



Lathund för föreningsfunktionärer för åldersklasserna U12-U15 2018-2019

Innehåll

Viktiga länkar	2
Att vara funktionär	2
Tidtagarens ansvar:	2
Sekreterarens ansvar:	2
Gemensamt har tidtagaren och sekreteraren hand om	3
Utrustning – Vad ska man med inför match?	3
Domartecken	3
När stannas tiden?	4
När ska tidtagaren stoppa klockan?	5
Felaktigt byte	5
Utbildningstimeout (U14 och yngre)	5
Lagtimeout (U15 och äldre)	5
Vilka är deltagarberättigade?	6
Viktiga regler	7
Utvisningar	8
Protokoll U 12 och äldre: Elektroniskt matchprotokoll (EMP)	9

Vid frågor kontakta

dk@smalandblekingehandboll.com

Viktiga länkar

- [Regelboken](#): Förutom regler innehåller den också tolkningar som är en del av spelreglerna. Tolkningarna kan bli ändrade eller få ett tillägg. I spelregel 18 står ansvarsområdena och arbetsuppgifterna för tidtagare och sekreterare beskrivna.
- [Svenska Handbollförbundets tävlingsbestämmelser](#) uppdateras varje år.
- [Svenska Handbollsförbundets tävlingsbestämmelser för barn och ungdom för 2018/2019](#)
- [Tävlingsbestämmelserna Småland Blekinge Handbollsförbund 2018/2019](#). Här finns viktiga bestämmelser för våra serier i Småland Blekinge
- [Tävlingsreglemente för USM 2018/2019](#)

Att vara funktionär

- Funktionärerna ska vara klara att börja sitt arbete på matcharenan i god tid (Gärna 60 minuter före matchstart, absolut senast 30 minuter innan matchstart)
- Hälsa på båda lagens ledare.
- En funktionär måste träna på att vara matchledare. Du ska vara lagens medhjälpare och inte uppträda som en polis. Ta plats och var tydlig!
- En funktionär ska vara fullständigt opartisk i sina beslut. Vi funktionärer ska vara neutralt klädda när vi sitter på matcher (inga klubböveraller).
- Funktionärsuppdraget och sociala medier: Man ska självklart inte uttala sig negativt om någon (varken domare eller något av lagen)!

Tidtagarens ansvar:

- **Speltiden**
 - Kontrollera att väggklocka och resultattavla fungerar.
 - Ställa in matchtiden på klockan
 - Markera speltidens slut vid varje halvleks slut även om det finns automatisk slutsignal (med visselsignal).
 - Starta och stoppa matchklockan när domaren ger signal
 - Nollställ klockan i halvlek (ta paustiden på en extra klocka; mellan 5-10 min)
 - OBS! Det är alltid domarna som har huvudansvaret för speltiden!
- **Utvisningstider**
 - Stoppa klockan på domarens signal
 - Notera utvisningen
 - På klockan eller
 - på utvisningskortet som du placerar synligt vid bordet
- Notera **mål** på resultattavlan när domarna blåst signal och givit måltecken
 - Är du osäker på om domarna har dömt mål så kan du kolla om spelet startas på mittplan (avkast)
 - Hemmalagets resultat visas till vänster
- Kommunikationen med domarna (kvittering av tecken för timeout, varning, utvisningar)
- Vid tredje utvisningen av spelare uppmärksamma domaren om att spelaren ska diskvalificeras

Sekreterarens ansvar:

- Att ta emot laguppställningarna från båda lagen och att lägga in spelare och ledare i EMP.

- Att se till att lagansvarig i respektive lag granskar laguppställningen innan matchstart. *Protokollet ska godkännas efter att matchen är spelad och protokollet har färdigställts av funktionärerna. Nytt för denna säsong är att lagansvarig ska kolla att rätt spelare är markerade.* Domarna godkänner protokollet precis som tidigare, dvs efter matchen.
- **Registrering** av
 - mål och målgörare,
 - straffkast och målgörare,
 - varningar,
 - utvisningar,
 - diskvalifikationer,
 - lag-timeouter,
 - markera vilka spelare som kommer in på plan under matchens gång (rutan "aktiv" i EMP)
- Kontrollera inträde av spelare som inte är deltagarberättigade
- Rapportera in **matchresultat** (detta sker automatiskt i EMP genom att man trycker på "Match OK").

Gemensamt har tidtagaren och sekreteraren hand om

- Kontroll av antalet spelare och ledare i avbytarområdet
- Lag-timeouter och utbildningstimeouter; tidtagaren blåser vid Lag-timeout
- Byten (tidtagaren blåser vid felaktiga byten)
- Coachingzon

