hanteras som större straffet.
Dvs spelaren kan inte komma in om det blir mål.

Exempel 1 på kvittning under de sista 5 minuterna

Tid.	Lag A	Lag B
57:50	Nr 3 2+2 min	Nr 5 5 min

Kvittning 57:50 A3 4 min kvittas mot B5 4 min, 1 min återstår och sätts upp på tavlan för lag B, ersättare krävs.

Exempel 2 på kvittning under de sista 5 minuterna

Tid.	Lag A	Lag B
57:00	Nr 13 2 min	Nr 5 5 min
57:00	Nr 12 2 min	

57:00 ingen kvittning spel 4-3 (för att kunna kvitta i denna situationen måste det vara spelare mot spelare här är det olika många spelare. Spel initialt 3-4 till 59:00 då det blir spel 5-4.

Exempel på utfall vid mål:

Mål mot ett lag i numerärt underläge

Kriterier för när ett mindre straff ska strykas:

- Är laget som släpper in målet i numerärt underläge?
- Avtjänas ett mindre straff på utvisningsklockan
- Görs mål emot det underlägsna laget?
- Om svaret är JA på de tre frågorna, stryks det mindre straff eller lagstraff som har minst tid kvar på klockan.

Ex	TID	LAG A	LAG B	SVAR	KOMMENTAR
A: En spelare med Dubbla mindre straffet					
A1	3:00 4:30	A15 2+2	MÅL	Ingen spelare återvänder	Den första utvisningen stryks. Den andra startar 4:30
A2	3:00 5:30	A15 2+2	MÅL	A15 återvänder	Den första utvisningen har löpt ut och den andra stryks vid målet.

B: En spelare med ett Mindre och ett Större straff					
B1	3:00 4:30	A15 5+2	MÅL	Ingen utvisning upphör	Det större straffet ska avtjänas först.
B2	3:00 8:30	A15 5+2	MÅL	A15 återvänder	Den första utvisningen har löpt ut och den andra stryks vid målet.
C: Två spelare i samma lag - kombination av Mindre och Större straff - avvaktande (A*)					
C1	3:00 4:00 4:00	A15 2 A23 2	MÅL	A15 återvänder	Första mindre stryks.
C2	3:00 4:00 4:30	A15 2 A21 5	MÅL	A15 återvänder	Första mindre stryks.
C3	3:00 4:00 4:30	A15 5 A23 2	MÅL	A23 återvänder	Första mindre stryks.
C4	3:00 4:00 4:30 5:30	A15 2+2 A23 2	MÅL M ÅL	Ingen återvänder A23 återvänder	Första mindre stryks A15. A23 har minst tid kvar.
C5	3:00 A* 4: 30	A15 2 A23 2	MÅL	A15 återvänder	Den avvaktande utvisningen utdöms som vanligt.
C6	3:00 7:00 7:30	A15 5+2 A23 2	MÅL	A23 återvänder	A15 ska avtjäna sitt större straff först.
C7	3:00 7:30 8:30	A15 5+2 A23 2	MÅL	A23 återvänder	A23 har minst tid kvar att avtjäna.
C8	3:00 6:00 8:00	A15 5+2 A23 2	MÅL	Både A15 och A23 återvänder	A15 har avtjänat sitt större straff och det mindre stryks vid målet. A23:s mindre straff upphör 8:00 ändå.
C9	3:00 8:00 9:00	A15 5+2 A23 2	MÅL	Lagkaptenens val	Större straffet för A15 har upphört. Båda mindre straffen upphör samtidigt.

D: Tre spelare i samma lag Uppskjutet straff (U) eller avvaktande straff (A*)					
D1	3:00 3:30 4:00 4:30 5:00 5:30	A15 2 A23 2 A6 2 (U)	MÅL MÅL MÅL	A15 återvänder A23 återvänder A6 återvänder	A6 påbörjar sitt straff
D2	3:00 3:30 A* 4:30 5:00	A15 2 A23 2 A6 2	MÅL MÅL	A15 återvänder A23 återvänder	A6 påbörjar sitt straff
D3	3:00 3:30 A* 4:30	A15 5 A23 2 A6 2	MÅL	A23 återvänder	A6 påbörjar sitt straff
D4	3:00 7:30 A* 8:00	A15 5 A23 2 A6 2	MÅL	A23 och A15 återvänder	A6 påbörjar sitt straff, A15:s utvisning är slut
E: En spelare i vardera lagen - kombination av Mindre och Större straff					
E1	3:00 3:30 4:30 5:00	A15 2	B12 2 MÅL MÅL	Ingen återvänder A15 återvänder	Samma numerära styrka Utvisningen är slut
E2	3:00 3:30 4:30	A15 5+2	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	Samma numerära styrka
E3	3:00 7:30 8:30	A15 5+2	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	Det större straffet är slut men det är samma numerära styrka
E4	3:00 3:30 4:30 5:00 5:30	A15 2+2	B12 2 MÅL MÅL MÅL	Ingen återvänder Ingen återvänder A15 återvänder	Samma numerära styrka Samma numerära styrka Det första mindre straffet för A15 och mindre straffet för B12 har upphört. Lag A i numerärt underläge.
E5	3:00 6:00 8:00	A15 5+2	B12 2 MÅL	A15 återvänder	Det större straffet för A15 och det mindre straffet för B12 har upphört. Lag A i numerärt underläge

