



Lathund Föreningsfunktionär 2016/2017

Innehåll

Att vara funktionär	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	4
När stannas tiden?	4
När ska tidtagaren stoppa klockan?	5
Felaktigt byte	5
Lagtimeout och utbildningstimeout	5
Lagtimeout.....	5
Timeout vid skada.....	6
Vilka är deltagarberättigade?	6
Icke deltagarberättigad spelare.....	6
Bra att veta kring speltid och ribba	6
Utvisningar.....	7
Lathund Utvisningar.....	7
Viktiga regler.....	8
När ni använder pappersprotokoll	9
Matchprotokollet.....	9
Arbetsprotokollet	9
När ni använder EMP - Elektroniskt matchprotokoll (Digimatch)	10
Att tänka på innan match	10
När matchen börjar	10
Efter avslutad match.....	10
Vad gör jag om matchresultatet och protokollen inte har kommit in på serien?	11

Spelreglerna

Regelboken utkommer vart fjärde år. 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.

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

Tävlingsbestämmelserna

Bestämmelserna nytrycks varje år och gäller från den 1 augusti och ett år framåt. Ändringar och eventuella justeringar kan hämtas på SHF:s Hemsida – www.svenskhandboll.se

Tävlingsbestämmelserna Småland Blekinge Handbollsförbund

Bestämmelserna ges ut varje år och gäller från den 1 augusti och ett år framåt. Ändringar och eventuella justeringar kan hämtas på

<http://www.svenskhandboll.se/Smaland-BlekingesHandbollforbund/Tavling/Bestammelser/Tavlingsbestammelser/>

Tävlingsreglemente för USM

http://www.svenskhandboll.se/imagevaultfiles/id_18203/cf_31/usm_16-17_t-vlingsreglemente.pdf

Funktionärsskolan

http://www.svenskhandboll.se/ImageVaultFiles/id_15587/cf_31/Funktion-rsh-fte_2016-2017.PDF

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!
- Funktionärsuppgiften 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.
- **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

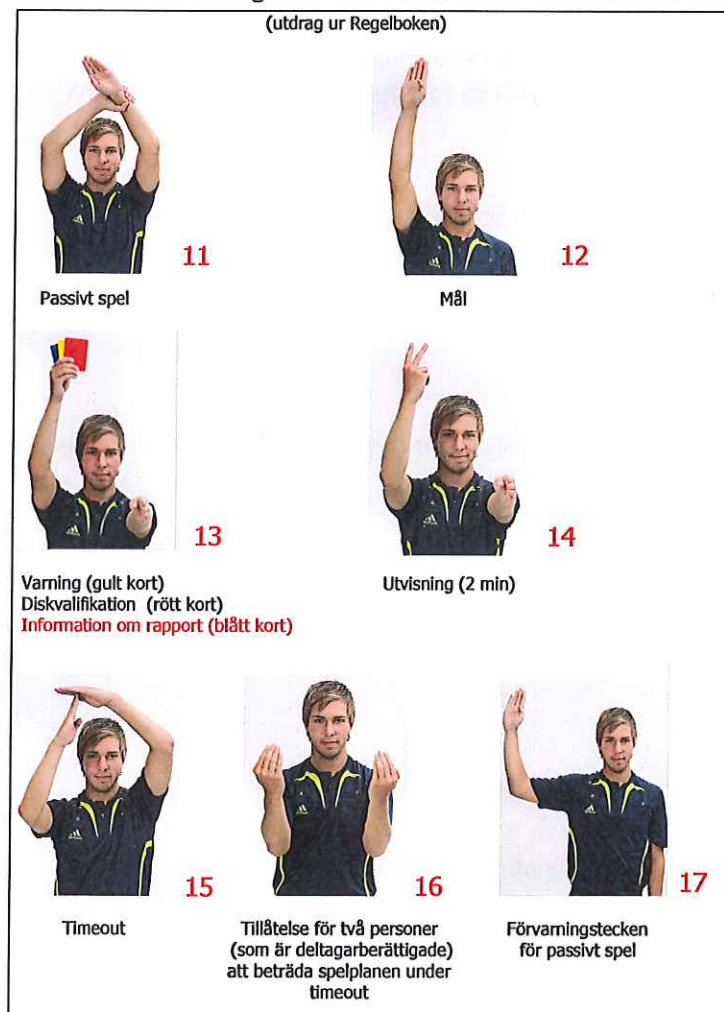
- Kontroll av antalet spelare och ledare i avbytarområdet
- Lag-timeouter och utbildningstimeouter; tidtagaren blåser vid Lag-timeout
- Byten; tidtagaren blåser vid felaktiga byten
- Bänkdisciplinen (brott mot denna ska påtalas för domarna)
- Coachingzon