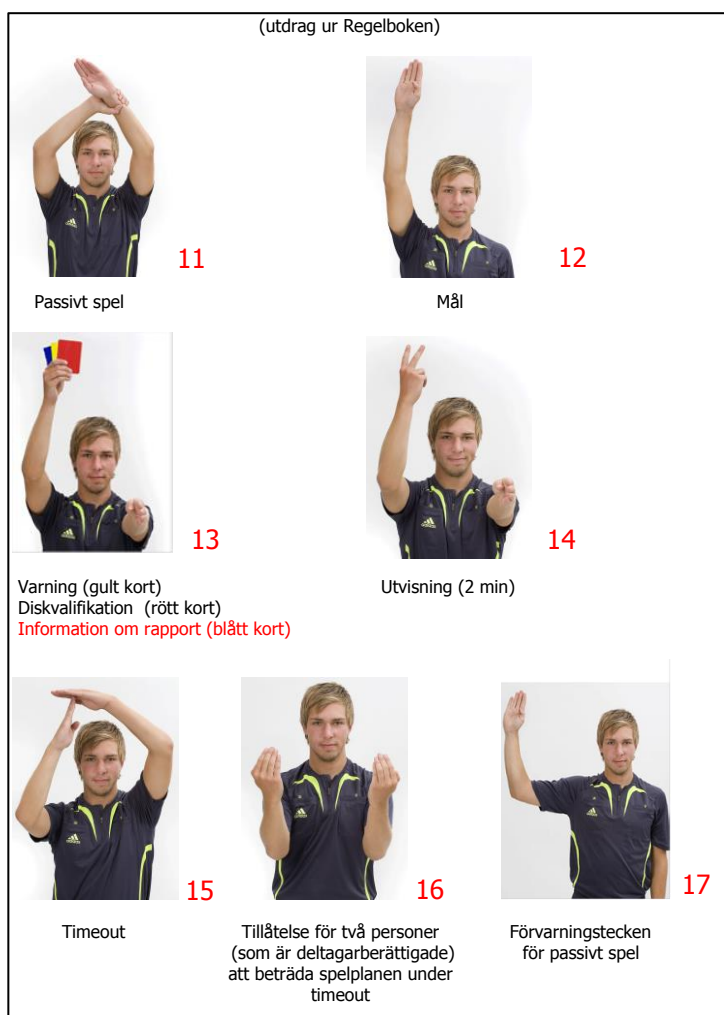
Utrustning – Vad ska man med inför match?

- Visselpipa/-pipor
- Tidtagarur
- Pennor
- Lag-timeoutkort (gäller ej alla åldersklasser)
- Gult och rött kort
- Utvisningskort och whiteboardpenna
- Regelbok och tävlingsbestämmelser
- Dator med tillgång till internet och programmet Digimatch (OBS! ej Mac) samt arbetsprotokoll för EMP.

Om ni saknar material så kan det beställas här: <https://www.sisuidrottsbocker.se/Idrotter%2FHandboll%2F>

Domartecken

- Varje av domarna utdömda bestraffningar samt timeouter ska kvitteras av tidtagaren med motsvarande tecken!
- Det är ENDAST tidtagaren som ska kvittera domarnas tecken!



När stannas tiden?

Det är obligatoriskt för domarna att blåsa timeout (3 signaler) när:

- en utvisning eller diskvalifikation har utdömts,
- en lag – timeout har beviljats,
- det sker ett felaktigt byte eller en ”extra” spelare beträder spelplanen,
- det kommer en visselsignal från tidtagaren eller delegaten,
- vid samråd domarna emellan (i enlighet med regel 17:8).

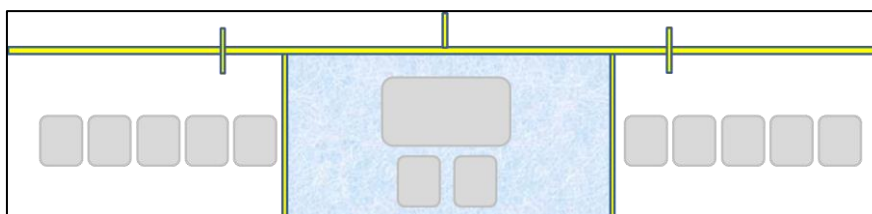
Några vanliga situationer när Timeout inte är obligatorisk, men där timeout under normala omständigheter kan ges, är när:

- spelplanen ska torkas,
- en spelare ser ut att vara skadad,
- då varning ska utdelas i samband med mål och innan avkastet ska utföras,
- då straffkast utdöms och ett av lagen har en eller flera pågående utvisning/ar,
- ett lag använder tydligt lång tid för att sätta bollen i spel eller när en spelare kastar bort bollen,
- när bollen, efter att ha rört taket eller något annat hängande föremål över spelplanen, försvinner långt ifrån där inkastet ska läggas.

När ska tidtagaren stoppa klockan?

- I serierna med lagtimeout när ledare lämnar in kortet för lagtimeout.
- I serierna med utbildningstimeout när det har gått 10 minuter av halvleken.
- Felaktigt byte eller om en "extra" spelare beträder spelplanen.
- När ni i sekretariatet upptäcker att en spelare som inte är inskriven i matchprotokollet beträder planen (denne är inte deltagarberättigad).