E6	3:00 3:30 A* 4:10	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	Målet stryker den avvaktande utvisningen på A23. Anledning: Lag A är inte i numerärt underläge.
F: Olika antal spelare - kombination av Mindre och Större straff					
F1	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL	A15 återvänder	A15 har minst tid kvar
F2	3:00 3:30 4:00 5:00	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL	A15 återvänder	A15:s utvisning är slut, lagen är i samma numerära styrka.
F3	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL	A15 återvänder	
F4	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2 A23 5	B12 2 MÅL	A15 återvänder	A15 har minst tid kvar.
F5	3:00 3:30 4:00 4:30 5:00	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL MÅL	A15 återvänder A23 återvänder	A15 har minst tid kvar.
F6	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 5 A23 2	B12 5 MÅL	A23 återvänder	Lag A i numerärt underläge pga det mindre straffet
F7	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2 A23 5	B12 5 MÅL	A15 återvänder	
F8	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 5 A23 2	B12 2 MÅL	A23 återvänder	Numerärt underläge
F9	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 5 A23 2	B12 2 MÅL	A23 återvänder	Numerärt underläge
F10	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2 A23 5	B12 2 MÅL	A15 återvänder	Numerärt underläge

F11	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2 A23 2	B12 5 MÅL	ALS återvänder	Minst tid kvar
F12	3:00 3:30 4:00 4:30	A15 2+2 A23 2	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	Första mindre straffet för A15 stryks.
F13	3:00 3:15 3:30 3:45 4:00 4:30	A15 2 A23 2 A6 2 (U)	B12 2 MÅL MÅL	A15 återvänder A23 återvänder	A6 påbörjar sitt straff Minst tid kvar
F14	3:00 3:15 3:30 5:00	A15 2 A23 2 A6 2	B12 2 B3 2 MÅL	A23 återvänder	A15 och B12 kvittas A6 och B3 kvittas A23 orsakade det numerära underläget
F15	3:00 3:30 4:00 A* 4:30	A15 2 A23 2 MÅL	B12 2 B3 2	B3:s utvisning annulleras	Lag B är inte i i numerärt underläge
F16	3:00 3:30 4:00 A* 4:30	A15 2 A23 2 A6 2	B12 2 MÅL	A15 återvänder	A6 påbörjar sitt straff
G: Kvittade eller sammanfallande utvisningar - samma antal spelare i vardera lagen					
G1	3:00 4:30	A15 5+2	B12 2+2 MÅL	Ingen återvänder	Samma numerära styrka
G2	3:00 4:30	A15 5+2	B12 5 MÅL	Ersättare för A15 återvänder	Kvittade större straff
G3	3:00 3:30 4:30	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL		A23 och B12 kvittas
G4	3:00 3:30 4:30	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL	A23 återvänder	A15 och B12 kvittade
G5	3:00 3:30 4:30	A15 2 A23 5	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	A15 och B12 kvittade Ej numerärt underläge pga ett mindre straff
G6	3:00 3:30 4:30	A15 2 A23 5	B12 5 MÅL	A15 återvänder	Numerärt underläge pga mindre straffet
G7	3:00 3:30	A15 2 A23 2			

	4:30		MÅL	A15 återvänder	
G8	3:00 3:30 4:30	A15 2 A23 5	B12 5 MÅL	A15 återvänder	Kvittade större straff
G9	3:00 3:30 4:30	A15 5 A23 2	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	A23 och B12 kvittas
G10	3:00 3:30 4:30	A15 5 A23 2	B12 5 MÅL	A23 återvänder	Numerärt underläge pga mindre straffet
G11	3:00 3:30 4:30	A15 2+2 A23 2	B12 5 MÅL	Ingen återvänder	Första mindre straffet för A15 stryks
G12	3:00 3:30 A* 4:30	A15 2 A23 5 A6 2	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	A23 och B12 kvittas Utvisningen för A6 verkställs inte (så länge det inte är ett större straff eller ett Match penalty).
G13	3:00 3:30 4:00 4:30 4:45	A15 2 A23 2 A6 2	B12 2 MÅL MÅL	A15 återvänder A6 återvänder	A23 och B12 kvittas
G14	3:00 3:30 A* 4:30	A15 2 A23 2 A6 2	B12 2 MÅL	A15 återvänder	A23 och B12 kvittas A6 påbörjar sitt straff
G15	3:00 3:30	A15 2+2	B12 2 MÅL	Ersättaren för A15 återvänder	A15 och B12 kvittas på så sätt att Lag A får 2 minuter på utvisningsklockan. Vid tiden 3:30 ska A15 ha två minuter kvar att avtjäna, men det ska inte påverka numerären på isen.
H: Kvittade eller sammanfallande utvisningar - olika antal spelare					
H1	3:00 4:30	A15 2 A23 2	B12 2 MÅL	Lagkaptenens val	Lagkaptenen ska välja vem i Lag A som ska kvittas. Valet ska göras direkt 3:00
H2	3:00 4:30	A15 2 A23 5	B12 2 MÅL	Ingen återvänder	A15 och B12 kvittas Större straff stryks ej vid mål.
H3	3:00 4:30	A15 2 A23 2	B12 5 MÅL	Lagkaptenens val	
H4	3:00 4:30	A15 2 A23 5	B12 5 MÅL	A15 återvänder	Kvittade större straff

