



Lathund Föreningsfunktionär 2017/2018

Innehåll

Att vara funktionär.....	2
Viktiga länkar	2
Tidtagaren ansvarar för	2
Sekreteraren ansvarar för.....	3
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
Lagtimeout och utbildningstimeout	5
Vilka är deltagarberättigade?	6
Åldersklasser och matchtid.....	7
Utvisningar	8
Viktiga regler	9
Olika typer av protokoll	10
Pappersprotokoll	10
EMP - Elektroniskt matchprotokoll (Digimatch)	12

Vid frågor kontakta

Astrid Laurin, laurin.astrid@telia.com, tel 0705-272747 (kvällstid)

Thomas Elofsson, thomas.elifsson@hpe.com, tel 0768-59 38 49

Lennart Jyllhed, handboll@jyllhed.se, tel 0709-83 88 29

Viktiga länkar

- [Funktionärsskolan](#)
- [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. Ändringar och eventuella justeringar kan hämtas på SHF:s Hemsida – www.svenskhandboll.se
- [Tävlingsbestämmelserna Småland Blekinge Handbollsförbund](#). Här finns viktiga bestämmelser för våra serier i Småland Blekinge
- [Tävlingsreglemente för USM](#)

Att vara funktionär

- Funktionärerna ska vara klara att börja sitt arbete på matcharenan i god tid (30-60 minuter före 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.
- En funktionär ska vara fullständigt opartisk i sina beslut. Vi funktionärer ska vara neutralt klädda när vi sitter på matcher (inga klubboveraller).
- Ta plats och var tydlig!
- Funktionärsuppdraget och sociala medier: Man ska självklart inte uttala sig negativt om någon (varken domare eller något av lagen)!

Tidtagaren ansvarar för

- **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)
 - Men 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 (all kvittering av tecken)
- Vid tredje utvisningen av spelare uppmärksamma domaren om att spelaren ska diskvalificeras
- Att två officiella matchbollar finns tillgängliga (gäller främst på seniornivå)

Sekreteraren ansvarar för

- Att **matchprotokollet** är ifyllt i god tid före matchstart alternativt att lagen har lämnat in laguppställningar som läggs in i EMP.
- Att lagansvarig i respektive lag ska godkänna laguppställningen innan matchstart.
- **Registrering** av
 - mål och målgörare,
 - straffkast och målgörare,
 - varningar,
 - utvisningar,
 - diskvalifikationer,
 - lag-timeouter,
 - "ringa in" spelarna på matchprotokollet alt. markera rutan "aktiv" i EMP
- Rapportera in **matchresultat**
- Inträde av spelare som inte är deltagarberättigade

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
- Bänkdisciplinen (brott mot denna ska påtalas för domarna)
- Coachingzon

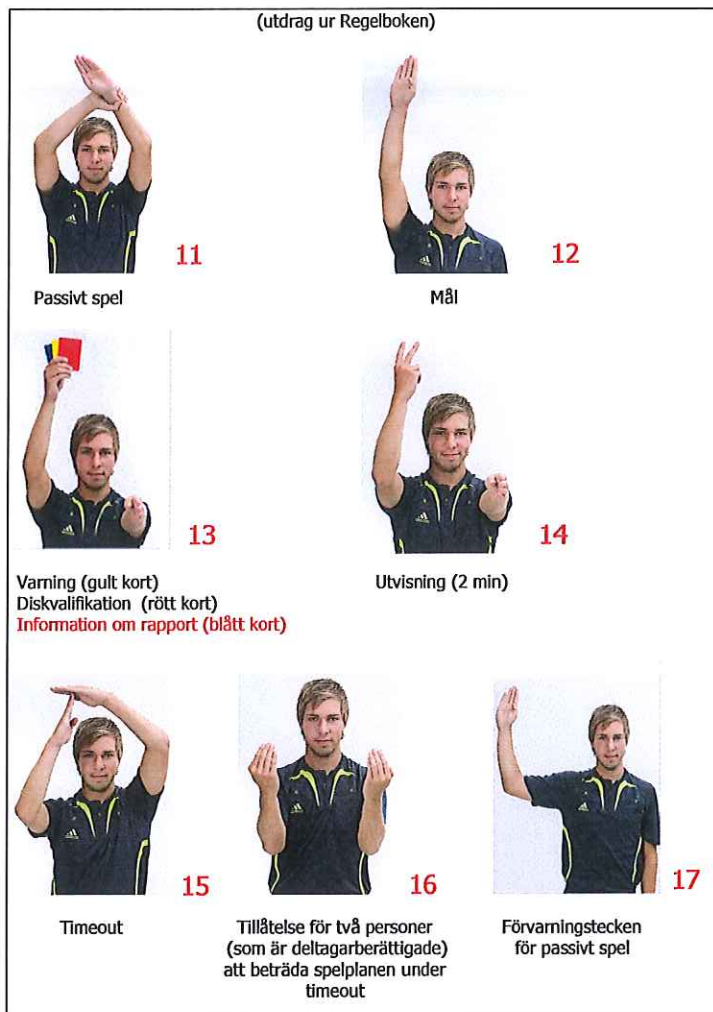
Utrustning – Vad ska man med inför match?