Felaktigt byte



- Tänk på att först påtala felaktiga byten, för att ge lagen en chans att förbättra sig (sunt förnuft)
- Titta på bytena och våga blåsa om de fortfarande gör fel!
- Två (2) minuters utvisning på den spelare som går in på plan felaktigt. Om flera spelare från samma lag byter fel samtidigt, straffas den spelare som begår felet först
- För U14 och yngre är byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen. Vid bestraffning för felaktigt byte anfall/försvar och vid felaktig punktmarkering skall progressiv bestraffning ges till lagansvarig, inte till spelaren.
- Om flera gör fel så bestraffas enbart den första.
- Om en utvisad spelare går in för tidigt så får hen en ny utvisning

Utbildningstimeout (U14 och yngre)

- Utbildningstimeout är en styrd timeout som är till för att tränarna ska kunna utbilda sina spelare. Ingen spelare lämnar planen vid utbildningstimeout.
- Innebär att spelet stoppas efter 10 min i varje halvlek (oavsett åldersklass i U9-U14) och lagen har då 2 min paus för att prata ihop sig.
- Utbildningstimeout i Småland-Blekinges serier är alltid efter 10 minuter, oavsett halvlekens längd.
- Efter utbildningstimeouten återupptas spelet med avkast för det laget som INTE gjorde avkast i början på respektive halvlek.
- Klargörande: Om frikast eller straffkast är utdömt i samband med signal för utbildningstimeout, ska dessa kast läggas innan utbildningstimeouten verkställs och bestämmelser i regelbokens 2:4-2:6 ska gälla. Efter att kastets resultat har avvaktats gäller två minuters utbildningstimeout och därefter avkast till det lag som inte gjorde avkast vid halvlekens början.

Lagtimeout (U15 och äldre)

- Båda lagen har rätt till 2 stycken 1-minuts lag-timeout per match (*tidigare säsonger 3 timeouter*).
- Tidtagaren delar ut 1 grönt timeout-kort till de två lagansvariga inför matchstart.
 - Kortet är märkta 1-3. *Kort nr 3 används inte i ungdomshandboll från och med denna säsong (undantag USM U18).*
 - Kort nr 2 delas ut inför andra halvlek.
- Inte mer än en lag-timeout tillåts i varje halvlek av den ordinarie speltiden.

- Ett lag som önskar begära en lag-timeout måste göra det genom att en ledare lämna det gröna timeout-kortet i handen till den vid bordet som sitter närmast överlämningen (tidtagare ELLER sekreterare). Laget måste vara i besittning av bollen (när bollen är i spel eller under ett avbrott).
- Tidtagaren ska först stoppa klockan och sen blåsa i visselpipan! **Alltså, stoppa klockan och blås...** -> sedan startar tidtagaren en timeoutklocka. Efter 50 sekunder – BLÅS! Matchklockan startas igen när domarna blåser igång matchen.
- Sekreteraren antecknar timeouttiden i protokollet (totalt spelad tid).
- Visselsignal från tidtagaren stoppar i princip matchen och ALLT som händer efter en sådan signal är ogiltigt, med undantag för de personliga straff som domarna eventuellt utdömer.
- Efter beviljad lag-timeout behålls timeoutkortet vid sekretariatsbordet
- Mellan två lag-timeout för ett lag måste motståndarlaget varit i besittning av bollen en gång.

Timeout vid skada

Timeout vid skada – två deltagarberättigade personer får beträda planen för att bistå skadad spelare. De får ej ”coacha” övriga spelare!

Vilka är deltagarberättigade?

- 17 spelare i ungdomsmatcher + 4 ledare
- 14 spelare i seniormatcher + 4 ledare
- I klasserna U15 och yngre är det tillåtet för flera ledare att stå upp och instruera sina avbytare. Endast en ledare får instruera ut mot spelarna på spelplanen.
- I klasserna U16 och äldre har endast en ledare rätten att stå upp intill avbytarbänken.
- Spelare/ledare får skrivas in under match
- Det är godkänt för en utespelare som ställer sig i mål att ha väst på sig i avvikande färg från med- eller motspelare. Målvakten måste dock ha ordinarie matchtröja med siffra på sig under västen. Det är också ok att ta på sig samma målvaktströja som den spelare man byter med. Det är dock viktigt att sekretariatet vet vilket unika nummer spelaren ha så att man kan anteckna eventuella bestraffningar.

Ikke deltagarberättigad spelare

En ikke deltagarberättigad spelare beträder planen.

- Bestraffning: Progressiv bestraffning av lagansvarig på grund av osportsligt uppträdande.
 - Varning → Utvisning → Diskvalifikation (bestraffningsgraden är beroende på om bänken blivit bestraffad tidigare).
- OBS! Sekreteraren skriver in spelaren i såväl match- och arbetsprotokollet. De eventuella mål som spelaren har gjort räknas. Det är lagansvarig som bestraffas - inte spelaren.