H5	3:00	A15 5 A23 2	B12 2		A23 och B12 kvittas
	4:30		MÅL	Ingen återvänder	Större straff stryks ej vid mål
H6	3:00	A15 2+2 A23 2	B12 2		B12:s mindre straff kan kvittas mot valfritt mindre straff i Lag A. Beroende av lagkaptenens val kan A23 eller ersättaren för A15 återvända (om A15 fick ett mindre straff kvittat och lagen spelade 3 mot 5), eller A15:s första mindre straff stryks (om A23 fick sitt mindre straff kvittat och lagen spelade 4 mot 5).
	4:30		MÅL	Lagkaptenens val	
H7	3:00	A15 2 A23 2+2	B12 2		B12:s mindre straff kan kvittas mot valfritt mindre straff i Lag A. Beroende av lagkaptenens val kan A15 eller ersättaren för A23 återvända (om A23 fick ett mindre straff kvittat och lagen spelade 3 mot 5), eller A23:s första mindre straff stryks (om A15 fick sitt mindre straff kvittat och lagen spelade 4 mot 5).
	4:30		MÅL	Lagkaptenens val	
H8	3:00	A15 2 A23 2 A6 2	B12 2		B12 kvittas mot valfri spelare i Lag A. Spel 3 mot 5.
	4:00		MÅL	Lagkaptenens val Återstående spelare återvänder	
	4:30		MÅL		
H9	3:00	A15 5 A23 2 A6 2	B12 2		B12 kvittas mot A23 eller A6. Spel 3 mot 5.
	4:30		MÅL	Lagkaptenens val	A23 eller A6 återvänder.
H10	4:00	A15 2	B12 2		A15 och B12 kvittas
	4:30	A23 2+2			A23:s första mindre straff stryks
	5:00		MÅL	Ingen återvänder	
NOTERING: Alla kvittade utvisningar ska avtjänas i sin helhet.					

Tabell – Regel kvittade Straff/ sammanfallande Straff

Alla utvisningar utdömda i samma spelstopp

Ex	LAGA	UTVISNINGAR	LAG B	UTVISNINGAR	NUMERÄR STYRKA
Exempel 1	A3	2	B10	2+2	Lag B ska spela i numerärt underläge i två minuter. Lag B måste placera en ersättare i utvisningsbåset.
Exempel 2	A3 A5	2 2+2	B10 B12	2+2 2	Alla utvisningar kvittas. Båda lagen ska spela med full styrka.
Exempel 3	A3 A5	2+2 5	B10 B12	2+2 5	Alla utvisningar kvittas. Båda lagen ska spela med full styrka.
Exempel 4	A3	2+5	B10 B12	2 5	Alla utvisningar kvittas. Båda lagen ska spela med full styrka.
Exempel 5	A3 A5	2+5 2	B10 B12	2 5	Lag A ska spela i numerärt underläge med en spelare i två minuter. Lagkaptenen ska välja vilken utvisning som ska kvittas. Om A3 väljs att vara på klockan måste en ersättare placeras i utvisningsbåset för att avtjäna A3:s mindre straff.
Exempel 6	A3 A5	2+2 5	B10	2+2	A3 och B10 kvittas. Lag A är i numerärt underläge i fem minuter
Exempel 7	A3 A5	2+2 2	B10	2	Lagkaptenen i Lag A får välja mellan att spela med en spelare mindre i fyra minuter eller två spelare mindre i två minuter. En ersättare behövs om A3:s enda mindre straff kvittas.
Exempel 8	A9 A24	2 2	B2 B18	2+2 2	Lag B ska vara i numerärt underläge i två minuter. Lagkaptenen ska välja vilket mindre straff som ska kvittas. Om lagkaptenen väljer att ett av B2:s mindre straff ska kvittas, måste laget placera en ersättare i utvisningsbåset
Exempel 9	A3	5	B5	5	Båda utvisningarna kvittas. Båda lagen ska spela med full styrka
Exempel 10	A3	5	B5 B7	5 5	Lag B ska spela i numerärt underläge i fem minuter. Lagkaptenen väljer vilken utvisning som ska kvittas.
Exempel 11	A3 A4	5 5	B5 B7	5 5	Alla utvisningarna kvittas. Båda lagen ska spela med full styrka.