- Visselpipa/-pipor
- Tidtagarur
- Pennor
- Lag-timeoutkort
- Gult och rött kort
- Utvisningskort och whiteboardpenna
- Regelbok och tävlingsbestämmelser
- Pappersprotokoll (arbetsprotokoll och matchprotokoll) eller dator med tillgång till internet och programmet Digimatch

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).

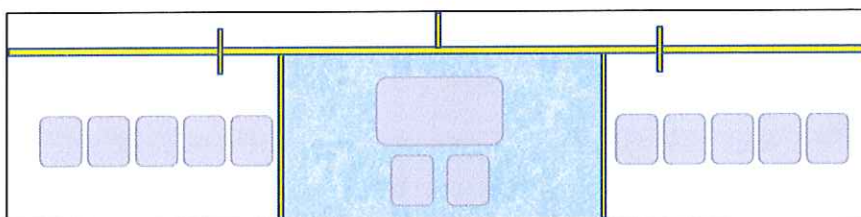
Några vanliga situationer när Timeout inte är obligatorisk, men där timeout under normala omständigheter kan ges, är när:

- 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 B-ungdom 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.
- 2 min eller progressivt på lagansvarig (nytt)
- Om flera gör fel så bestraffas enbart den första.
- Om en utvisad spelare går in för tidigt så får hen en ny utvisning

Lagtimeout och utbildningstimeout

- I serierna från senior ned till U13 (födda 2004) tillämpas regeln med **lagtimeout**. 3 timeouter per lag och match.
- I matcher för U12-U9 (födda 2005-2008) som spelas på helplan tillämpas **utbildningstimeout**; inte lagtimeout.
 - Utbildningstimeout innebär att spelet stoppas efter 10 min i varje halvlek och lagen har då 2 min paus för att prata ihop sig. Utbildningstimeout är alltid efter 10 minuter, oavsett halvlekens längd. Tidtagaren blåser.
 - **Nytt för i år: Efter utbildningstimeouten återupptas spelet med avkast för det laget som INTE gjorde avkast i början på respektive halvlek.**

Lagtimeout

- Båda lagen har rätt till 3 stycken 1-minuts lag-timeout per match.
- Tidtagaren delar ut 2 stycken gröna timeout-kort till de två lagansvariga inför matchstart. Kortet är märkta 1-3. Kort nr 3 delas ut inför andra halvlek.
- Inte fler än två lag-timeout kan tillåtas i varje halvlek av den ordinarie speltiden.
- Ett lag som önskar begära en lag-timeout måste göra det genom att en ledare lämnar 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 timeou tiden 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.
- Under de 5 sista minuterna av ordinarie speltid i andra halvlek är endast en lag-timeout per lag tillåten.

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
- 1 ledare får stå upp och coacha
- Spelare/ledare får skrivas in under match

Icke deltagarberättigad spelare

En icke 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.