Åldersklass	Födda	Matchtid	Typ av timeout	Typ av protokoll	Funktionär	
U19-17	1999 och yngre	2x 30 min	2 timeouter per mach (en per halvlek)	EMP	2 distriktsfunktionärer	
U16	2002	2x 25 min	2 timeouter per mach (en per halvlek)	EMP	2 distriktsfunktionärer	
U15	2003	2x 25 min	2 timeouter per mach (en per halvlek)	EMP	2 föreningsfunktionärer	
U14	2004	2x 25 min	Utbildningstimeout	EMP	2 föreningsfunktionärer	
U13	2005	2x 25 min	Utbildningstimeout	EMP	2 föreningsfunktionärer	
U12	2006	2x 25 min	Utbildningstimeout	EMP	2 föreningsfunktionärer	
U11	2007	2x 25 min	Utbildningstimeout	Förenklat protokoll Ingen resultat- och tabellräkning	1 el 2 funktionärer som utbildas av föreningen	Ribba
U9/10	2008	2x 25 min (enkelmatch) 2 x 20 min (sammandrag)	Utbildningstimeout	Förenklat protokoll Ingen resultat- och tabellräkning	1 el 2 funktionärer som utbildas av föreningen	Ribba
U9 & 7/8 På tvären	2008 och yngre	Speltiden anpassas till antal lag, tillgänglig halltid mm dvs arrangören bestämmer speltid per match.	Inga timeouter	Resultatmall Ingen resultat- och tabellräkning	1 el 2 funktionärer som utbildas av föreningen	Minihand boll

Viktiga regler

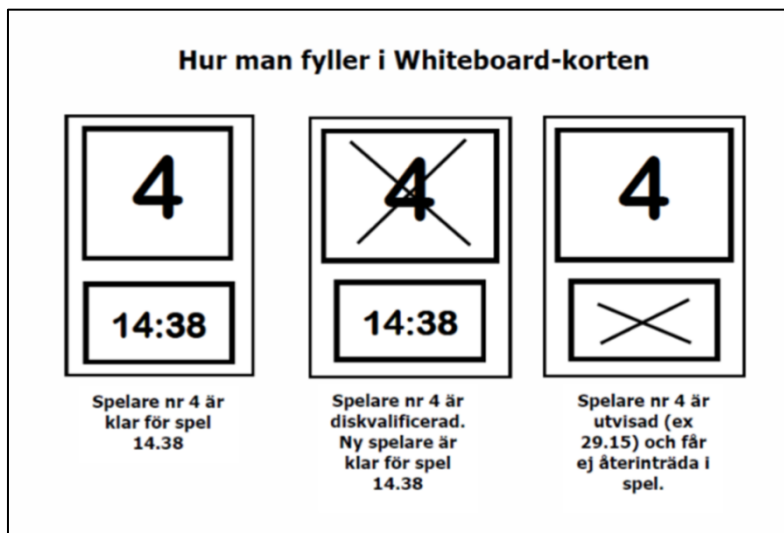
Se även Bilaga 2

- Att spela med sju utespelare är tillåten i serier ända ner till U15, men alltså inte U14 och yngre.
- Regeln med skadad spelare tillämpas inte i div2 dam, div 3 dam och herr, junior- och ungdomsserierna.
- Regeln för passivt spel tillämpas ända ner till U15, men alltså inte U14 och yngre.
- Regeln för "sista 30 sek" tillämpas inte i div2 dam, div 3 dam och herr, junior- och ungdomsserierna.
- Blått kort gäller i alla åldersklasser.
- Byte anfall – försvar får bara ske då egna laget har bollen, gäller U14 och yngre
- Så här skriver Domarkommittén i ett förtydligande: Om laget spelar med "extra utespelare" är det tillåtet att göra byte tillbaka till ordinarie målvakt, gäller även vid straffkast. Vid skada, även om det inte blir timeout, är det också tillåtet att göra byte, vid lag-timeout och skadetimeout är det också OK att byta, gäller båda lagen. Lite förenklat är syftet att man INTE skall byta anfall/försvar då spelet pågår och laget övergår från anfall till försvar.
- Klister/vax får användas vid matcher U15 och äldre
- Punktmarkering är ej tillåten i U16 och yngre

Utvisningar

Om utvisningstiden inte kan visas på matchtavlan ska tidtagaren placera ett kort på funktionärsbordet som visar när utvisningen löper ut tillsammans med nummer på utvisad spelare.

Om matchklockan bara kan utvisningstid men inte nummer på spelaren ska du ändå skriva ett utvisningskort med både nummer på den utvisade spelaren och tiden när utvisningen är klar.



Lathund Utvisningar

Domarna dömer men det är bra att vi i sekretariatet vet vad som gäller.

- *Spelare får direkt rött kort – protesterar*
Resultat: ytterligare 2 min (2+2=en kort i 4 min)
- *Spelare får 2 min – protesterar*
Resultat: 2+2= en kort i 4 min
- *Spelare får 2 min - protesterar - ger 2 + 2 min Fortsätter protesterar - rött kort.*
Resultat: 2+2= (man bjuder på en 2:a).
- *Sedan tidigare utvisad spelare protesterar, dock inte grovt.*
Resultat: 2 min och annan spelare får sitta av resterande tid av första utvisningen.
- *Redan tidigare utvisad spelare protesterar grovt..*
Resultat: rött kort och laget en kort 2 min och ytterligare annan spelare sitter av resterande tid av första utvisningen...
- *Rött kort på ledare.*
Resultat: alltid 2:a. En man kort i 2 min. Ledaren måste lämna bänken.
- *2 min och därefter rött kort på ledare.*
Resultat: en kort 2 min (man bjuder på en 2:a, 2+2 gäller endast spelare).
- *2 min på ledare A och rött kort på ledare B i samma lag*
Resultat: 2 kort i 2 min och ledare B får lämna bänken.
- *Utvisning eller diskvalifikation i pausen.*
Resultat: 2 min, en mindre när andra halvlek börjar.
- *Diskvalifikation av ledare eller spelare före match*
Resultat: ger **inte** 2 min, och de får ersättas.
- Det är enda gången det INTE skall vara 2 min och det är en fråga för domarna som tar beslutet om disk av person innan match.
- *Efter 3:dje utvisningen och därmed diskvalifikation, protesterar spelaren.*
Resultat: 2+2 min för laget.