Exempel 12	A3	5+5	B5	5	Lag A ska spela i numerärt underläge i fem minuter. A3 ska ådömas automatiskt Game misconduct En ersättare ska placeras i utvisningsbåset För att avtjäna A3:s ena straff
Exempel 13	A3	5+5	B5 B7	5 5	Båda lagen ska spela med full styrka. A3 ska ådömas automatiskt Game misconduct Ingen ersättare behövs.
Exempel 14	A3 A4	5+5 5	B7	5	Lag A får välja mellan att antingen kvitta ett större straff för A3, eller för A4. Oavsett ska A3 ådömas Game misconduct Ersättare för A3 behövs.
Exempel 15	A3 A4	5+5 5	B5 B7	5 5	Lag A ska spela i numerärt underläge i fem minuter. A3 ska ådömas automatiskt Game misconduct Lag A väljer vilka större straff som ska kvittas. Om A3 väljs att löpa på klockan måste en ersättare placeras i utvisningsbåset.
Exempel 16	A3	2+5	B7 5		Lag A måste placera en ersättare i utvisningsbåset för att avtjäna A3:s mindre straff.
Exempel 17	A3	2+5	B7	2+5	Utvisningarna kvittas. Båda lagen ska spela med full styrka.
Exempel 18	A3	2+5	B5 B7	5 5	Om detta sker under matchens fem sista minuter eller när som helst under overtime ska lag B spela i numerärt underläge i 3 minuter (avtjänas som ett större straff) Lag B ska välja vilket större straff som ska kvittas.
Exempel 19	A3	2	BS	5	Om detta sker under de sista fem minuterna av den tredje perioden eller när som helst i overtime ska dessa straff kvittas så att Lag B spelar i numerärt underläge i tre minuter (avtjänas som ett större straff).
Exempel 20	A3	2+2	BS	5	Om detta sker under de sista fem minuterna av den tredje perioden eller när som helst i overtime ska dessa straff kvittas så att Lag B spelar i numerärt underläge i en minut (avtjänas som ett större straff).
Exempel 21	A3	5	B5 B7	2 2	Detta ska inte kvittas även om det sker under de sista fem minuterna av den tredje perioden eller i overtime. Spel 4 mot 3.

Exempel 22	A3 A4	5 2	B5 B7	2+2 2	Detta exempel möter kriterierna i 19.4 och ska kvittas under de sista fem minuterna av den tredje perioden och när som helst i overtime så att Lag A spelar i numerärt underläge i en minut (avtjänat som ett större straff.
Exempel 23	A3	2+5	B5	2+2+5	Lag B ska spela i numerärt underläge i två minuter. En ersättare behövs.
Exempel 24	A3 A4	2+5 5	B5 B7	5 5	Lag Aska spela i numerärt underläge i två minuter. En ersättare behövs.
Exempel 25	A3 A4	2+5 2+2+5	B5 B7	2+5 5+5	Lag A ska spela med 4 spelare i 4 minuter eller 3 spelare i två minuter. Lag B sak spela med 4 spelare i 5 minuter. Lag B:s lagkapten ska också göra ett val avseende vilket större straff som ska kvittas. B7 ska ådömas automatiskt game misconduct
Exempel 26	A3 A4	2+5 5	B5 B7	2+2+5 5+5	Lag B ska spela i numerärt underläge antingen med en spelare i sju minuter eller med två spelare i två minuter och en spelare i ytterligare tre minuter. Lagkaptenen väljer. B7 ska ådömas automatiskt game misconduct
Exempel 27	A3 A4	2+5 5	B5	5	Lag Aska spela i numerärt underläge antingen med en spelare i sju minuter, eller med två spelare i två minuter och en spelare i ytterligare tre minuter. Lagkaptenens val
Exempel 28	A3	2+5+5	B5 B7	2+5 5	A3 ska ådömas automatiskt game misconduct. Lagen ska spela med full styrka.
Exempel 29	A5 A6 A7	2 5+5 5	B12 B13 B14	5+5 2 5	A6 och B12 ska ådömas automatiskt game misconduct Lagen ska spela med full styrka
Exempel 30	A3	2+10	B5	2	De mindre straffen kvittas och lagen ska spela 5 mot 5.
Exempel 31	A3	2+10	B5	2+10	De mindre straffen kvittas och lagen ska spela 5 mot 5
Exempel 32	A3 A4	2 10	B5 B7	2 10	De mindre straffen kvittas och lagen ska spela 5 mot 5

Uppskjutna straff

Högst två utvisningar, utöver kvittade utvisningar och Misconduct-utvisningar, kan avtjänas samtidigt i respektive lag. Utvisas en tredje spelare i samma lag, när två spelare från samma lag avtjänar straff, ska utvisningstiden för den tredje spelaren inte börja räknas förrän någon av de andra två spelarnas utvisningstid tagit slut

Viktigt att komma ihåg är att den utvisade spelaren, vars tid tar slut, inte får återvända förrän vid första spelstopp eller då laget ska ha en spelare till på isen. Annars blir laget för många på isen.

Exempel:

Lag A	Lag B
Nr 4 - 2min 4.00	
Nr5 - 2min 4.30	
Nr6 - 2min 5.00	

Utvisningen för Nr 6 börjar avtjänas tiden 6.00, eftersom Nr 4:s straff upphör då. Nr 4 ska släppas in vid första spelstopp tiden 6.00 eller senare eller 6.30 om inget spelstopp skett innan dess (Först Ut- Först In)

Ådöms en spelare Större straffet och Mindre straffet ska det Större straffet avtjänas först
Ådöms två olika spelare i samma lag Större respektive Mindre straffet ska spelaren som ådömdes det Mindre straffet avtjäna sin utvisning i första hand.

Exempel med uppskjutna straff

1.	Lag A	Lag B
11:00	Nr 6 - 2+2+10min	
20:00	Nr6 - 2min (periodslut)	

- Mindre straffet som utdömdes vid periodens slut ska börja avtjänas vid nästa periods början, och lagen spelar 4 mot 5.
- Misconduct-straffet återstartar tiden 2.00, när det Mindre straffet är slut.
- A6 återvänder till isen i första spelstopp efter 7.00
- Lag A måste sätta en ersättare på utvisningsbänken för att avtjäna det Mindre straffet i början av perioden och spelaren återvänder 2.00.