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

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:

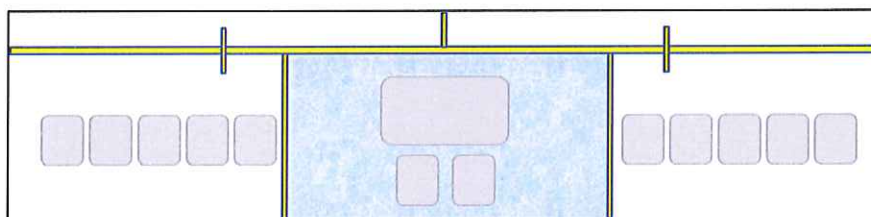
- spelplanen ska torkas,
- en spelare ser ut att vara skadad,
- då varning ska utdelas i samband med mål och innan avkastet ska utföras,
- då straffkast utdöms och ett av lagen har en eller flera pågående utvisning/ar,
- ett lag använder tydligt lång tid för att sätta bollen i spel eller när en spelare 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 till B-ungdom tillämpas regeln med **lagtimeout**. 3 timeouter per lag och match.
- I C- och D-ungdom (som spelas på helplan) tillämpas systemet med **utbildningstimeout** (och alltså 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. Utbildningstimeouten är alltid efter 10 minuter, oavsett halvlekens längd.

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 ttiden 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 timeoutkorten 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

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.

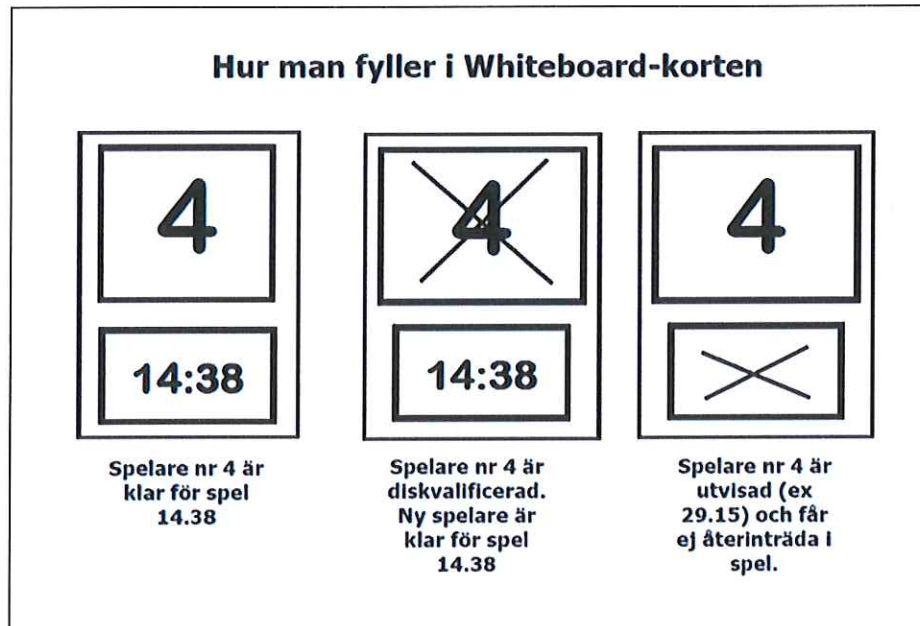
Bra att veta kring speltid och ribba

- MED sänkt målribba spelas i 04/05 samt rena 05-serier
- I rena 04-serier spelas INTE med sänkt målribba.
- I alla D-ungdoms serier (06/07) som spelas på helplan spelar man 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.