Protokoll U 12 och äldre: Elektroniskt matchprotokoll (EMP)

Elektroniskt matchprotokoll (EMP) ska användas i alla seniorserier inom distriktet och i ungdomsserier ned till U12 (födda 2006).

Det finns en [EMP-manual](#) som förklarar alla olika steg.

Se även bilaga 3-6

- **Laguppställningar för EMP i de serier där detta används ska vara inskickade till Småland-Blekinge HF:s kansli senast 7 dagar före första omgången i respektive serie. Justeringar i insänd laguppställning kan göras under säsongen.**
- **Föreningen ansvarar för att uppdatera spelarlistor under säsongen om det behövs.**

Att tänka på innan match

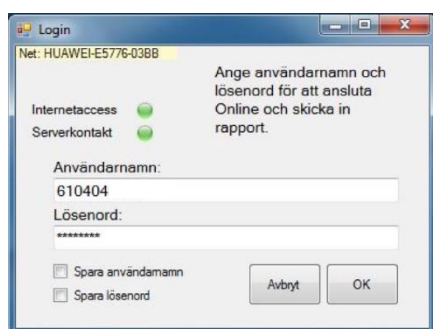
- Var på plats i god tid före match och be lagledaren att ta fram datorn (ligger oftast i föreningens kansli).
- Se till att datorn är ansluten till Internet via nätverkskabel eller till trådlös uppkoppling. Att vara ansluten med en nätverkskabel är det säkraste och mest stabila.
- Föreningen bör ha rutiner för att datorn är uppdaterad och att inga automatiska uppdateringar sätter igång under en match.
- Så här ser genvägen till **"DigiMatch"** ut på skrivbordet.



Dubbelklicka på den så startar programmet.

Hittar du den inte på där klickar du på Start-knappen längst ner till vänster på skärmen, klicka på **Alla program** så hittar du **Digimatch**.

- Klicka på **Login**. Här anger du föreningens användarnamn och login. När Användarnamn och Lösenord stämmer och du har Internetuppkoppling ska det se ut så här och du är redo för att fortsätta.



- Klicka på **Inställningar/Programinställningar/Matchinställningar**. Här anger du halvtidens längd i minuter samt förlängningstid i minuter. OBS! Ha för vana att ALLTID (!) titta här så att du har korrekt matchtid!!
- Klicka sedan på **Ny matchregistrering**. Här finns matcher och spelarlistor att hämta från SHF's server. En förutsättning är att föreningarna har skickat in sina laguppställningar och att du har Internetuppkoppling.
- Välj matchen och hämta laguppställningar. Sedan jämför ni mot de skriftliga laguppställningar som både hemma- och bortalaget ska lämna till er. Se till att lägga till de spelare som saknas och ändra tröjnummer där det behövs. Glöm inte att markera de spelare och ledare som ska delta i matchen.

Notera de gröna markeringarna vid Internetaccess och Serverkontakt, du har alltså både fungerande internetuppkoppling och kontakt med SHF's server!

- Anslut så att du är Online genom att dubbelklicka på  . Kontakt med server bekräftas med .
- Ibland kan det hända att datorn tappar kontakten med det trådlösa nätverket under match (då blir lampan röd och visar Offline). Det är ingen fara utan fortsätt att registrera matchen och koppla sedan upp den igen när det finns ett bra tillfälle (t.ex. i paus eller timeout). Annars gör ni det efter matchen. Alla era registreringar sparas.
- Att vara ansluten till Live Score innebär att man kan följa matchresultatet bara man har tillgång till Internet, hela matchen igenom på SHF's hemsida.
<http://livescore.svenskhandboll.se/shfOnline/svescore.aspx>

OBS!!! Mycket viktigt se till att alltid vara  när ni tränar och inte sitter på en match!

När matchen börjar

- I samband med matchstart markera de spelare som är på plan (=aktiva). Ta hjälp av tidtagaren. Sedan markerar ni övriga spelare allt eftersom de kommer in i spelet.
- Mer information om hur du registrerar händelser i EMP hittar du i [manualen](#).
- *Det finns ett speciellt arbetsprotokoll för EMP som man kan använda vid problem så det i efterhand underlättar när man korrigerar och skriva in händelser i EMP.*

Efter avslutad match

- Efter avslutad match när ni har kontrollerat protokollet och domarna har godkänt protokollet (kryssar i rutorna under *Visa matchprotokoll*) så skickar ni iväg protokollet genom att välja *Match ok*. När det står *Upload Ok* är allt klart. EMP-protokoll bör laddas upp så snart som möjligt efter spelad match.
- När man har skickat in resultatet kontrollera att resultatet och Matchprotokollet/Arbetsprotokollet har kommit in på den serie matchen spelades i. Det kan ta lite tid tills resultatet kommer in på webben, men oftast tar det bara några minuter. Du kan gå in via SHF's hemsida (www.svenskhandboll.se) under SHE, välj *Serier & Resultat*, klicka på *Välj division* och hitta *Administrerande förbund* (det distrikt matchen spelas i), klicka på *OK*, samt därefter *Välj serie* och *OK*, leta upp önskad match. Om allt är sin ordning och resultaten har kommit in kan du avsluta *Digimatch* och stänga av datorn
- Matchens arrangerande förening är ansvarig för att alla matchprotokoll är Småland-Blekinge HF:s kansli tillhanda senast fem (5) kalenderdagar efter matchdagen.