2.	Lag A	Lag B
3:00	Nr 4 - 2min 3.00	
3:00	Nr 5 - 2min	
3:00	Nr 6 - 2min	
3:00	Nr 7 - 5min+GM	

- A7 är ute ur matchen.
- Ersättaren för A7 ska vara det sista straffet som avtjänas.
- Ordningen som de tre andra spelarna avtjänar sina straff är lagkaptenens val

3.	Lag A	Lag B
3:00	Nr 6 - 2min 3.00	Nr 7 - 2+2min 3.00
3:30		Nr 7 - 2min 3.30 (från utvisningsbänken)

3.00 spelar lagen 5 mot 4.

Lag B måste placera en ersättare på utvisningsbänken för att avtjäna det extra Mindre straffet för B7.

3.30 ska lagen spela 5 mot 4, eftersom Mindre straffet på B7 (3.30 medan spelaren befinner sig på utvisningsbänken) läggs till på ersättarens tid.

Om Lag A inte gör några mål, ska lagen spela 5 mot 4 till 7.00.

Ersättaren i Lag B måste avtjäna 4 minuter och återvänder till isen 7.00.

B7 ska avtjäna den totala tiden för de tre straffen (6 minuter) och återvända i första stopp i spelet efter 9.00.

4.	Lag A	Lag B
3:00	Nr 7 - 2+2min	
3:00	Nr 8 - 2min	
3:00	2min (lagstraff)	

-Lagkaptenen väljer i vilken ordning detta ska avtjänas.

5.	Lag A	Lag B
3:00	Nr 6 - 5min+GM	
3:30	Nr 8 (ersättare för nummer 6) – 2 min (från utvisningsbänken)	
4:00	Nr 8 (ersättare för nummer 6) - 10 min 4.00 (från utvisningsbänken)	

- A6 är borta från matchen.
- Lag A måste sätta en ersättare på utvisningsbänken för att avtjäna 5 minuter (Nr8).
- 3.00 spelar lagen 4 mot 5.
- 3.30 ådöms A8 ett Mindre straff medan spelaren befinner sig på utvisningsbänken. Mindre straffet för A8 ska starta 8.00 efter att femminutersstraffet tagit slut (uppskjutna straff)
- 4.00 ådöms A8 Misconduct penalty.
- 4.00 måste Lag A sätta en ny ersättare på utvisningsbänken för att avtjäna det Mindre straffet för A8 som utdömdes 3.30 (Detta kan han inte avtjäna själv då han har ett 10 minuters straff efter det mindre straffet.
- lagen spelar 4 mot 5.
- Misconduct-straffet på A8 startar 10.00 (uppskjutet straff). (Summering av all utvisningstid 5+2+10 som A8 ska avtjäna)
- Om inga ytterligare utvisningar utdöms och om inga mål görs efter 5 minuters straffets slut, ska A8:s ersättare återinträda i spelet 10:00 och lagen spela 5 mot 5.

Tabell- Regler för kvittning innan Overtime

Utvisningar utdömda innan Overtime men som påverkar spelet i Overtime.

Exempel	Tid i 3: perioden	Lag A	Lag B	Kommentar
1	19:10 19:50	A5 - 2 min A7 - 2 min	B17 - 2min	Lagen ska börja overtime i spel 3 mot 4. A5 och B17 som är kvittade släpps in i första spelstopp i overtime efter att utvisningarna har löpt ut. A7 kommer in på isen när hans utvisningstid tar slut. Och det blir spel 4-4 till nästa spelstopp. Då numerären ska justeras till 3-3.
2	19:10 19:25 19:40	A5 - 2 min A7 - 2min	B17 - 2min	Overtime ska börja med spel 3 mot 4. Spelarna återvänder utifrån när deras utvisningar löper ut. Om spelet fortsätter kan det potentiellt sett bli spel 5 mot 5 innan spelet stoppas. Numerären ska justeras så fort spelet stoppas.
3	19:10 19:30 19:40	A5 - 2 min A7 - 2min	B17 - 2min B36 - 2 min	Overtime ska börja 3 mot 3. A5 och B17 som är kvittade släpps in i första spelstopp i overtime efter att utvisningarna har löpt ut. A7 och B 36 återvänder utifrån när deras utvisningar löper ut. Om spelet fortsätter kan det potentiellt sett bli spel 4 mot 4 innan spelet stoppas. Då numerären ska justeras till 3-3.
4	19:10 19:20 19:30 19:50	A5 - 2 min A7 - 2min	B17 - 2min B36 - 2 min	Overtime ska börja 3 mot 3. Spelarna återvänder utifrån när deras utvisningar löper ut. Om spelet fortsätter kan det potentiellt sett bli spel 5 mot 5 innan spelet stoppas. Numerären ska justeras till 4 mot 3 eller 3 mot 3 så fort spelet stoppas.

Tabell- Regler för kvittning under Overtime

Utvisningar utdömda i overtime

Exempel	Tid i Overtime	Lag A	Lag B	Numerär
1	00:30 01:00 01:30	A5 - 2 min A7 - 2 min	B17 - 2min	3-4 3-3 3-4

När Lag A ådöms sitt andra mindre straff måste båda lagen utöka sin potentiella numerär med varsin spelare. Om A5:s utvisning löper ut under spel innan B17:s utvisning har löpt ut, kommer lagen att spela 4 mot 4. I nästa spelstopp ska numerären justeras tillbaka till 3 mot 3. Om det är ett spelstopp efter att B17:s utvisning har löpt ut, men innan A7:s utvisning har löpt ut ska numerären justeras till 3 mot 4. Om det inte är något spelstopp alls innan lagen spelar 5 mot 5, ska numerären justeras till 3 mot 3 i nästa spelstopp.