Matchtider:	Enkelmatch:	Sammandrag
Juniorer:	2 x 30 min	2 x 25 min
A-ungdom:	2 x 25 min	2 x 25 min
B-ungdom:	2 x 25 min	2 x 25 min
C-ungdom:	2 x 25 min	2 x 25 min
D-ungdom:	2 x 25 min	2 x 20 min

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



Lathund Utvisningar

- *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.
- *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 disk i pausen.*
Resultat: 2 min, en mindre när andra halvlek börjar.
- *Disk 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 disk, protesterar spelaren.*
Resultat: 2+2 min för laget.

Viktiga regler

- Sju spelare är tillåten att ha i serier ända ner till och med A-ungdom, men alltså inte B-ungdom och yngre
- Nya regeln med skadad spelare tillämpas inte i junior- och ungdomsserierna.
- Nya regeln för passivt spel tillämpas ända ner till A-ungdom, men alltså inte i B-ungdom och yngre
- Nya 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 för A-ungdom och äldre (tidigare bara vax)
- Punktmarkering är ej tillåten i A-ungdom och yngre

När ni använder pappersprotokoll

Matchprotokollet

- Hemmalagets ledare förbereder och fyller i
 - 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 bortagalgets ledare fyller i namn och tröjnummer samt födelsedatum
 - För B-ungdom och yngre anges endast födelseår
- Antal spelare: max 17 spelare i ungdomsmatcher
- Ska signeras av lagansvarig FÖRE match
- Bestraffningar "på bänken" är personliga – fråga efter namn
- Efter slutsignal: Kontrollera målanteckningar och för in halvtids- och slutresultat, målskyttar, mål gjorda på straffkast, varningar, utvisningar och timeouter.
- Domarna ska kontrollera matchprotokollet och sedan skriva på.
- Originallet ska skickas till förbundet (ska vara kansliet tillhanda senast 5 dagar efter utsatt matchdatum; 100 kr straffavgift per protokoll).
- Lämna en kopia av matchprotokollet till hemma- respektive bortagalag

Arbetsprotokollet

- Sekreteraren fyller i hemma och bortagalag, seriens namn, datum och matchnummer.
- Inför matchen kryssar man i vilket lag som börjar med boll.
- Notera varje mål och målskytt samt aktuell ställning
- Notera straffkast
- Notera utvisningar
- Skriv halvtidsresultat och slutresultat

Rapportera in matchresultat

1. Sms:a till 71160
2. Meddelandet skall skrivas så här: **shf (matchnummer) (resultat hemmalag) (resultat bortagalag)**
SÄND

Ex: shf 2100201004 22 26 -> Obs! Matchnummer 10 siffror -> Glöm inte mellanslag (totalt 3 stycken)

När ni använder EMP - Elektroniskt matchprotokoll (Digimatch)

Elektroniskt matchprotokoll (EMP) ska användas i alla seniorserier inom distriktet samt även i A- och B-ungdomsserier.

Att tänka på innan match

Var på plats i god tid före match och be lagledaren att hämta datorn i kansliet

Starta datorn och kopplar upp den mot Internet. Inloggningsuppgifterna till det trådlösa nätet i Idrottshuset får ni av vaktmästaren. I Arenan och A-hallen finns det ett nätverksuttag.

Starta programmet *Digimatch* men logga inte in i programmet än. Enbart den översta gröna lampan ska lysa (internetaccess).

Internetaccess ska alltså vara **Grön**.

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.

Logga in ca 10 min innan matchstart. Varje förening har fått en föreningsinloggning.

Serverkontakt ska skifta från **Gul** till **Grön**. Nu ska alltså även den nedre lampan lysa grönt.

Innan matchstart när man har uppe Matchregistrering

Tryck sedan på den **Röda "ONLINE OFF"** knappen den ändras då till **Grön "ONLINE ON"**. Nu är uppkopplingen klar för matchen och allt du registrerar på matchen syns på Livescoren och sparas för matchen.