Åldersklasser och matchtid

Ny benämning av åldersklasserna i Småland-Blekinge HF för säsongen 2017/2018:

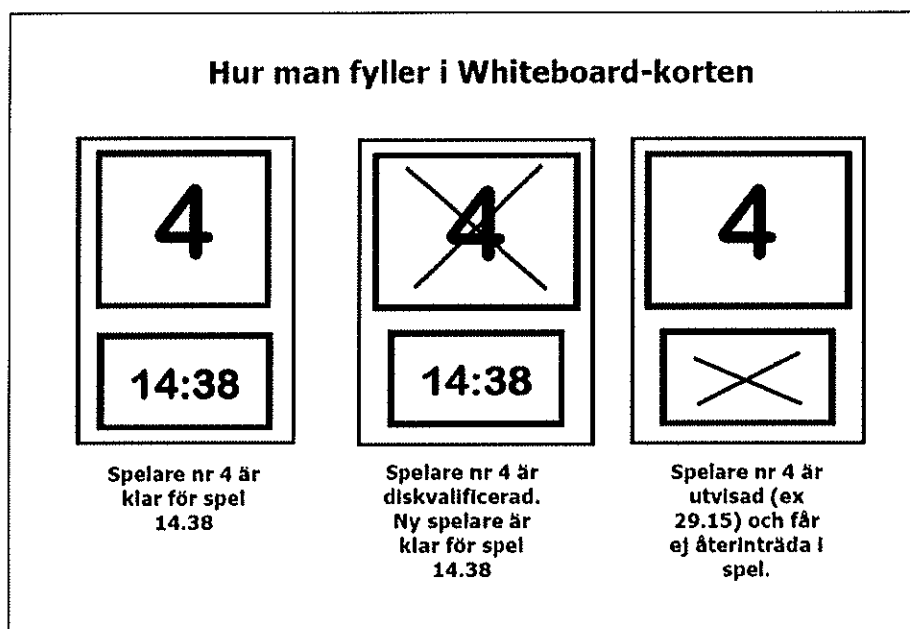
Åldersklass	Födelseår	Matchtider	
		Enkelmatch	Sammandrag
U19-17 (Junior)	1998-2000	2 x 30 min	2 x 25 min
U16 (A2)	2001	2 x 25 min	2 x 25 min
U15 (A1)	2002	2 x 25 min	2 x 25 min
U14 (B2)	2003	2 x 25 min	2 x 25 min
U13 (B1)	2004	2 x 25 min	2 x 25 min
U12 (C2)	2005	2 x 25 min	2 x 25 min
U11 (C1)	2006	2 x 25 min	2 x 25 min
U10 (D2)	2007	2 x 25 min	2 x 20 min
U9 (D1)	2008	2 x 25 min	2 x 20 min
U8 (E2)	2009		
U7 (E1)	2010		

- I serier som är blandade för U11 (födda 2006) och U12 (födda 2005) samt i "rena" U11-serier spelas med sänkt målribba.
- I "rena" U12-serier spelas inte med sänkt målribba.
- I alla serier för U10-U9 där matcherna spelas på helplan spelas med sänkt målribba.
- När det gäller sänkt målribba är allt att betrakta som målribba, även eventuella mellanstag samt den ursprungliga ribban. Tar bollen i någon del av ribban/ribborna och går ut på planen igen är att betrakta som en retur.

Utvisningar

Om utvisningstiden ej 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.

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 div 3 senior, junior- och ungdomsserierna.
- Regeln för passivt spel tillämpas ända ner till U15, men alltså inte U14 och yngre.
- Regeln för "sista 30 sek" och blått kort gäller i alla åldersklasser.
- Byte anfall – försvar får bara ske då egna laget har bollen, gäller B-ungdom 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 (tidigare bara vax)
- Punktmarkering är ej tillåten i A-ungdom och yngre

Olika typer av protokoll

Vid varje match ska matchprotokoll föras, antingen på papper eller EMP

Inom Småland-Blekinge används olika typer av protokoll beroende på åldersklassen:

- Elektroniskt matchprotokoll (EMP) ska användas i alla seniorserier och i ungdomsserier ned till U13 (födda 2004).
- "Vanligt matchprotokoll" används för U12 (födda 2005). Använd arbetsprotokoll under matchen men behöver inte skickas
- [Förenklat matchprotokoll](#) används för U11-U9 (födda 2006-2008)
- [Resultatmall](#) används vid spel på tvären/Minihandboll för U7-U9 (födda 2008-2010)

Arrangerande förening är ansvarig för att alla matchprotokoll skickas till kansliet senast 5 kalenderdagar efter matchdagen. Match- och arbetsprotokoll kan laddas upp via EMP i de serier där man kör EMP eller skickas in per post eller digital kopia (skanning).

Om match- och arbetsprotokoll inte har inkommit inom angiven tidsfrist debiteras administrationsavgift på 100 kr/match.

Vid seniormatcher ned till U15 (födda 2002) ska även arbetsprotokoll bifogas.

Pappersprotokoll

"Vanligt matchprotokoll" används för U12 (födda 2005). Använd arbetsprotokoll under matchen men dessa behöver inte skickas in.

I serier för U11-U9 (födda 2006-2008) används ett förenklat matchprotokoll där kolumnen för mål har tagits bort. Här antecknas inte mål som spelarna har gjort men varningar, utvisningar och timeouter. Använd arbetsprotokoll under matchen för att hålla koll på målställningen, varningar, utvisningar och timeouter men anteckna inte målskyttar.

Vanliga matchprotokoll från SHF kan beställas på:

<https://www.sisuidrottsbocker.se/Idrotter%2FHandboll%2F> *Se även bilaga 3-4*

Förenklat matchprotokoll kan laddas ner och skrivas ut här:

http://www.svenskhandboll.se/imagevaultfiles/id_19438/cf_31/f-renklat_matchprotokoll_20160928.pdf

Se även bilaga 7

Arbetsprotokoll kan skrivas ut här

http://www.svenskhandboll.se/ImageVaultFiles/id_5718/cf_31/Arbetsprotokoll_20130806.PDF

Se även bilaga 5-6

Innan match:

- Hemmalagets ledare förbereder och fyller i följande på matchprotokollet:
 - Seriens namn, matchnummer, datum, matchtid, hall, herrar eller damer
- Tidtagaren och sekreteraren textar sina namn

- Domarna textar sina namn (Skriver under efter matchen)
- Hemma- och bortalagets ledare fyller i namn och tröjnummer samt födelsedatum
 - För U14 och yngre anges endast födelseår
- Antal spelare: max 17 spelare i ungdomsmatcher
- Ska signeras av lagansvarig (ledare A) FÖRE match

Under match används arbetsprotokollet:

- Sekreteraren fyller i hemma och bortalag, seriens namn, datum och matchnummer.
- Inför matchen kryssar man i vilket lag som börjar med boll.
- Notera varje mål och målskytt samt aktuell ställning (**målskyttar ska inte registreras i serier för U11-U9**)
- Notera straffkast
- Notera utvisningar
- Bestraffningar på ledarna är personliga – fråga efter namn
- Skriv halvtidsresultat och slutresultat

Efter slutsignal går du tillbaka till matchprotokollet:

- Kontrollera målanteckningar och för in halvtids- och slutresultat, målskyttar, mål gjorda på straffkast, varningar, utvisningar och timeouter (**målskyttar ska inte registreras i serier för U11-U9**)
- Domarna ska kontrollera matchprotokollet och sedan skriva på.
- Originalet ska skickas till förbundet (ska vara kansliet tillhanda senast 5 dagar efter utsatt matchdatum; 100 kr administrationsavgift per protokoll).
- I serier för U12: Lämna en kopia av matchprotokollet till hemma- respektive bortalag
- Rapportera in matchresultat om det gäller U12:
 1. Sms:a till 71160
 2. 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)
- **För U11 och yngre ska ingen resultat- eller tabellvisning ske och därför ska inga matchresultat rapporteras in.**

EMP - Elektroniskt matchprotokoll (Digimatch)

