

Presentationer

Kursledare:

Anette Svanberg

Kontaktuppgifter:

anettesvanberg65@hotmail.com

0706-680850



Några viktiga begrepp

BESTRAFFNINGAR
Varning/gult kort
Utvisning/2min
Diskvalifikation /rött kort

SEKRETARIAT
Tidtagare &
Sekreterare

Matchprotokoll

Avbytarområde

Coachingzon

Felaktigt
byte

Timeout
Utbildningstimeout
Lag-timeout



Vad är en föreningsfunktionär?

- Man är behörig att sitta som funktionär upp till U16 matcher.
- Ska kunna köra **EMP** om så krävs.
- Grundläggande kunskap om **regler och domartecken**.
- Bra **kommunikation** med domarna. Ett gemensamt arbetslag.
- **Snabbare spel** ju högre upp ungdomsserierna du befinner dig.



Vi går igenom funktionärernas arbetsgång och ansvarsområden

Före match
Under match
Efter match

Regelbok, funktionärshäfte samt tävlingsbestämmelser – går att spara ned på telefonen – dvs går att alltid ha med sig!

<https://www.svenskhandboll.se/Handbollinfo/Tavling/Tavlingsinformation/Regelboken/>



Sekreterare och tidtagare

Var på plats i god tid senast 30 min innan matchstart.

Kontrollera att allt material finns på plats, gult och rött kort, timeout kort, visselpipa och att matchur och tidtagarpanelen fungerar. Samt att en dator med installerad EMP finns. Kolla nätuppkoppling.

Kom överens om vem som är sekreterare, respektive tidtagare.

Hälsa på lagledare och domarna.



Sekreterarens ansvarsområden

Före match:

Öppna upp EMP och ladda ner laguppställningarna.

Spelas matchen utan EMP se till att få in ett matchprotokoll med spelare och ledare som ska delta.

Be lagledarna kontrollera laguppställningen, så den stämmer. Namn personnr samt tröjnummer. Se till att position MV är ifyllt på målvakterna. Ta fram ett Arbetsprotokoll och penna.

Under match: *Föra in följande uppgifter i arbetsprotokollet/EMP:*

Notera händelser i EMP om målgörare, varningar, utvisningar och diskvalifikationer, straffkast, tidpunkter för lag-timeout, halvtids- och slutresultat, samt aktivera spelare i matchen (in på plan). Aktivera EJ spelare som inte varit inne på plan!



Sekreterarens ansvarsområden

Om en spelare kommer sent till matchen så är det du som sekreterare som **skriver in spelaren** och ger godkännande för spel.

Samma sak gäller vid fel tröjnummer hos spelare. Det är du som ändrar detta och säger till tidtagaren att fel begåtts.

Tidtagaren blåser av matchen vid närmsta spelavbrott och påkallar domarnas uppmärksamhet och informerar denne

Råkar du bli "sen" vid tidsavbrott, justera då detta så snart du kan.

Hjälp tidtagaren att kolla byten, om du har möjlighet.

EFTER MATCH:

Ange klockslag när matchen avslutades. Matchprotokoll bör kontrolleras av lagledare, vill dom inte kontrollera efter match, gör då en notering i Fritext om det.

Protokollet ska sen kontrolleras av såväl funktionärer och domare, sätt i bockarna, innan det skickas upp till servern. Avvakta eventuell tillsagd rapport innan uppladdningen.



Tidtagarens ansvarsområden

Var på plats i god tid.

Före match: Ha gärna 2 st pipor. Ha med gult o rött kort, Timeout kort, whiteboard mm., ev klocka.

Föreningen ska tillhanda hålla detta, men har du det, ta med.

Kontrollera inställningarna på tidtagar-panelen.

Under match: Speltiden, avbrott i speltiden, utvisningstider, spelares in- och utträde i spelet (vid byten och utvisningar i samverkan med sekreteraren).

Kvittering av domarnas tecken - var säker innan kvittens ges.

Notera mål på tavlan omedelbart efter att det är godkänt av domarna.

Hantera lag-timeouter avseende signal, klocka och tid i samverkan med sekreteraren.