Man kan kontrollera att matchen har kommit upp på live score genom att gå till <http://livescore.svenskhandboll.se/shfOnline/svescore.aspx>

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

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.

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.

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 *Matchen 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 seriematchen spelades i. Det kan ta lite tid tills resultatet kommer in på webben, men oftast tar det bara några minuter.

Om allt är sin ordning och resultaten har kommit in kan du avsluta Digimatch och stänga av datorn

Vad gör jag om matchresultatet och protokollen inte har kommit in på serien?

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

3. Sms:a till 71160
4. 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 match registrering** 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.

Om du efter många försök inte lyckas få upp Matchprotokollet och Arbetsprotokollet får du skriva ut dessa två filer som pdf-filer och maila dem till

- Kansliet Småland Blekinge Handbollsförbund eller till
- thomas.elfsson@hpe.com så ser vi till att de kommer in på Webben.

Då döper du filerna enligt följande

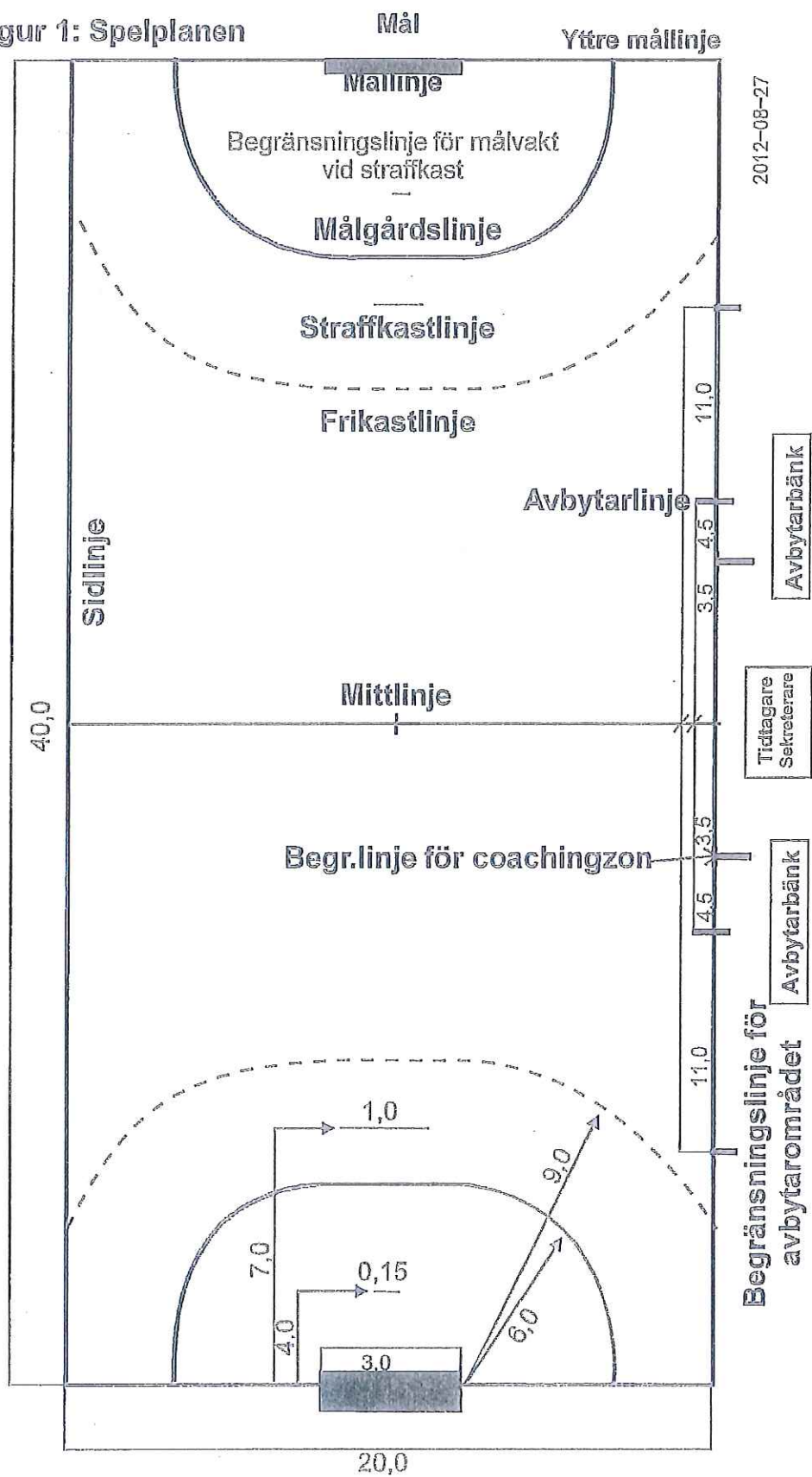
- matchprotokollet = matchnummer_m.pdf exempel 2100201004_m.pdf
- arbetsprotokollet = matchnummer_a.pdf exempel 2100201004_a.pdf