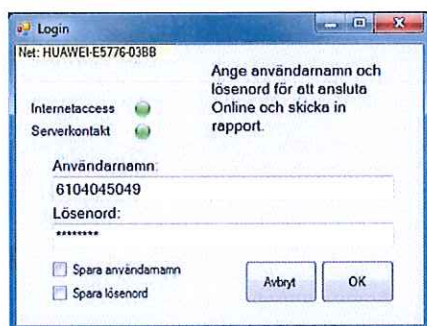
Elektroniskt matchprotokoll (EMP) ska användas i alla seniorserier inom distriktet och i ungdomsserier ned till U13 (födda 2004).

Se även bilaga 8-10

- *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.*
- *Laguppställningar för EMP i de serier där detta används skall 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.*
- *För de lag där spelarlistor saknas vid seriestart debiteras administrationsavgift enligt §1.4.5 (300 kr/match).*
- *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.
- 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 Inställningar/Inställningar/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 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.



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

- 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.

- 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 fortsatt 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 ni 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](#).

Efter avslutad match

- EMP-protokoll bör laddas upp så snart som möjligt efter spelad 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.
- 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

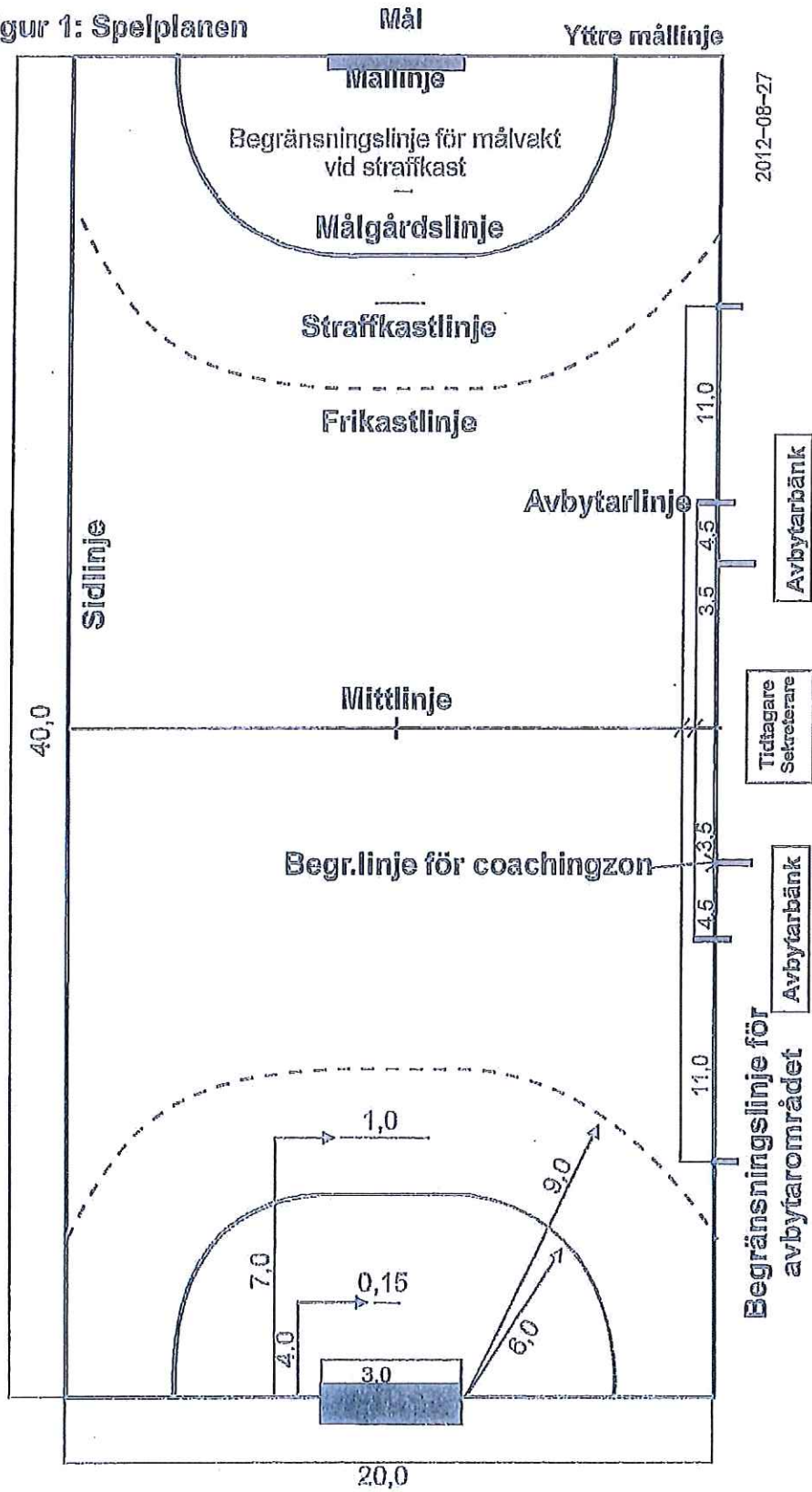
Vid problem

- Om problem uppstår vid uppladdning skickas istället match- och eventuellt arbetsprotokoll till Småland-Blekinges kansli.
- Vid eventuella tekniska problem med EMP skrivs match- och arbetsprotokoll på papper och skickas till kansliet
- 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 som du kan ladda ner [här](#). **Se även bilaga 11**
- 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.

Figur 1: Spelplanen



