

Distriktsfunktionärskurs

Kursupplägg

- Regler och domartecken
- Utrustning och arbetsplats
- EMP och Arbetsprotokoll
- Matchfixning
- Övrig information

Vad är en distriktsfunktionär?

- Ett större **ansvar**
- Matcher med **EMP**
- Större och djupare kunskap om **regler och domartecken**
- Bra **kommunikation** med domarna och gemensamt arbete
- **Snabbare spel** ju högre upp i seriesystemet du befinner dig

Ansvarsområden

Sekreterare: Har som uppgift att under match:

Föra in följande uppgifter i arbetsprotokollet/EMP:

- Mål och målgörare
- Straffkast och målgörare
- Varningar
- Utvisningar
- Diskvalifikationer
- Lag-timeouter

Ansvarsområden

Tidtagare: Har som uppgift att under match:

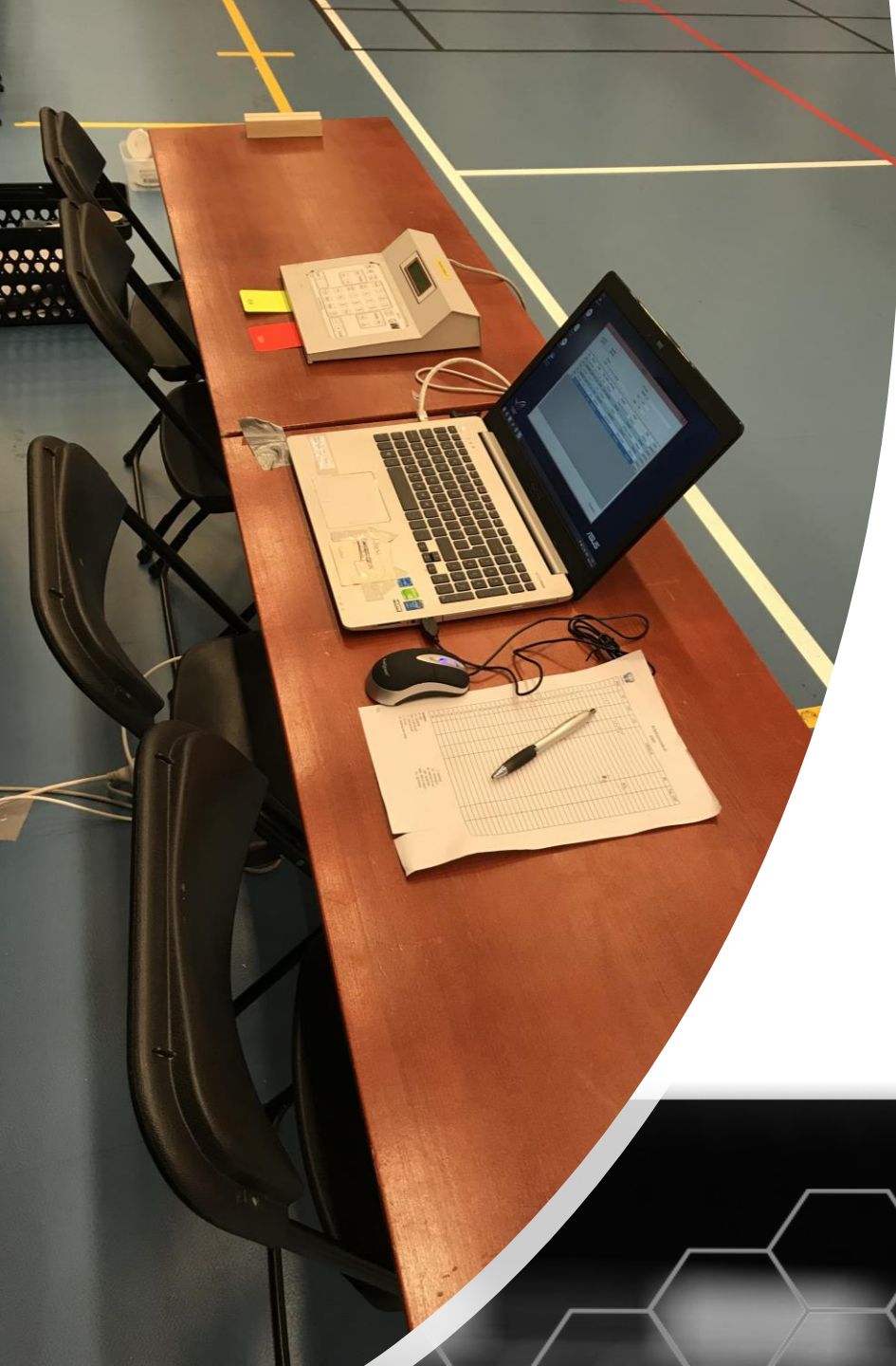
- Sköta speltiden
- Stoppa tiden vid timeouter tagna av domarna.
- Ta emot lag-timeouter och blåsa av spelet
- Föra in utvisningstiden och hålla koll på denna tills den är klar
- Bryta spelet om något inträffat som kräver detta.