För att kunna skriva ut filen som pdf.fil installerar ni en programvara för pdf skrivare eller så kan det redan finnas en skrivare som heter Adobe.PDF installerad i er dator.

Om ni är osäkra så kan ni ta en bild på matchprotokollet innan ni stänger av (som en extra backup).

Ha ett vanligt arbetsprotokoll tillhands som "Plan B" .

Figur 1: Spelplanen



Lathund för diverse Regler & Bestämmelser

2016-09-15

Gul botten
markerar ny
information

Regel:	Handbolls ligan	SEH	Allsvenskan Herr	Allsvenskan Dam	Div.1 Herr	Div.1 Dam	Div.2 Herr	Övriga seniorserier	Junior H/D	A- ungdom	B- ungdom	Övriga ungdomsserier
Sju utspelare (*)	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej
Skadad spelare	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Passivt spel	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Sista 30 sek	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Blått kort	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Punktmarkering	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej	Nej
Klister / Vax	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej
Klister på skorna	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Samma färg på strumpor (***)	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Väst som MV-tröja	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	✗	✗	✗
Max 14 spelare	Nej	Nej	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej	Nej	Nej
Max 16 spelare	✗	✗	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Max 17 spelare	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	✗	✗	✗	✗
Byte anfall/försvar	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej
Tekniskt möte	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Resultat/tabell (**)	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Nej

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

(**) = Så här står det i Tävlingsbestämmelserna för 2016/2017: "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

ARBETSPROTOKOLL - BIFOGAS MATCHPROTOKOLLET			
Hemmalag	H	Seriens namn	Datum
Bortalag	B	Slutresultat	Halvtid (-)

Leg-TO	1:a	
H	2:a	
	3:o	

Matchnummer	
-------------	--

Lag-TO	1:a	
B	2:a	
	3:a	

OBS! Ring runt målgörarna vid straffkast

[illegible]

Varning Hemmalaag	Nr.	Tid	Nr.	Tid	Nr.	Tid	Nr.	Tid	Varning Bortalaag	Nr.	Tid	Nr.	Tid	Nr.	Tid	Nr.	Tid
Utdömda Straffkast					Gedömda mål Straffkast				Utdömda Straffkast					Gedömda mål Straffkast			

[illegible]

Varning på ledare skall markeras på skyldig ledare på matchprotokollet.

[illegible]

54HF / 2013-00-00

Dellagande spelare hemmalag / bortalag: För över siffror från matchprotokollet.
Kryssa/ringa in då spelaren inträder i spelet - För över uppgifterna på
matchprotokollet i Markerade spelare här skall "ringas in" på matchprotokollet.
OBS! Räkna totala antalet spelare & ledare innan match!