Vid problem

- Om problem uppstår vid uppladdning skickas istället match- och eventuellt arbetsprotokoll till Småland-Blekinges kansli.

- Vid eventuellt tekniska problem med EMP skrivs match- och arbetsprotokoll på papper och skickas till kansliet.

Om Elektroniskt matchprotokoll under en match slutar att fungera ska vi använda oss av ett särskilt arbetsprotokoll som du kan ladda ner [här](#). **Se även bilaga 6**

Det finns en instruktion hur vi använder det nya uppdaterade arbetsprotokollet till EMP Om man skulle ha problem med uppkopplingen i hallen och inte lyckas skicka iväg resultatet så gör du följande:

- Eftersom det är viktigt att matchresultatet kommer in så snart som möjligt efter avslutad match så rapporterar du in matchresultatet via SMS genom att
 - Sms:a till 71160
 - Meddelandet skall skrivas så här: **shf (matchnummer) (resultat hemmalag) (resultat bortalag) SÄND**
 - Ex: shf 2100201004 22 26 -> Obs! Matchnummer 10 siffror -> Glöm inte mellanslag (totalt 3 stycken)
- Sedan tar du hem datorn och starta upp den där du kan ansluta den till ett fungerande nätverk. Starta Digimatch igen och tryck på **Öppna senaste matchregistrering** då kommer matchen upp igen. Skicka iväg matchen igen genom att trycka **Matchen OK** och avsluta nu som vanligt.

Det är viktigt att resultatet rapporteras in så snart som möjligt och det är sekreterarens skyldighet att se till att det kommer in.

Arrangerande förening ansvarar för att matchprotokoll skickas in till kansliet. Om matchprotokoll inte har inkommit inom angiven tidsfrist debiteras administrationsavgift på 100 kr/match.

Aldersklass	Nivå	Tillsättning
U 11 och yngre	Funktionär ansvarar för resultatvisning och tidtagning. Inga krav på att funktionärerna utbildas av godkänd instruktör utan varje förening ansvarar själv för lämplig utbildning.	Föreningen ansvarar för tillsättning.
U 12-U15 (seriespel) samt DM för U 12, U 13 och U 15	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs två utbildade föreningsfunktionärer (eller högre) per match. Funktionärerna ska ha gått funktionärsutbildning som innehåller EMP.	Föreningen ansvarar för tillsättning av utbildade funktionärer.
U 16 (seriespel)	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs två utbildade distriktsfunktionärer (eller högre) per match.	Föreningen ansvarar för tillsättning. Föreningen skickar in namn på funktionärer till DK som lägger in dessa i Domarwebben.
U 19 (seriespel) och U 18 (DM)	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs två utbildade distriktsfunktionärer (eller högre) per match.	Föreningen ansvarar för tillsättning. Föreningen skickar in namn på funktionärer till DK som lägger in dessa i Domarwebben.
USM U 14 steg 1-3	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs minst en utbildad föreningsfunktionär med kunskap om EMP samt en utbildad distriktsfunktionär (eller högre) som då ska sitta som tidtagare.	Föreningen ansvarar för tillsättning. Föreningen skickar in namn på funktionärer till DK som godkänner tillsättningen och lägger in dessa i Domarwebben.
USM U 16 steg 1-4, USM U 14 steg 4	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs två utbildade distriktsfunktionärer (eller högre) per match.	Föreningen ansvarar för tillsättning för U16 steg 1-3. Föreningen skickar in namn på funktionärer till DK som godkänner tillsättningen och lägger in dessa i Domarwebben. SDF ansvarar för tillsättning av funktionärer i steg 4 för U 14 och U 16.
USM U 18	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs två utbildade distriktsfunktionärer (eller högre) per match.	Föreningen ansvarar för tillsättning i steg 1-2. Föreningen skickar in namn på funktionärer till DK som godkänner tillsättningen och lägger in dessa i Domarwebben. SDF ansvarar för tillsättning av funktionärer i steg 3-4.
Div 3 dam, div 3 herr och div 2 dam	Samtliga matcher ska genomföras med EMP. Här krävs två utbildade distriktsfunktionärer (eller högre) per match.	Föreningen ansvarar för tillsättning. Föreningen skickar in namn på funktionärer till DK som godkänner tillsättningen och lägger in dessa i Domarwebben.