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	Nej	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	X	X	X	X	X
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

(*) = 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!!

X = Regeln gäller **Nej** = Regeln gäller inte

ARBETSPROTOKOLL - BIFOGAS MATCHPROTOKOLLET



Hemmalag IFK Handboll IS	Lagens fullständiga namn inklusive "bokstavs-kombination", återfinns på matchprotokollet.	Slutresultat 25 - 28	Seriens namn D2 MSV	Seriens namn finns på matchprotokollet.	Datum 2013-09-17
Bortalag Bollklubben IFK	Markera vilket lag som gör avkast	Halvtid (13 - 9)	Matchnummer 1332130072	Matchnumret finns på matchprotokollet. Det består av tio siffror och börjar alltid med de två siffror som motsvarar säsongens startår, säsongen 2013/2014 = 13.	g-TO 1:a 07:05
	11:19				2:a 21:19
	21:32				3:a
	24:37				

Hemma Nr	Resultat	Borta Nr	Hemma Nr	Resultat	Borta Nr	Hemma Nr	Resultat	Borta Nr	Hemma Nr	MÅLGÖRARE	Antal mål / spelare	Borta Nr	MÅLGÖRARE	Antal / spelare
5	1 - 0		14	13 - 8		6	21 - 19		5					
4	2 - 0			13 - 9	5		21 - 20	47	4					
	2 - 1	(4)					21 - 21	99	3					
3	3 - 1			13 - 10	(4)		21 - 22	99	8					
	3 - 2	15	3	14 - 10			21 - 23	99	6					
8	4 - 2			14 - 11	7	9	22 - 23		7					
	4 - 3	19		14 - 12	7		22 - 24	(4)	9					
6	5 - 3			14 - 13	7		22 - 25	19	11					
	6 - 3		4	15 - 13		15	23 - 25		14					
	6 - 4	47	(5)	16 - 13		15	24 - 25		10					
	6 - 5	47		16 - 14	15		24 - 26	(4)	15			6		
9	7 - 5			16 - 15	5		24 - 27	6				99		
3	8 - 5		6	17 - 15		5	25 - 27					7		
	8 - 6	3	10	18 - 15			25 - 28	(4)				5		
5	9 - 6			18 - 16	99	4	26 - 28					8		
	9 - 7	8		18 - 17	4	4	27 - 28					3		
11	10 - 7		7	19 - 17								47		
	10 - 8	5	3	20 - 17								19		
11	11 - 8			20 - 18	15							15		
14	12 - 8			20 - 19	19							4		