Så här skriver du i rutan Rätt kort:

RmR = Rött kort med rapport "Anmälän till besträffning" - domarna skall meddela detta innan de startar igång matchen (enl)

undatorknit

Tilðingara nomenklyúllgæða

unterschrift

Sekretärens namnförtydligande

ARBETSPROTOKOLL - BIFOGAS MATCHPROTOKOLLET

ARBETSPROTOKOLL - BIFOGAS MATCHPROTOKOLL

	Hemmalag <i>IFK Handboll IS</i>	Lagens fullständiga namn inklusive "bokstavs- kombination", återfinns på matchprotokoll.	H	Seriens namn D2 MSV	Seriens namn finns på matchprotokoll.	Datum 2013-09-17
	Bortalag Bollklubben IFK		B	Slutresultat 25 - 28	Halvtid (13 - 9)	
Tiden för lag-timeout. Här skrivs samma tid som står på klockan. (Totalt spelad tid i internationella matcher).	11:19 21:32 24:37	Markera vilket lag som gör avkast	X	Matchnumret finns på matchprotokoll. Det består av tio siffror och börjar alltid med de två siffror som motsvarar säsongens startår, säsongen 2013/2014 = 13.	Matchnummer 1332130072	07:05 21:19

Hemma Nr	Resultat	Borta Nr	Hemma Nr	Resultat	Borta Nr	Hemma Nr	Resultat	Borta Nr	Hemma Nr	MÅLGÖRARE mål / spelare	Antal Borta Nr	MÅL GÖRARE 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			
7	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	

I halvtid dras ett streck.

Bortalaget valde att inte utnyttja sin tredje lag-lineout därav strecket i rutan.

Skriv löpande upp målskyttar och aktuellt resultat i kolumnerna längst till vänster.

Under matchen noterar sekreteraren löpande målskyttarna i kolumnen till höger, med hjälp av "staketräkning". Detta medför att det blir det lättare att föra över målskyttarna till matchprotokollet efter matchen.

Om det blir stressigt: skriv bara upp målskyttarnas nummer i listan till vänster och jobba ikapp när det lugnat

Målskyttar på straff ringas alltid in.

Vid mål på straff dras ett lodrätt streck, vid miss ett litet bindestreck. Mål som görs på returen från en straff noteras som misssatt straffkast.

Om raderna för mål inte räcker till - fortsätt på ett nytt arbetsprotokoll.

Ledare som varnas skrivs för tydlighetens skull i den fjärde rutan.

Här har laget misssatt sina två första

Nummer på varnade spelare. (Rutan för tid används endast i vid internationella matcher).

Varning Hemmalag	Nr. 6	Tid	Nr. 15	Tid	Nr. 9	Tid	L2	Bortalag	Nr. 6	Tid	Nr. 8	Tid	Nr.	Tid	Nr.	Tid	L3
Utdömda Straffkast	III		Antal utdömda straffkast.		Godkända mål Straffkast	---		Utdömda Straffkast	III		Om det utdöms fler än fyra varningar, använd rutorna för tid.		Godkända mål Straffkast	I---II			
H	UT	KLAR	B	Rött kort				Utvisning av lagansvarig i hemmalaget. Ledaren får vara kvar i avbytarrådet, 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					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	
I halvtid dras ett streck.	15:36	17:36	6	D 45:36													
	17:36	19:36	6														
5	15:55	17:55															
5	17:57	19:57														OBSERVERA!!! uteslutning är borttagat senast säsongen 2010/2011.	

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 = DIREKT RÖTT KORT
RmR = Rött kort med rapport "Anmälan till bestraffning" - domarna skall meddela detta innan de startar igång matchen igen!

Om Raderat rör utvisningar interlockar till - fonsad på ett nytt arbetsprotokoll.

Deltagande spelare hemmalag/bortalag matchprotokollet. Kryssa/ringa in då spelarna matchprotokollet i Matchprotokollet. Obs! Räkna totala antalet utvisningar per spelare i matchprotokollet.

1	12	10	15	14	8	6	7	5
9	2	11	4	3				

Lisa Persson
underskrift

Tidtagare namnförtydligande

Lisa Persson

1	12	2	32	19	5	6	7	8
15	4	3	47	99				

Per Karlsson
underskrift

Skribent namnförtydligande

Per Karlsson

Efter matchen skriver såväl tidtagare som sekreterare på arbetsprotokollet



MATCHPROTOKOLL

Seriens namn

Matchnummer

Datum: ____/____/____ K ____ Hall: ____

Domare	Domare
	Namnteckning

Tidtagare (textas)	Sekreterare (textas)
--------------------	----------------------

SLUTRESULTAT	Halvtid
-	(-)

[illegible]