Efter match: Samla ihop ev Timeout kort från respektive lag om de inte använts.



Utrustning och arbetsplats



BLÅS HÅRT OCH TYDLIGT!





Utrustningen som är på plats:

- Matchklocka
- Ställ för kort
- Gult och rött kort
- Dator
- EMP Arbetsprotokoll

Ser ni något på bilden som saknas?



Utrustning och arbetsplats

Klädsel och profil

Funktionärerna bör vara lika klädda och så att de inte förväxlas med något av lagen. Klubbdräkt/föreningsoverall samt huvudbonad, är ej accepterat.

Vi vill INTE se ett sekretariat med armarna i kors! Eller väldigt tillbakalutad.



Utrustning och arbetsplats

Arbetsplatsen

Arbetsplatsen kan vara mellan/ovanför lagen. Det är plats för tidtagare, sekreterare, ev delegat och speaker. INGA andra får uppehålla sig vid bordet. Bordet och lagens bänkar ska placeras så att sekretariatet kan se avbytarlinjerna.

VIKTIGT:

Telefonanvändning är absolut förbjudet vid match!



Utrustning och arbetsplats

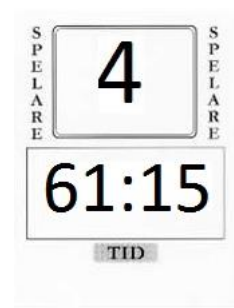
Instruktion av whiteboardkort



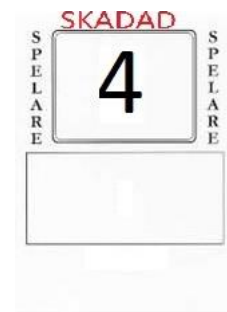
Spelare nr 4 blir utvisad 12:38 och är klar för spel 14:38



Spelare nr 4 blir diskvalificerad 12:38. Ny spelare är klar för spel 14:38



Spelare nr 4 blir utvisad 29:15 i andra halvleken, får inte spela mer om matchen inte ska avgöras med förlängning



Spelare nr 4 är "Skadad spelare" och klar för spel efter hans lag spelat 3 anfall.



Regel-Nytt för oss

Du behöver INTE ta emot TO kortet i handen, MEN det ska inte kastas in, utan läggas på bordet.

Om de ger TO kortet till speaker mm, blås när kortet är lämnat).



Regel-Nytt EMP

Tävlingsbestämmelser 2020-2021 Kap 6 Domare och funktionärer:

Faktiskt klockslag för när en match slutar ska av funktionärerna noteras i matchprotokollet, görs i Fritext. Gäller både EMP och ev pappers matchprotokoll.

Protokollet ska vara uppladdat inom 60 minuter efter match.

- 1) Om ledare ”vinkar” att protokollet är ok, eller bara lämnar hallen så anses det som ett godkännande.
- 2) Om någon part meddelar(argt) att de inte vill godkänna protokollet, så notera det i Fritext innan det laddas upp.
- 3) Har något lag sagt att de ska lämna en protest, TILL domare eller delegat. OCH om domare eller delegat meddelar funktionären att det ska noteras, så ska detta göras i Fritext.

Kan se ut så här i Fritext:

Match avslutad kl 15:11.

- 1) Lag B lämnade hallen utan att titta på protokollet.
- 2) Lag B meddelar att de INTE tänker godkänna protokollet.
- 3) Lag B meddelar att de kommer att skicka in en protest, och godkänner inte protokollet.



Regler



Regel 16 - Bestraffningar

Varning En spelare bör inte ges mer än en varning

Utvisning En utvisning är alltid för två (2) minuters speltid

Diskvalifikation Gäller alltid för resterande speltid



Regler

Regel 2 – Speltiden, Slutsignalen och Time Out

Slutsignalen

Ojustheter och osportsligheter samt felaktiga spelarbyten som sker i samband med slutsignalen ska bestraffas

Spelarbyten efter slutsignal

- Enbart 1 spelare i kastande laget



Regler

Regel 2 – Speltiden, Slutsignalen och Time Out

Time-out

- När är Time-out obligatorisk?
- Time-out begärd av domarna
- Time-out begärd av tidtagaren
- Time-out vid utvisning



Regler

Regel 2 – Speltiden, Slutsignalen och Time Out

- U7-14 – 2 st Utb. TO (1 per halvlek)
- U15-19 – 2 st Lag TO (1 per halvlek)
- Avvikelser kan förekommer i USM, distriktsserier, cuper m.m.