Funktionärens arbetsgång

Före match

Under match

Efter match



Utrustningen som är på plats:

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

Ser ni något på bilden som saknas?

Regler

Regel 16 - Bestraffningar

Varning

Utvisning

Diskvalifikation



Regler

Regel 2 – Speltiden, Slutsignalen och Time Out

Slutsignalen

- Ojustheter och osportsligheter samt spelarbyten som sker i samband med slutsignalen

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

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.



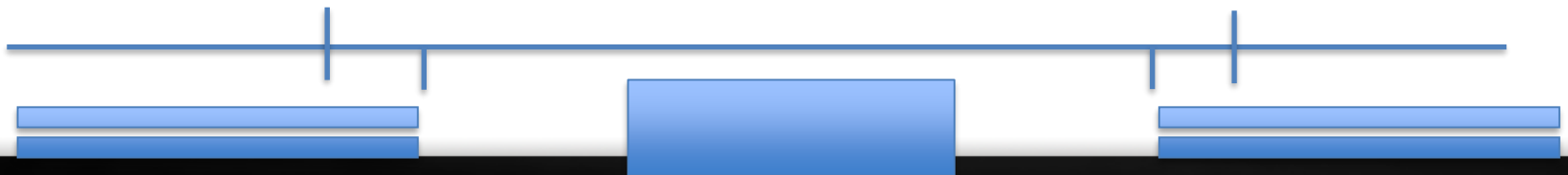




Regler

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

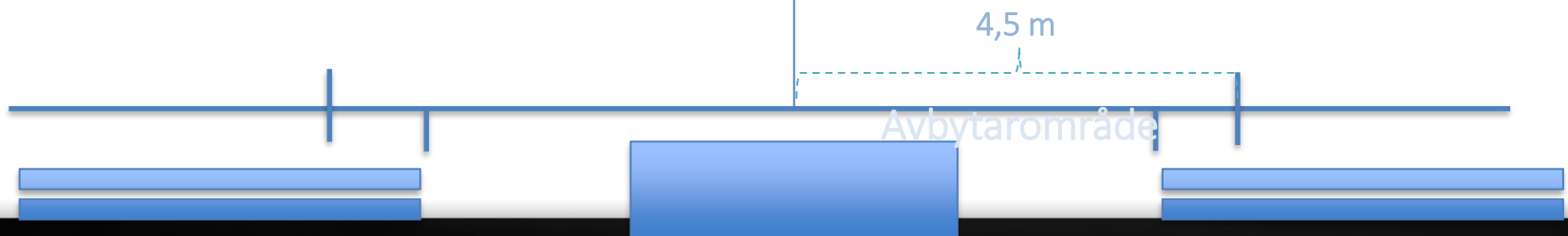
Spelare och Ledare

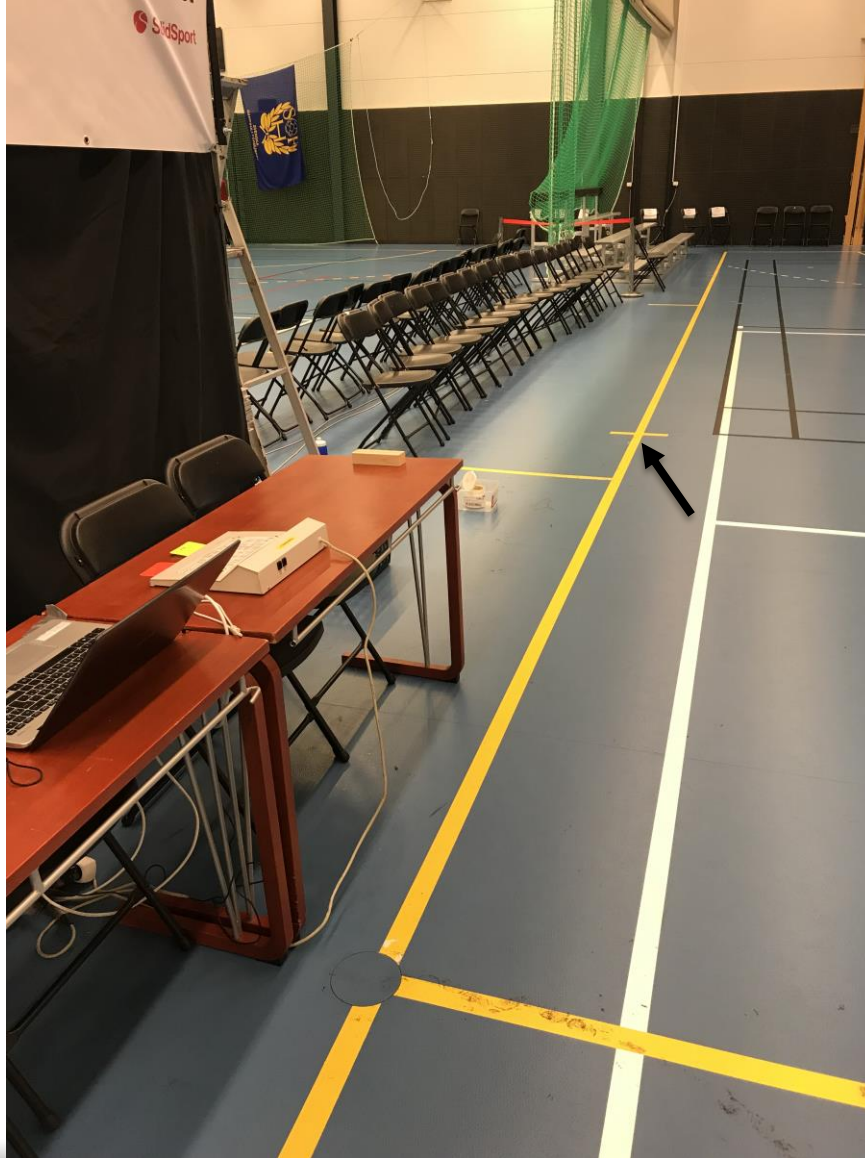
- Högst sju 7 spelare på spelplanen.
- Målvakt får vid bli utespelare. På samma sätt får en utespelare bli målvakt om de bär målvaktströja/väst.
- Om ett lag spelar utan målvakt får maximalt 7 utespelare vara på planen samtidigt. ***OBS! Gäller enbart från U15-16 och uppåt.***

Regler

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





Coachzon

- Börjar 3,5 m från mittplan
- Får ej beträdas om ej behov av nödvändig kontakt med sekretariatet

Avbytarlinje

- Börjar 4,5 m från mittplan
- För korrekta och ärliga byten

Regler

Sjunde utespelaren – Från U15/16 och äldre

För funktionärsarbetet

- Se till att spelarna sitter ner efter ett byte gör det lättare för 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.

Regler

Gällande spelare och ledare

Det är viktigt att se till att rätt antal ledare och spelare är inskrivna.