Ev noteringar

Lagansvarigs underskift

Lagansvarigs underskrift

 Rapport följer
 Info på baksidan

Lagansvang (A) (textas)	V	2	D	Ledare (C) (textas)	V	2	D	Ledare (C) (textas)	V	2	D
Ledare (B) (textas)	V	2	D	Ledare (D) (textas)	V	2	D	Ledare (B) (textas)	V	2	D

DO 20151023



Deltagande ledare:

Lagansvarlgs underskrift



SVENSKA HANDBOLLFÖRBUNDET

tavling@handboll.rf.se

Protokoll

SERIE		Herrar	☒	☐	Damer	Match Nr.	1300 116 001							
Nr.	1300116	Kval		Slutspel		USM J		USM A		USM B		Cup		
Hemmalag		Bortalag				Slut-	24		22					
A Alingsås HK		B Lugå HF				resultat								
Resultat	A	B	Resultat	A	B	Efter 1:a	A	B	Efter 2:a	A	B	Efter straffar	A	B
Halvtid	11	12	Fulltid	24	22	förlängning	0	0	förlängning	0	0	Efter shoot-out	0	0
Spelfort		Arena				Datum		Tid						
Malmö		Malmö Arena				2014-05-24		17:00						
Lag	A Namn på spelare och ledare											Ant åskådare	Hallkapacitet	
Time-Out	Nr.	AHK	Deltagit →	ID	M	V	2'	2'	2'	2'	D	10467	13500	
1:a	2	ENSTRÖM Marcus	X	870829	1							Rapport följer		
6.55	3	TELLANDER Daniel	X	830708	4	6.55						☐ Ja	☒ Nej	
2:a	5	DARJ Max	X	910927	3	3.52						Anmärkningar:		
43.29	7	CLAAR Felix	X	970106										
3:e	8	ANDERSSON Glenn	X	840808			45.59							
59.38	10	KONRADSSON Jesper	X	940604	5									
Ant. S-kast	11	TEERN Fredrik	X	880928			46.09							
2	12	JOHANSSON Alexander		900616										
Mål S-kast	15	BORGSTEDT Alexander	X	880611	1									
2	16	AGGEFORS Mikael	X	850120										
☒ Lag OK	17	JOHANSSON Pontus	X	900111	2									
	21	NILSSON Johan	X	920709	6	5.37	18.49							
	22	STEGEFELT Markus	X	940405	2									
	24	SVENSSON Anton		930204										
A	FRANZÉN Mikael			24										
B	SANDBERG Dennis													
C	HERMANSSON Kim													
D	LINDQVIST Lena			Total										
Lag	B Namn på spelare och ledare											DOMARE 1		
Time-Out	Nr.	LUG	Deltagit →	ID	M	V	2'	2'	2'	2'	D	Mirza Kurtagic		
1:a	1	CHRISTENSEN Espen	X	860617			59.51					☒ Protokollet godkänt		
25.01	2	WICKMAN MODIGH Jakob	X	860108	4		55.06					DOMARE 2		
2:a	4	LEIJONBERG Jonatan	X	920924	2		18.49	37.27				Mattias Wetterwik		
54.19	8	ERNSTSSON Joacim	X	820919	1							☒ Protokollet godkänt		
3:e	9	TINGSVALL Albin	X	871231	4	0.50						SEKRETERARE		
	10	SJÖLIN Gustav		941030								Håkan Mathisson		
Ant. S-kast	11	HALLBERG Anders	X	860401	1	13.52						☒ Protokollet godkänt		
1	13	GUDMUNDSSON Niklas	X	831028	1							TIDTAGARE		
Mål S-kast	14	MILOSEVIC Nemanja	X	790326		4.51						Asa Lundin		
0	15	MEIJER Kristian	X	800204								DELEGAT		
☒ Lag OK	16	LARSSON Johan	X	891216								Lars Berndtsson		
	19	HIPPE Johannes	X	900724	5									
	22	ROTH Anton		920608										
	24	JILDENBÄCK Hampus	X	870908	4									
A	AXNÉR Tomas			22										
B	ZANOTTI Johan						40.19							
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