SAMMANFATTNING UTVISNINGAR

Misc = Misconduct, GM= Game Misconduct, MP = Match Penalty

BENÄMNING	UTVISNING SKOD	REGEL	STRAFFSATS	MINUTER
Leaving the goal crease	GK-CREA	27	Mindre straffet	2
Goalkeeper over the centerline	GK-CENT	27	Mindre straffet	2
Abuse of officials	ABUSE	39	Mindre straffet Misc GM Mindre straffet+GM Lagstraff	2 10 20 2+20 2
Physical abuse of officials	PH-ABUSE	40	GM	20
Boarding	BOARD	41	Mindre straffet Större straffet + ev. GM MP	2 5+(20) 5+20
Charging	CHARG	42	Mindre straffet Större straffet + ev. GM MP	2 5+(20) 5+20
Checking from behind	CHE-B	43	Större straffet + GM MP	5+20 5+20
Clipping	CLIP	44	Mindre straffet Större straffet + GM MP	2 5+20 5+20
Elbowing	ELBOW	45	Mindre straffet Större straffet + GM MP	2 5+20 5+20
Fighting	FIGHT	46	Större Större straffet + GM Mindre+Större+GM Dubbla Mindre+Större+GM MP	5 5+20 2+5+20 2+2+5+20 5+20
Headbutting	H-BUT	47	Dubbla Mindre straffet Större straffet + GM MP	2+2 5+20 5+20
Illegal check to head	IL-HEAD	48	Mindre straffet MP	2 5+20
Kicking	KICK	49	MP	5+20
Kneeing	KNEE	50	Mindre straffet Större straffet + GM MP	2 5+20 5+20
Roughing	ROUGH	51	Dubbla Mindre straffet Större straffet MP	2+2 5+20 5+20
Slewfooting	SLEW	52	MP	5+20
Throwing Equipment		53	Mindre straffet Lagstraff Misc	2 2 10

			GM MP Straffslag Tilldömt mål	20 5+20
Holding	HOLD	54	Mindre straffet Straffslag Tilldömt mål	2
Hooking	HOOK	55	Mindre straffet Större straffet + GM Straffslag Tilldömt mål	2 5+20
Interference	INTRF	56	Mindre straffet Lagstraff Större straffet + ev. GM Straffslag Tilldömt mål	2 2 5+20
Tripping	TRIP	57	Mindre straffet Större straffet + ev. GM Straffslag Tilldömt mål	2 5+20
Buttending	BUT-E	58	Dubbla Mindre straffet Större straffet + GM MP	2+2 5+20 5+20
Crosschecking	TRIP	59	Mindre straffet Större straffet + GM MP	2 5+20 5+20
Highsticking	HI-ST	60	Mindre straffet Dubbla Mindre straffet MP	2 2+2 5+20
Slashing	SLASH	61	Mindre straffet Större straffet + GM MP	2 5+20 5+20
Spearing	SPEAR	62	Dubbla Mindre straffet Större straffet + GM MP	2+2 5+20 5+20
Delay of game	DELAY	63	Mindre Straffet Lagstraff Straffslag Tilldömt mål	2 2
Diving / Embellishment	DIV	64	Mindre straffet	2
Equipment	IL-EQ	9, 12, 65	Mindre straffet Misc GM	2
Avbruten match		66	Matchen blåses av / bryts	
Handling the puck	CLOSE	67	Mindre straffet Straffslag Tilldömt mål	2
Illegal Substitution	IL-SUB	68	Lagstraff Straffslag Tilldömt mål	2
Interference on the goalkeeper	GK-INTRF	69	Mindre straffet	2

			Större straffet	5
Leaving the bench	L-BENCH	70	Lagstraff GM Straffslag Tilldömt mål	2 20
Refusing to play the puck		72	Avblåsning	
Refusing to start play	REFUS	73	Lagstraff Lagstraff + GM Matchen avbryts	2 2+20
Too many players on the ice	TOO-M	75	Lagstraff Straffslag	2
Unsportsmanlike conduct	UN-SP	76	Mindre straffet Misc GM Mindre straffet+GM MP Lagstraff	2 10 20 2+20 5+20 2

STATISTIK

MÅL OCH ASSIST

- I. Ett mål ska krediteras den spelare som spelar in pucken i motståndarnas mål på ett av reglerna tillåtet sätt. Vid självmål krediteras den spelare i det anfallande laget som senast hade besittning av pucken.
- II. Maximalt två assister kan utdelas vid varje mål. Assist ska delas ut till de spelare som senast vidrörde pucken i det lag som gjorde mål, förutom målskytten. Om ingen medspelare till målskytten hade vidrört pucken innan målskytten själv fick pucken, ska ingen assist delas ut.
- III. Om #2 spelar till #3 som spelar till #4 som gör mål, ska assist delas ut till #2 och #3.
- IV. Om #2 spelar till #3 som spelar till #4 som spelar till baka till #3 som gör mål, ska assist delas ut till #4 och #2.
- V. Den spelare som gör det vinnande målet i ett straffslagsavgörande är den ende spelaren som krediteras med ett mål i straffslagsavgörandet
- VI. När två assister ska delas ut, ska den första assisten delas ut till den som senast rörde pucken och den andra assisten ska delas ut till den som först rörde pucken av de två spelarna.
- VII. Alla mål och alla assist krediteras som en poäng i statistiken.
- VIII. Assistpoäng kan delas ut till förtjänta spelare även vid Tilldömt mål, om protokollföraren bedömer att spelaren skulle ha fått en assistpoäng om det hade blivit ett vanligt mål.