Regler

Regel 18 – Tidtagaren och sekreteraren

Tidtagaren:

- Huvudansvar för speltiden, TO och utvisningstider.
- Om väggklockan ej är brukbar ska tidtagaren informera båda lagen om tiden (spel-, TO, och utvisningstid)
- Skall blåsa för slutsignal i halvlek och matchens slut om väggklockans automatiska slutsignal ej fungerar (och/eller är väldigt låg)
- Allmänt enbart tidtagaren som ska avbryta spelet när detta blir nödvändigt.

Sekreteraren:

- Huvudansvar för laguppställningar, matchprotokollet, EMP och inträde av spelare som anländer sent till match och behöver skrivas in i protokollet för att bli deltagarberättigad/spelarberättigad.



Regler

Regel 18 – Tidtagaren och sekreteraren

Gemensamma uppgifter:

- Kontrollen av antalet spelare och ledare i avbytarområdet
- Kontrollen av antalet spelare på plan
- Kontroll av byten



Regler

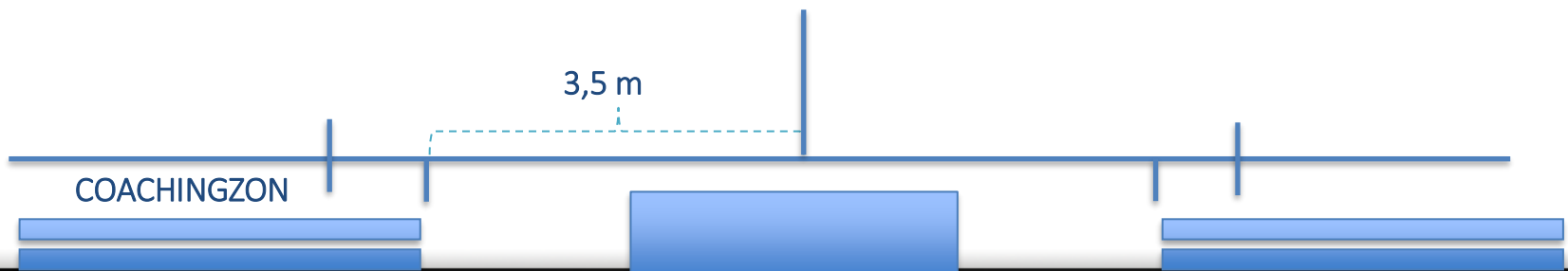
Reglemente för avbytarområdet - Coachzon

Tillåtet att coacha framför och bakom lagets bänk

Det är *tillåtet* för ledarna att röra sig i coachingzonen.

Principiellt har en ledare i laget tillåtelse att stå upp eller röra sig, en i taget.

Tillåtet för en ledare att lämna coachingzonen för att lämna Time-out kort eller nödvändig kontakt med tidtagare/sekreterare.



Regler

Spelare och Ledare

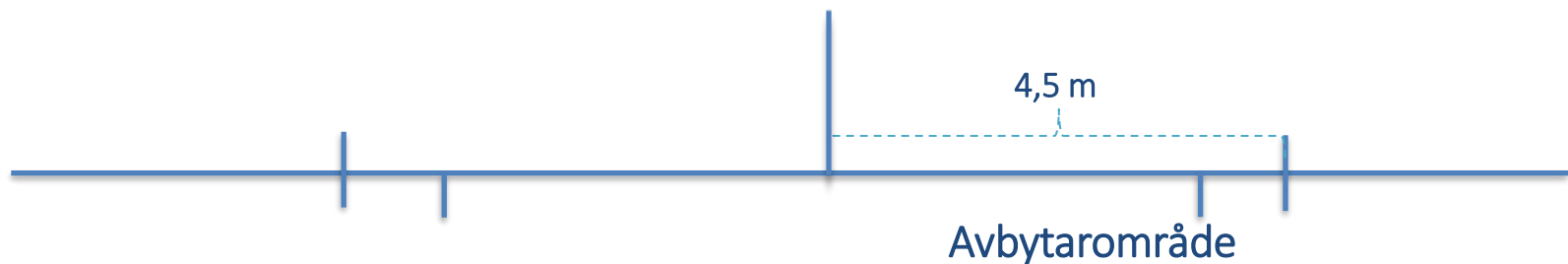
- Spelare och ledare ska vara inskrivna i matchprotokollet och närvarande för att vara deltagarberättigade.
- **Max 14 spelare** i seniorserier, **17 spelare** i ungdomsmatcher.
 - **Minst** – 5 spelare för att starta match
Vid förlängning – Okej att komplettera upp till 14 spelare.
 - **Max 4 ledare**