Varning Hemmalag	Nr	Tid	Nr	Tid	Nr	Tid	Nr	Tid	Nr	Tid	Nr	Tid
6			15		9		12		6		8	
Utdömda Straffkast			Antal utdömda straffkast.	Godkända mål Straffkast	==		Utdömda Straffkast		Om det utdöms fler än fyra varningar, använd rutorna för tid.	Godkända mål Straffkast	==	
H	UT	KLAR	B	Rött kort					Utvisning av lagansvarig i hemmalaget. Ledaren får vara kvar i avbytarområdet, men laget reduceras med en spelare på plan.	Rött kort		
9	8:29	10:29							L1	21:45	23:45	
	14:13	16:13	6	Spelare B6 har fått en utvisning samt en misconduct. Dessa noteras som två utvisningar, där den andra börjar precis när den första är slut.					7	22:18		RmR 58:18
	16:13	18:13	6						9	28:19		
14	29:30	01:30		DRK 29:30					9			D 58:19
	15:36	17:36	6	D 45:36								
	17:36	19:36	6									
5	15:55	17:55										
5	17:57	19:57										

Deltagande spelare hemmalag/bort matchprotokollet. Kryssa/ringa in då speluppgifterna på matchprotokollet i Mark matchprotokollet. Obs! Räkna totala utvisning.

Spelare H5 har blivit utvisad 15:55. Han går sedan in på planen 17:53. Tidtagaren blåser och stoppar klockan 17:57. Spelare H5 ges ytterligare två minuters utvisning. Laget reduceras med ytterligare en spelare under de två sekunder som är kvar av H5:s första utvisning.

Så här skriver du i rutan Rött kort:
 D = Diskvalifikation
 DRK = DIREKTRÖTT KORT
 RmR = Rött kort med rapport "Anmälan till bestraffning" - domarna skall meddela detta innan de startar igång matchen igen

1	12	10	15	18	8	6	7	5	1	12	2	32	19	5	6	7	8
9	2	11	4	3					15	4	3	47	99				

Före matchen skrivs alla spelare upp som finns med på matchprotokollet i rutorna. Kontrollera vid matchstart ett antal spelare på protokollet stämmer överens med antelet på bänken. Kontrollera också att samtliga ledare finns uppskrivna.

Varefter spelarna kommer in i matchen (in på plan) ringar du in dem.

Efter matchen skriver såväl tidtagare som sekreterare på arbetsprotokollet

Lisa Persson underskrift
Per Karlsson underskrift

Tidtagare namn/förtydligande
Lisa Persson
 Spelare namn/förtydligande
Per Karlsson