Lathund för diverse Regler & Bestämmelser, 2018-2019

2018-08-13

Regel:	Handbolls ligan	SEH	Allsvenskan Herr	Allsvenskan Dam	Div.1 Herr	Div.1 Dam	Div.2 Herr	Övriga seniorserier	U18/U17 H/D	U 16 U 15	U 14 U 13	U 12-yngre
Sju utspelare (*)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Skadad spelare	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Passivt spel	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Sista 30 sek	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Blått kort	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Punktmarkering	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej
Klister / Vax	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Klister på skorna	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Samma färg på strumpor (***)	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Väst som MV-tröja	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	X	X	X
Max 14 spelare	Nej	Nej	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej
Max 16 spelare	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Max 17 spelare	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	X	X	X	X
Byte anfall/försvar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Tekniskt möte	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Resultat/tabell (**)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej
3 Timeout (***)	X	X	X	X	X	X	X	(****)	USM	USM	USM	Nej

(*) = Den tidigare regeln gällande utspelare med "klippt MV-tröja" - detta är fortfarande tillåtet.

(**) = Så här står det i Tävlingsbestämmelserna: "Tabeller och resultat ska inte visas från C1 och yngre. Tävlingskommittén rekommenderar att detta även gäller vid turneringar."

(***) = Även om det inte är ett "måste" med enhetlig färg på strumporna i Div2-nerät och på ungdomsnivå är det givetvis en rekommendation!!

(****) = Se lokala distriktsbestämmelser

X = Regeln gäller	Nej = Regeln gäller inte
-------------------	--------------------------

Träning EMP (M)

Datum:

[illegible]

	Mikael FRANTZÉN
	Dennis SANDBERG
	Kim HERMANSSON
	Lena LINDQVIST

Lagensvarigs underskrift

Förklaringar: M = Mål, V = Varning, 2' = Utvisning, D = Diskvalifikation, DRK = Direkt rött kort, RmR = Rött kort med rapport



Arbetsprotokoll

Match nr: 1600 101 001 Serie: Handbollsligan (M)

Arena: Estrad Alingsås, Alingsås Kl: 19:00 Datum: 2016-09-14

Alingsås HK - Eskilstuna Guif

Rad	Tid	Mål	Lag	Händelse	Nr	Spelare
1	0.26	0-1	GUI	Mål	3	ANDERSSON Emil
2	1.26		GUI	Varning	5	SJÖBRINK Markus
3	1.26		AHK	Tilldömd straff		
4	1.26	1-1	AHK	Straffmål	14	PERSSON Magnus
5	2.31		AHK	Varning	23	BERGENDAHL Oscar
6	3.02	2-1	AHK	Mål	14	PERSSON Magnus
7	3.57		AHK	Varning	10	KONRADSSON Jesper
8	4.55	3-1	AHK	Mål	10	KONRADSSON Jesper
9	5.21	3-2	GUI	Mål	30	HANSSON Emil
10	6.31	4-2	AHK	Mål	5	DARJ Max
11	6.43	4-3	GUI	Mål	3	ANDERSSON Emil
12	6.47		AHK	Varning	14	PERSSON Magnus
13	7.28	5-3	AHK	Mål	10	KONRADSSON Jesper
14	7.45	6-3	AHK	Mål	5	DARJ Max
15	8.22	7-3	AHK	Mål	2	ENSTRÖM Marcus
16	8.33		GUI	Lag Time out	0	
17	9.00		AHK	Utvisning	23	BERGENDAHL Oscar
18	9.00		GUI	Tilldömd straff		
19	9.03		GUI		30	HANSSON Emil
20	9.07	7-4	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias
21	10.31	7-5	GUI	Mål	3	ANDERSSON Emil
22	11.36		GUI	Utvisning	5	SJÖBRINK Markus
23	11.48	8-5	AHK	Mål	24	ALFREDSSON Anders
24	12.29	9-5	AHK	Mål	1	FRISK Rickard
25	13.05	9-6	GUI	Mål	8	ANDERSSON DICKFORS Robin
26	13.30	10-6	AHK	Mål	5	DARJ Max
27	13.31		GUI	Varning	3	ANDERSSON Emil
28	14.57		AHK	Utvisning	24	ALFREDSSON Anders
29	16.14		GUI	Varning	24	PEDERSEN Marcus
30	16.41		AHK	Tilldömd straff		
31	17.02	11-6	AHK	Straffmål	14	PERSSON Magnus
32	18.34	11-7	GUI	Mål	30	HANSSON Emil
33	19.18	11-8	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias
34	19.48	12-8	AHK	Mål	23	BERGENDAHL Oscar
35	20.37	12-9	GUI	Mål	24	PEDERSEN Marcus
36	21.13		AHK	Tilldömd straff		
37	21.39	13-9	AHK	Straffmål	14	PERSSON Magnus
38	22.38	13-10	GUI	Mål	5	SJÖBRINK Markus
39	22.48	14-10	AHK	Mål	10	KONRADSSON Jesper
40	27.22	15-10	AHK	Mål	21	NILSSON Johan
41	27.51		AHK	Utvisning	21	NILSSON Johan
42	28.16	15-11	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias

