

VEJLEDNING TIL UDFYLDELSE AF KAMPROTOKOLLEN

VIGTIGT

- Husk altid at udfylde felterne Dato, Kampnummer, Række, Spillested og Antal dommere.
- Sæt altid en diagonal streg tværs henover tomme felter, inden kampprotokollen underskrives.
- Dommerne meddeler alt, hvad der skal udfyldes i løbet af kampen (bortset fra Periode og Tid).

UDFYLDNING FØR KAMPEN

- Spillerne skrives ind i numerisk rækkefølge, når listerne er afleveret af de respektive hold - holdleder fra hvert hold godkender med underskrift inden kampstart.
- Målmænd markeres med et 'G' og holdkaptajnen med et 'C' i yderste venstre kolonne.

UDFYLDNING I LØBET AF KAMPEN

- Skemaet i højre side af kampprotokollen bruges ved målscoring, udvisning, matchstraf, time out, straffeslag og protest.
- **Specielt for feltet Nr.**
Når dette felt udfyldes, skal der altid gives, om det er hjemmeholdet (med et H) eller udeholdet (med et U), det drejer sig om.
- **Ved målscoring**
Udfyld Per. (1, 2 eller 3), Tid, Nr. (husk H eller U), Mål (altid hjemmeholdet først) og Assist (evt.).
- **Ved udvisning**
Udfyld Per. (1, 2 eller 3), Tid, Nr. (husk H eller U), Udvisning (antal minutter for udvisningen: 2, 5 eller 2+10, dommeren meddeler dette) og Kode (kodenumre er angivet til højre, dommeren meddeler udvisningens art).
- **Ved matchstraf**
Udfyld Per. (1, 2 eller 3), Tid, Nr. (Husk H eller U), Udvisning (5) og Kode (kodenumre er angivet til højre, dommeren meddeler udvisningens art). Husk at sætte kryds i feltet 'Matchstraf' i toppen.
- **Ved time out**
Udfyld Per. (1, 2 eller 3), Tid, Hold (H eller U skrives i Nr.-kolonnen) og Kode (401).
- **Ved straffeslag**
Udfyld Per. (1, 2 eller 3), Tid, Nr. (husk H eller U), Mål (kun ved scoring) og Kode (402).
- **Ved nedlæggelse af protest**
Udfyld Per. (1, 2 eller 3), Tid, Hold (H eller U skrives i Nr.-kolonnen) og Kode (PRO). Husk også at afkrydse feltet øverst.
- **Ved SV (sudden victory)**
Udfyld Per. 4 og i øvrigt i henhold til ovenstående.

UDFYLDNING EFTER KAMPEN

- Udfyld kampens resultat med hjemmeholdet nævnt først. Skriv også periodernes resultater ind i parenteserne.
- Protokolføreren underskriver kampprotokollen.
- Resultatet indberettes (se nederst på kampprotokollen).
- For ligaherrer skal resultatet være indberettet senest en time efter kampen. For alle øvrige rækker skal kampen være indberettet senest klokken 23:59 samme dag.

SPILLERE SOM IKKE HAR VÆRET PÅ BANEN

- **Turneringsreglementet § 3.4**
Hvis en spiller ikke har været på banen i en kamp, kan det markeres med 'R' i venstre side ud for spillerens navn på kampprotokollen, hvis holdlederen umiddelbart efter kampens afslutning retter anmodning herom til kampens sekretariat. Holdlederen har ansvar for at kontrollere, om markeringen er foretaget korrekt. Spilleren vil herefter blive betragtet som værende ikke anvendt. I tvilstilfælde vil dommerne have den endelige afgørelse.

UDVISNINGSKODER

Forseelser, der medfører 2 minutters holdstraf

Kode	Forseelse	Regel
201	Ukorrekt slag	605,1
202	Låsning af stav	605,1
203	Løfte stav	605,1
204	Ukorrekt spark	605,1
205	Fastholdning	605,2
206	Højt spark eller høj stav	605,3-4
207	Ukorrekt skub	605,5
208	Hårdt spil	605,6
209	Måling af stav	605,7
210	Spil uden stav	605,8
211	Undlade at fjerne knækket stav	605,10
212	Obstruktion	605,11
213	Ukorrekt afstand	605,12-13
214	Liggende spil	605,11
215	Spil med hånden	605,15
216	Ukorrekt udskiftning	605,16
217	For mange spillere på banen	605,17
218	Ukorrekt indtræden på banen	605,18
219	Forsinkelse af spillet	605,20-21
220	Protester	605,22-23
221	Ukorrekt udstyr	605,24-26,8
222	Gentagne forseelser	605,19

Forseelser, der medfører 5 minutters holdstraf

Kode	Forseelse	Regel
501	Voldsomt slag	607,1
502	Farligt spil	607,1
503	Hægtning	607,2
504	Hårdt spil	607,3-5

Forseelser, der medfører 2+10 minutters udvisning

Kode	Forseelse	Regel
101	Dårlig opførsel	610,1

Forseelser, der medfører matchstraf

Kode	Forseelse	Regel
301	Matchstraf 1	613,1-6
302	Matchstraf 2	615,1-6
303	Matchstraf 3	617,1-3

Time out og straffeslag

Kode	Forseelse	Regel
401	Time out	202,1
402	Straffeslag	508-510