Regler

Regel 4 – Laget, spelarbyten, utrustning och spelarskador

- Felaktigt byte bestraffas med **två minuters utvisning**
- Om fler än 1 spelare – endast den som först begår felet
- Tillkommande spelare utan byte – **två minuters utvisning**
- Får ej beträda planen innan utvisning är klar – ytterligare bestraffning.
- Valfri spelare avtjänar återstående tid på **första** utvisningen



Regler

Spelare och Ledare

- Högst sju 7 spelare på spelplanen.
- Målvakt får bli utespelare. På samma sätt får en utespelare bli målvakt om den bär målvaktströja/väst.
- Om ett lag spelar utan målvakt får maximalt 7 utespelare vara på planen samtidigt. ***OBS! Gäller enbart från U15-16 och uppåt.***



Regler

Sjunde utespelaren – Från U15/16 och äldre

För funktionärsarbetet

- Se till att spelarna sitter ner efter ett byte det gör det lättare att se vad som händer och vilka som byter.
- Måste vara mer uppmärksamma då fler byten sker samtidigt
- Vid utvisning blir det vanligare att man byter ut målvakten för att kunna spela 6 mot 6.
- Var beredd på timeouter vid felaktigheter.



Regler

Sjunde utespelaren – Från U15/16 och äldre

- Målvakt får bytas in mot utespelare
- Utespelaren får EJ agera målvakt (vanliga regler för utespelaren)
 - Progressiv bestraffning och straff
- Vid målvaktskast måste man byta in målvakten igen. Domarna avgör om det skall vara timeout eller inte.



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	U14 U13 U 12	U 11-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 Timeouter (****)	X	X	X	X	X	X	X	(****)	3 TO/lag	2 TO/lag	Utb-TO	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-neråt och på ungdomsnivå är det givetvis en rekommendation!!

(****) = Se lokala distriktsbestämmelser

TO för USM 3/lag 2/lag Utb-TO

= NEJ i rutorna för U14-yngre innebär att man inte nyttjar regeln "max 6 passningar" utan använder Regelbokens tolkning av Passivt spel

X = Regeln gäller

Nej = Regeln gäller inte

Åldersindelning 2020–2021

Spelare födda **2003** eller tidigare får spela seniorhandboll.

U-klass	Födelseår	Kategorisering
U19	2001	Äldre ungdom
U18	2002	Äldre ungdom
U17	2003	Äldre ungdom
U16	2004	Äldre ungdom
U15	2005	Yngre ungdom
U14	2006	Yngre ungdom
U13	2007	Yngre ungdom
U12	2008	Yngre ungdom
U11	2009	Barn
U10	2010	Barn
U9	2011	Barn
U8	2012	Barn
U7	2013	Barn



Domartecken



11. Passivt spel



12. Mål



13. Varning (Gult)
Diskvalifikation (Rött)
Information om rapport (Blått)



14. Utvisning



15. Time-out



16. Tillåtelse för två personer (som är deltagarberättigade) att beträda spelplanen under time-out



17. Förvarningstecken för passivt spel



Instruktionsvideor på Jisys

Det finns en samling med instruktionsvideor som kan vara bra att titta på.