Rad	Tid	Mål	Lag	Händelse	Nr	Spelare
42	28.16		AHK	Utvisning	4	LINDBERG Samuel
43	29.20	16-11	AHK	Mål	10	KONRADSSON Jesper
44	29.49	16-12	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias
45	30.00	16-12		Halvtid		
46	30.49	17-12	AHK	Mål	22	SANDBERG Tobias
47	31.16	18-12	AHK	Mål	14	PERSSON Magnus
48	32.10	19-12	AHK	Mål	20	FREND ÖFORS Emil
49	32.36		AHK	Utvisning	24	ALFREDSSON Anders
50	34.21	19-13	GUI	Mål	3	ANDERSSON Emil
51	34.53	20-13	AHK	Mål	2	ENSTRÖM Marcus
52	35.56	20-14	GUI	Mål	3	ANDERSSON Emil
53	38.01	21-14	AHK	Mål	17	JOHANSSON Pontus
54	38.54	21-15	GUI	Mål	34	SONESTEN Simon
55	38.56		AHK	Utvisning	14	PERSSON Magnus
56	39.29	21-16	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias
57	40.06	21-17	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias
58	41.58		GUI	Utvisning	30	HANSSON Emil
59	44.24		AHK	Utvisning	5	DARJ Max
60	44.39	21-18	GUI	Mål	30	HANSSON Emil
61	46.23	21-19	GUI	Mål	5	SJÖBRINK Markus
62	47.00		GUI	Utvisning	11	THOLIN Mathias
63	48.32		GUI	Utvisning	3	ANDERSSON Emil
64	48.43	22-19	AHK	Mål	17	JOHANSSON Pontus
65	51.38	23-19	AHK	Mål	17	JOHANSSON Pontus
66	52.00	23-20	GUI	Mål	30	HANSSON Emil
67	52.31	24-20	AHK	Mål	23	BERGENDAHL Oscar
68	52.31		GUI	Utvisning	8	ANDERSSON DICKFORS Robin
69	54.11	24-21	GUI	Mål	11	THOLIN Mathias
70	54.51		GUI	Lag Time out	0	
71	56.09	24-22	GUI	Mål	34	SONESTEN Simon
72	56.44	25-22	AHK	Mål	24	ALFREDSSON Anders
73	56.56	25-23	GUI	Mål	5	SJÖBRINK Markus
74	57.42		GUI	Tilldömd straff		
75	57.59	25-24	GUI	Straffmål	10	GUSTAVSSON Fredrik
76	59.43	26-24	AHK	Mål	4	LINDBERG Samuel
77	60.00	26-24		Full tid		

Instruktion av Arbetsprotokoll EMP

Om Elektroniskt matchprotokoll under en match slutar att fungera skall vi använda oss av arbetsprotokoll. Detta är en instruktion hur vi använder det nya uppdaterade arbetsprotokollet till EMP.

1. Varje sida innehåller **40 händelserader**. Fyll i protokollet rad efter rad – uppifrån och ned. Börja från rad 1.
2. Skriv in **Tid** för händelsen. Har du tidigare registrerat i programmet fortsätter du att skriva aktuell tid (officiella tiden på tidtagaruret/matchklockan).
3. Skriv in **Mål** (resultatställningen, Hemmalagets mål först – Bortalagets mål efter) vid händelse av mål.
4. Skriv in det **Lag** som berörs av varje händelse (enda undantag är vid halv/full tid). För att underlätta kan man använda sig av H – för hemmalag och B – för bortalag.
5. Skriv in vilken **Händelse** som sker. I fotnoten av dokumentet finns även kortkommandon/förkortningar hämtat från registreringsnivån av EMP. Observera att det viktigaste är att du förstår vad du själv har skrivit.
6. Skriv in **NR** på spelaren/ev. bokstav för ledare som berörs av händelsen.
7. Frivillig checklista för att händelsen har **Registrerats i EMP**.

Tänk på att det är viktigt att vara extra observant att skriva rätt tid på händelserna men framförallt bestraffningarna så att det inte kan ge underlag för protest.

Eventuella anteckningar kan ske på baksidan av pappret under matchens gång.



Arbetsprotokoll EMP

RAD	TID	MÅL	LAG	HÄNDELSE	NR	Reg. i EMP
1	22:15	10 - 14	H	M	5	X
2	22:45		B	V	7	X
3	23:10	11 - 14	H	M	3	X
4	23:40		B	2	10	X
5	24:10		B	TO		X
6	24:20	11 - 15	B	M	7	X
7	24:28	12 - 15	H	M	14	X
8	24:45	13 - 15	H	M	9	X
9	30:00	13 - 15		Halvtid		X
10						X
11	31:45		H	2	3	X
12	31:45		B	T7		X
13	31:47	13 - 16	B	M7	7	X
14	32:25	14 - 16	H	M	6	X
15	32:45	14 - 17	B	M	7	X
16	33:50		B	DRK	10	X
17	34:50		B	T7		X
18	34:57		B	SM7	4	X
19	35:31	15 - 17	H	M	6	X
20	↓					X
21	↓					X
22	60:00	25 - 25		Full tid		X
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

Händelser:

M - Mål
M7 - Straffmål
SM7 - Straff Missad
T7 - Tilldömd straff
V - Varning
HP - Bänkning efter skada

2 - Utvisning
2+2 - Utvisning x2
RK - Rött kort (3 utv)
DRK - Direkt Rött
RMR - Rött m rapport
TO - Lag timeout