MÅL I ÖPPEN MÅLBUR

Ett mål i öppen målbud är ett mål som görs när det lag som släpper in målet har tagit ut sin målvakt och ersatt denne med en extra utespelare. Målvakten ska inte räknas som att ha släppt in ett sådant mål.

MÅL I JÄMN NUMERÄR

Ett mål som görs när båda lagen har lika många spelare på banan räknas som ett mål i jämn numerär.

MÅL MED EXTRA ANFALLARE

Ett mål som görs när ett lag har tagit ut sin målvakt och ersatt denne med en extra anfallare räknas som ett mål med extra anfallare.

VINST/FÖRLUST AV NEDSLÄPP

Det lag som vinner besittning av pucken vid ett nedsläpp, räknas som vinnare av nedsläppet

MATCHAVGÖRANDE MÅL

Det mål som avgör en match räknas som matchavgörande mål (ex. om ett lag vinner med 5-2, så räknas 3- 2-målet som matchavgörande). I ett straffslagsavgörande räknas det avgörande målet som matchavgörande (ex. om ett lag vinner straffslagsavgörandet med 2-0, så räknas 1-0-målet som matchavgörande).

FÖRLUST FÖR MÅLVAKT

Den målvakt som släpper in det matchavgörande målet räknas som förlorande målvakt.

VINST FÖR MÅLVAKT

Den målvakt som står i mål när dennes lag gör det matchavgörande målet räknas som vinnande målvakt.

INSLÄPPTA MÅL FÖR EN MÅLVAKT

Insläppta mål för en målvakt är de mål som målvakten släpper in när spelaren befinner sig på isen. Mål i öppen målbur räknas inte som insläppta mål. Det matchavgörande målet under ett straffslagsavgörande räknas som ett insläppt mål.

INSLÄPPTA MÅL I GENOMSNITT (GOALS AGAINST AVERAGE)

Det totala antalet insläppta mål för en målvakt (enligt ovan) dividerat på det totala antalet minuter målvakten spelat, multiplicerat med 60 (längden på en match). Ex: En målvakt har släppt in 10 mål och spelat 300 minuter: $(10/300) \times 60 = 2,00$. Målvaktens insläppta mål i genomsnitt är 2,0 (målvakten beräknas släppa in två mål för varje hel match denne vaktar målet).

SJÄLVMÅL

Ett mål som tillkommer genom att försvarande lag spelar in pucken i eget mål. En puck som studsar på en försvarande spelare och in i mål ska inte räknas som ett självmål.

UTVISNINGSMINUTER

Mindre straffet = 2 minuter

Större straffet = 5 minuter

Misconduct penalty = 10 minuter

Game misconduct penalty = 20 minuter

Match penalty = 25 minuter

PLUS/MINUS

Plus/minus-statistiken räknas ut genom att subtrahera antalet mål som tillkommit bakåt för ett lag medan en given spelare varit på isen (exkluderat alla mål i ojämn numerär) från det totala antalet mål framåt för samma lag när samma givna spelare varit på isen.

Ex: En spelare har varit på isen samtidigt som spelarens lag har släppt in 10 mål. 1 av dessa

mål tillkom i numerärt underläge. Samma spelare har varit på isen när dennes lag har gjort 12 mål. Alla dessa mål tillkom i jämn numerär: $12-(10-1)=3$. Spelaren har en plus/minus-statistik på 3 (spelaren har varit inne på 3 mål mer framåt än denne har varit inne på mål bakåt).

POÄNG

Summan av alla mål och alla assist för en spelare.

POWERPLAY-MÅL

Ett mål som tillkommer samtidigt som det lag som gör målet befinner sig i numerärt överläge.

RÄDDNINGSPROCENT

En målvakts räddningsprocent räknas ut genom att subtrahera det totala antalet mål som målvakten släppt in från det totala antalet skott som skjutits medan målvakten varit på isen, och sedan dividera det resultatet (antalet räddade skott) från antalet totala skott. Dividera det totala antalet mål som målvakten har släppt in, genom det totala antalet skott som målvakten har fått på sig.

Ex: En målvakt har fått 100 skott på sig och släppt in 15 mål: $(100-15)/100=0,85=85\%$

Målvaktens räddningsprocent är i detta fall 85% (målvakten räddar 85 procent av alla skott som skjuts på denne).

MÅL I NUMERÄRT UNDERLÄGE

Ett mål som tillkommer samtidigt som det lag som släpper in målet befinner sig i numerärt underläge.

SKOTT PÅ MÅL

Så fort en puck spelas på mål, antingen genom ett skott, en dirigering eller på något annat sätt och pucken antingen går i mål, eller skulle ha gått i mål om den inte räddats av målvakten eller någon annan försvarande spelare, ska räknas som ett skott på mål.