Ex. är 4 st ledare inskrivna i protokollet ska 4 st ledare finnas på plats vid matchstart!

Regel:	Handbolls ligan	SHE	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 13 U	U 12-yngre
Sju utespelare (*)	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	(****)	X	2 lag T-O	2 UTB T-O	2 UTB T-O

(*) = Den tidigare regeln gällande utespelare 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, samt tävlingsbestämmelser för barn och ungdom.

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

U-klass	Födelseår	Kategorisering
U19	2000	Äldre ungdom
U18	2001	Äldre ungdom
U17	2002	Äldre ungdom
U16	2003	Äldre ungdom
U15	2004	Yngre ungdom
U14	2005	Yngre ungdom
U13	2006	Yngre ungdom
U12	2007	Yngre ungdom
U11	2008	Barn
U10	2009	Barn
U9	2010	Barn
U8	2011	Barn
U7	2012	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. Förvaringstecken för passivt spel

Utrustning och arbetsplats

Inställelseplikt

Funktionärerna ska vara klara att börja sitt arbete på matcharenan senast 30-60 minuter före matchstart. *Vid matcher med EMP bör man vara på plats 1 timma innan matchstart.*

Utrustning och arbetsplats

Förberedelser

Vägguret – Resultattavlan och klockan

Testa klockan innan varje match – lär dig hur den fungerar, hur du korrigerar och se om det är något som behöver åtgärdas. Testa slutsignalen om du är osäker. Om vägguret inte kan visa utvisningar ska det finnas whiteboardkort.

Datorn

Kolla så att EMP fungerar och det är rätt registreringsnivå på programmet.
Ha även med arbetsprotokoll om något händer under match.

Utrustning och arbetsplats

Funktionärsmaterial

- Arbetsprotokoll
- Dator med internetuppkoppling (föreningen/arrangör ansvarar)
- Visselpipa
- Whiteboardkort samt tillhörande penna
- gult och rött kort
- Lag timeoutkort
- Penna och papper
- Regelboken
- Tävlingsbestämmelser

OBS – EMP ska användas som reservur och denna ska vara väl synkad med den officiella vägglockan.

Regelboken samt Tävlingsbestämmelserna går att nås via telefonen.

Utrustning och arbetsplats



BLÅS HÅRT OCH TYDLIGT!

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!

Utrustning och arbetsplats

Arbetsplatsen

Mellan/ovanför lagen, 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

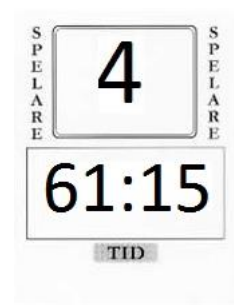
Instruktion av whiteboardkort



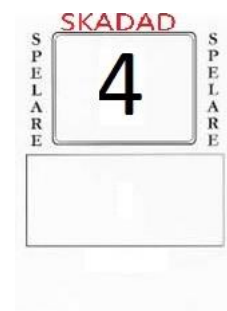
Spelare nr 4 blir utvisad 12:38 och är klar för spel 14:38



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.

EMP

The screenshot shows a web browser window titled "Start" with standard window controls. The navigation menu includes "Arkiv", "Inställningar", "Login", and "Hjälp". The main content area features a registration level dropdown set to "Matchprotokoll" and a user selection dropdown. To the right are the flags of Sweden, Denmark, and the United Kingdom. Below these are status indicators for "Internet" and "Server", both shown as green circles. The central logo is for "SOF SVENSKA HANDBOLLFÖRBUNDET". A large, semi-transparent text overlay reads "Livegenomgång av EMP". Below the overlay is a large button labeled "Ny matchregistrering". At the bottom, there are two buttons: "Öppna befintlig matchregistrering" on the left and "Öppna senaste matchregistrering" on the right.

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.

2019-20

USM

HANDBOLL

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!

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.



Domarwebben

- Inloggning
- Profil
- Mina matcher
- Krysslista
- Se andra matcher

Distriktsfunktionärskurs