SVENSKA HANDBOLLFÖRBUNDET															Protokoll				
tavling@handboll.rf.se																			
SERIE		Herrar		<input checked="" type="checkbox"/>		Damer		Match Nr.		9998 001 003									
Nr.	9998		Kval		Slutspe		USM J		USM A		USM B		Cup						
Hemmalag					Bortalag					Slutresultat		0		0					
A Sweden					B Norway														
Resultat Halvtid		A B		Resultat Fulltid		A B		Efter 1:a förlängning		A B		Efter straffar Efter shoot out		A B					
0		0		0		0		0		0		0		0					
Spelort					Arena					Datum		Tid							
Skövde					Skövde Arena					2014-05-27		19:15							
Lag	A	Namn på spelare och ledare												Ant åskådare	Hallkapacitet				
Time-Out	1:a	Nr.	SWE	Deltagit	ID	M	V	2'	2'	2'	2'	D	0	0					
		1	JOHANNESSON Peter		920512														
		2	NILSSON Johan		920700														
	2:a	3	PERSSON Magnus		901217														
		4	KOMRADSSON Jesper		940684														
	3:a	5	OLSSON Markus		900331														
		6	LINDSKOG Anton		931207														
Ant. S-kast	0	7	PETTERSSON Daniel		920506														
Mål S-kast	0	8	STERMÅLM Philip		920303														
		9	DOLM Martin		900325														
		10	FREDMAN Helge		920220														
		11	CEDERHOLM Andreas		900504														
		12	ROGGEFORS Mikael		950120														
		13	DARLJ Max		910927														
		14	LÖNN Richard		920122														
		15	TELLANDER Daniel		930708														
		16	WICKMAN-MOEN Jacob		990108														
Lag OK		A	OLSSON Staffan		0														
		B	LINDQVIST Ola																
		C																	
		D																	
		Total																	
Lag	B	Namn på spelare och ledare												DOMARE 1					
Time-Out	1:a	Nr.	NOR	Deltagit	ID	M	V	2'	2'	2'	2'	D	domare 1						
		1	DARLJ Magnus		990628														
		2	SAGGREN Sander		900914														
	2:a	3	HEPPE Johannes		900724														
		4	HYGGEFLID Jesper		990210														
	3:a	5	BYRHOJ Bjørge		920520														
		6	LUND Berge		799313														
Ant. S-kast	0	7	ERVEN Ola		910109														
Mål S-kast	0	8	RAMBO Christoffer		991119														
		9	TANNESEN Knut Robin		910600														
		10	CHRISTENSEN Espen		950617														
		11	JINDAL Magnus		990207														
		12	O'BRIEN Christian		910922														
		13	BURNSEN Kristian		990110														
		14	LINDQVIST Anders		990624														
		15	GULLERUD Magnus		911131														
		16	SCHWED Olof		900904														
		17	REINOLD Harald		920917														
		18	BEINLI Staffan		971103														
		19	BEINLI Staffan		990301														
		C	TOMAC Zoltan																
		D	VIRÉN Ola Martin																
		Total																	
		Protokollt godkänt																	
		DOMARE 2																	
		domare 2																	
		Protokollt godkänt																	
		SEKRETERARE																	
		Mrs Penell																	
		Protokollt godkänt																	
		TIDTAGARE																	
		Mr Kleck																	
		DELEGAT																	
		Arne Andersen																	

Förkortningar: M = mål, V = Varning, 2' = Utlängning, 0 = Skivvakt bort, DRK = Direkt rött kort, RRK = Rött kort med rapport

SVENSKA HANDBOLLFÖRBUNDET												Protokoll							
tavling@handboll.rf.se																			
SERIE				Herrar		<input checked="" type="checkbox"/>		Damer		Match Nr.		1300 116 001							
Nr.		1300116		Kval		Slutspel		USM J		USM A		USM B		Cup					
Hemmalag						Bortalag						Slutresultat		24		22			
A Allingsås HK						B Lugl HF													
Resultat Halvtid		A B		Resultat Fulltid		A B		Efter 1:a förlängning		A B		Efter 2:a förlängning		A B		Efter straffar Efter shoot-out		A B	
		11 12		24 22		0 0		0 0		0 0		0 0		0 0		0 0		0 0	
Spelort				Arena				Datum				Tid							
Malmö				Malmö Arena				2014-05-24				17:00							
Lag A Namn på spelare och ledare												Ant åskådare		Hallkapacitet					
Time-Out 1:a												10467		13600					
1:a												Rapport följer							
2:a												<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
3:a												Ja Nej							
Ant. S-kaat 2												Anmärkningar:							
MÅL S-kaat 2																			
<input checked="" type="checkbox"/> Lag OK																			
A FRANZÉN Mikael												24							
B SANDBERG Dennis																			
C HERMANSSON Kim												Total							
D LINDQVIST Lena																			
Lag B Namn på spelare och ledare												DOMARE 1							
Time-Out 1:a												Mirza Kurtagic							
1:a												<input checked="" type="checkbox"/> Protokollet godkänt							
2:a												DOMARE 2							
3:a												Mattias Wetterwik							
Ant. S-kaat 1												<input checked="" type="checkbox"/> Protokollet godkänt							
MÅL S-kaat 0												SEKRETERARE							
<input checked="" type="checkbox"/> Lag OK												Håkan Mathlsson							
A AXNÉR Tomas												22		40:10					
B ZANOTTI Johan																			
C NILSSON Carina												Total							
D SKILLIUS Håkan																			

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

Instruktion av Arbetsprotokoll för 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