HÅLLA NOLLAN

En målvakt som står i mål en hel match och inte släpper in något mål, anses ha hållit nollan. Om två målvakter turas om att vakta målet och ingen av dem släpper in ett mål, räknas det som att laget har hållit nollan, men målvakterna ska inte krediteras för denna bedrift. En målvakt som förlorar med 1-0 efter övertid eller straffslagsavgörande anses inte ha hållit nollan.

ISTID

Den totala mängden tid som en spelare är på isen under spelets gång.

Instruktion för TSM-OVR

Före match

1. Det är inte tillåtet att använda någon annans inloggning, ta kontakt med föreningsadministratör som kan lägga upp er som resultat användare med behörighet i rätt serie.
2. Skriv ut den preliminära Team-roastern och lämna den i god tid till lagen, (ca: 1,5 h före matchstart)
3. Vid A-lags och juniormatch, 1 timme före matchstart ställ matchklockan på 60 min och starta nedräkning. 20 min innan match tutar ni då är värmningen slut.
4. Kontrollera i TSM att domare finns inskrivna och att namnen stämmer med de som ska döma, vid behov rätta. Skriv in övriga funktionärer.
5. När ni fått tillbaka den preliminära Team Roastern ifylld (senast 60 min (*30 min i B-pojk*)) innan matchstart), lägger ni in laguppställningen i OVR, **markera inte vilka spelare som ska starta**. Se till att headcoach, tröjfärg och minst lagkapten (ev. assisterande) är ifyllda.
6. Skriv ut Official Team Roaster. Denna ska skrivas under av respektive lags coach. (*Det ska finnas linjer för påskrift*).
7. När ni fått påskrift av respektive coach, skriv ut Official Team Roaster och ge en kopia till respektive lag och domaren. (*Lagen har rätt att justera sin laguppställning ända fram till det är 15 min kvar till matchstart (5 min i B-pojk). Vill något lag ändra inom denna tid så justera laguppställningen och gör om punkt 6.*)
8. Vid A-lags (div1 och högre) samt juniormatch (*region, nationell*) skriv ut Faceoff-sheet och Shot-sheet, Lämna Faceoff –sheet samt +/- underlag till de som ansvarar för statistiken.
9. Fyll i startande spelare (MV är obligatoriskt i alla serier)
10. Publicera Official Team Roaster, Official Line Up, innan matchstart.

I pauserna

1. Avsluta perioden.
2. Vid A-lags (div1 och högre) och juniormatch (*region, nationell*), fyll i det som saknas avseende +/- statistik på respektive mål.
3. Fyll i skottstatistiken på respektivemålvakt (OBS! skott på målvakten och i mål)
4. Publicera Official Game Report

Efter match

1. Vid A-lags(div1 och högre) och juniormatch (*region, nationell*), fyll i det som saknas avseende +/- statistik på respektive mål
2. Fyll i skottstatistiken på respektive målvakt (OBS! skott på målvakten och i mål)
3. Skriv i antalet åskådare
4. Finns det några spelare som skadats så gör en notering om vilket lag och spelarnummer samt vilken typ av skada. (Notes)
5. Skriv ut Official Game Sheet, **OBS! Stäng inte matchen**
6. Gå till domaren för att få Official Game Sheet påskriften.
7. Signera Official Game Sheet,
8. Vid A-lags (div1 och högre) och juniormatch (*region, nationell*), fyll i individuella skott och tekningsstatistik
9. Publicera Player Summary

10. Tryck Final Score, om det kommer felmeddelande rätta till detta.
- 11. OBS! Det är viktigt att det står Final Score på Game Reporten.**
12. Publicera Official Game Report.
13. Lämna en kopia på Game sheet och Game report till respektive lag
14. Spara Game sheet och den signerade Team Roastern, lägg dessa på anvisad plats
15. Close Game

Övrigt:

- Kontrollera vid varje periodstart om ev, målvaktsbyte skett, ändra då i OVR.
- Tänk på att skottstatistiken är på respektive målvakt, det är därför viktigt att hålla reda på hur många skott som skjuts på respektive målvakt (Tänk på detta då det är vanligt med målvaktsbyten i period 2 i ungdomsserier.)
- Lägg in händelserna i OVR i samma ordning som de händer i matchen.
- Vid flera utvisningar om döms ut samtidigt på en individ måste ni ändra starttiden manuellt på alla utvisningar utom en (detta eftersom en individ bara kan avtjäna ett straff åt gången), Ändra tiden under [START] inte under [TIME]. Om det blir mål under den första utvisningen så denna faller måste man manuellt avsluta den första utvisningen och ändra starttiden på de andra utvisningarna (eftersom dessa då börjar räknas tidigare (endast mindre straff).
- Kvittade straff ska markeras med rutan Co. På respektive utvisning som kvittas.
- Vid ev. förseningar i matchen används knappen GAME BREAK.
- Vid mål som görs i tom bur (MV- tagen av banan) så ska rutan ENG vara markerad.
- Vid tilldömt mål så markeras rutan AWD
- Om ett lag får lagstraff så ska det stå bench i [OFFENCE TYP], i rutan Serv. Skriver man i nr på den individ som sitter av utvisningen.