<http://handballstats.se/education/emp/video.aspx>



Första steget i att lära sig

Digimatch & EMP

För loggare

För funktionärer

Anv.namn: emp2017

Lösen: emp2017



Arbetsprotokoll EMP



Arbetsprotokoll EMP

RAD	TID	MÅL	LAG	HÄNDELSE	NR	Reg. i EMP
1	00:57	0 - 1	H	M	7	x
2	01:33		H	V	14	x
3	02:57	1 - 1	B	M	22	x
4						

Du får själv välja om du vill skriva de förkortningar som finns eller om du vill skriva ut hela ord.





USM

Tävlingsreglemente USM:

Åldersklasser och speltid

U18: Varje match spelas 2 x 25 minuter

U16: Varje match spelas 2 x 25 minuter

U14: Varje match spelas 2 x 20 minuter

I steg 1–4 tillämpas fem minuter lång halvtidspaus. Särskilda regler för pausvilan gäller i Finalspelet. Om match av utslagskaraktär slutar oavgjort efter full tid ska en förlängning på 2x5 min genomföras. Är det fortfarande oavgjort efter förlängning genomförs shoot-out (se Regelboken) för att skilja lagen åt.



USM

Timeout

U14: Lagen har två utbildningstimeouter, en per halvlek

U16: Lagen har två lagtimeouter var, en per halvlek

U18: Lagen har tre lagtimeouter (se Regelboken)

Övriga regler att hålla koll på under USM:

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.

- Tänk även på att rätt antal ledare är uppskrivna, om det är 4 uppskrivna ska 4 finnas på plats!
- Markera i EMP vilken ledare som har genomgått lägst TS1 utbildning för U14 /U16 samt lägst TS2 utbildning för U18



USM

Tillsättning av funktionärer

I samtliga steg krävs av SDF/SHF godkända matchfunktionärer. Minst **en av funktionärerna** vid varje match ska ha EMP-utbildning.

Arrangerande förening ansvarar för tillsättningen av matchfunktionärerna:

- U14 steg 1–3
- U16 steg 1–3
- U18 steg 1–2

*SDF ansvarar för tillsättningen av matchfunktionärerna som **båda ska ha lägst distriktsfunktionärsutbildning:***

- U14 steg 4
- U16 steg 4
- U18 steg 3–4

SHF:s Domarkommitté tillsätter funktionärer i Finalspelets samtliga tre åldersgrupper.

* SHF:s TK kan godkänna undantag från ovanstående om ansvarig förening / tillsättare måste frångå nivån på domare eller funktionärer. TK utgår då från att tillsättningen görs utan att riskera kvalitén på arrangemanget.



Matchfixning

Förbjuden vadhållning (1.2 § MFR)

Det är förbjudet för bl.a. spelare, ledare domare eller funktionär, som kan påverka matchresultatet eller delmoment i en match (t.ex. varningar, antal mål m.m.) att ingå vadhållning gällande matchen. Förbudet omfattar även spel genom ombud.

Förbjuden manipulation (1.3 § MFR)

Det är förbjudet att delta i eller på annat sätt medverka till manipulation av matchresultat eller delmoment under en match som är föremål för vadhållning, oavsett om personen själv ingått vadhållning på matchen.



RIKTLINJER för FUNKTIONÄRER Domarkommitén 2020-07-02

- jag är alltid opartisk i mitt uppdrag.
- jag kommer, oavsett serie/nivå, i god tid och väl förberedd samt med fullt fokus till match.
- jag har med mig rätt utrustning och ser till att jag behärskar den tekniska utrustningen i hallen så att jag kan ge en maximal prestation vid varje tillfälle.
- jag bär en för uppdraget korrekt klädsel.
- jag visar respekt för alla deltagare, personal och publik i eventet, samt intar en positiv attityd. Detta även när jag är åskådare i ett event.
- jag utvecklar fortlöpande min regelkunskap så att jag kan hantera mina uppdrag korrekt.
- jag respekterar, samarbetar och kommunicerar med mina kollegor, samt ger och tar konstruktiv feedback i syfte att utveckla det gemensamma arbetet.
- jag är lyhörd för synpunkter från övriga tjänstgörande i eventet
- jag deltar inte på något sätt i matchfixning, vadhållning eller manipulation av match utan anmäler varje sådant försök till matchansvarig.

