

Lathund för sekretariat och ledare i seriespel för IF Hallbys ungdomslag

Materialet för sekretariatet förvaras på två olika ställen; se tabellen nedan vad som gäller för ditt lag. Ledarna har tillgång till skåpet respektive kansliet.

- De yngre lagen använder funktionärslådorna som står i skåp 19 (utanför omklädningsrummen till Arenan).
- För de äldre lagen som använder EMP (Elektroniskt matchprotokoll) ska ledaren hämta en väska med dator och som även innehåller övrigt material som behövs. Det finns en väska märkt *Ungdom* och en märkt *Senior*. Båda förvars i Hallbys kansli. Använd i första hand Ungdomsväskan.

Det är viktigt att materialet kommer tillbaka på rätt plats efter er match, alternativt att laget som spelar sista matchen för helgen plockar undan.

Lag som spelar i serier tillhörande [Småland Blekinge Handbollförbund](#):

Här används två olika protokoll:

- Förenklat matchprotokoll: Halvtidsresultat, slutresultat, varningar, bestraffningar men inga målskyttar registreras. Protokollet skickas in till SmBl kansli (via Hallbys kansli). Inget matchresultat behöver rapporteras in. Använd arbetsprotokoll under matchen för att ha koll på målställning, varningar och utvisningar. Arbetsprotokollet behöver inte skickas in.
- Elektroniskt matchprotokoll (EMP): Förs med hjälp av datorn. Inga ytterligare pappersprotokoll behöver skickas in. I EMP finns både arbets- och matchprotokoll. Under förutsättning att matchen kunde köras utan problem i EMP behöver inget resultat rapporteras in.

Lag som spelar i serier tillhörande [Västergötlands Handbollsförbund](#):

- Arbets- och matchprotokoll på papper används i A- och B-ungdom (alltså inte EMP)
- För 04- och yngre kan vi använda samma förenklade matchprotokoll som i SmålandBlekinge-serierna. Protokollet skickas in till VHF:s kansli (via Hallbys kansli). Inget matchresultat behöver rapporteras in. Använd arbetsprotokoll under matchen för att ha koll på målställning, varningar och utvisningar. Arbetsprotokollet behöver inte skickas in.

Svenska Handbollförbundet har beslutat att inga resultat eller tabeller får visas på hemsidor eller liknande inom svensk barnhandboll för spelare/lag under 12 års ålder (alltså födda 04- och yngre).

Uppgift om matchnummer hittar du på nätet under respektive serie.

Rapportering av matchresultat via SMS:

Meddelandet skall skrivas så här:

shf (matchnummer) (resultat hemmalag) (resultat bortalag) SÄND

Ex: *shf 2120603027 18 17*

OBS! Matchnummer 10 siffror. Glöm ej mellanslag (totalt tre stycken)

Ålders- klass	Serie	Typ av protokoll	Uppgifter om spelarnas ålder	Tabellräkning	Material till seket	Speltid	Antal spelare	Timeout	Övrigt
P06 (D2)	P06/07 SmBl N	Förenklat matchprotokoll.	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	I skåp 19	2 x 25 min enkelmatch 2 x 20 min sammandrag	Max 17 spelare	Utbildningstimeout (stoppa spelet efter 10 min i varje halvlek. Tid för TO 2 min).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
P05 (C1)	P04/05 SmBl N	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	I skåp 19	2 x 25 min	Max 17 spelare	Utbildningstimeout (stoppa spelet efter 10 min i varje halvlek. Tid för TO 2 min).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
P04 (C2)	P04/05 SmBl N	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	I skåp 19	2 x 25 min	Max 17 spelare	Utbildningstimeout (stoppa spelet efter 10 min i varje halvlek. Tid för TO 2 min).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
P04 (C2)	VHF P04	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	I skåp 19	2 x 20 min (gäller både vid enkelmatch och sammandrag)	Fritt antal spelare	Lagtimeout (2 per lag och match. Varje lag får ta 1 TO per halvlek).	Utan ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
P03 (B1)	P03 SmBl	EMP	Födelseår	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 25 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match. Tid för TO 1 min)	Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.

Ålders- klass	Serie	Typ av protokoll	Uppgifter om spelarnas ålder	Tabellräkning	Material till seket	Speltid	Antal spelare	Timeout	Övrigt
P02 (B2)	P02 SmBl	EMP	Födelseår	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 25 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match)	Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
P02 (B2)	VHF P02	Matchprotokoll på papper (och arbetsprotokoll)	Födelseår	Ja Resultat rapporteras via SMS	I skåp 19	2 x 25 min enkelmatch 2 x 20 min Sammandrag	Fritt antal spelare	Lagtimeout (2 per lag och match. Varje lag får ta 1 TO per halvlek).	Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
P00/P01 (A)	P00/01 SmBl	EMP	Födelse- datum (6 siffror)	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 25 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match)	Punktmarkering ej tillåten.
P00/P01 (A)	VHF P00/01	Matchprotokoll på papper (och arbetsprotokoll)	Födelse- datum (6 siffror)	Ja Resultat rapporteras via SMS	I skåp 19	2 x 25 min	Fritt antal spelare	Lagtimeout (2 per lag och match. Varje lag får ta 1 TO per halvlek).	Punktmarkering ej tillåten.
HJ (97 och yngre)	Herrjunior SmBl	EMP	Födelse- datum (6 siffror)	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 30 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match)	Punktmarkering tillåten.

Ålders- klass	Serie	Typ av protokoll	Uppgifter om spelarnas ålder	Tabellräkning	Material till seket	Speltid	Antal spelare	Timeout	Övrigt
F06 (D2)	F06/07 SmBl N	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	I skåp 19	2 x 25 min enkelmatch 2 x 20 min Sammandrag	Max 17 spelare	Utbildningstimeout (stoppa spelet efter 10 min i varje halvlek. Tid för TO 2 min).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
F06 (D2)	VHF F06	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej	I skåp 19	2 x 20 min	Fritt antal spelare	Lagtimeout (2 per lag och match. Varje lag får ta 1 TO per halvlek).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
F05 (C1)	F04/05 SmBl N	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	Skåp 19	2 x 25 min	Max 17 spelare	Utbildningstimeout (stoppa spelet efter 10 min i varje halvlek. Tid för TO 2 min).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
F05 (C1)	VHF F05S	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej	I skåp 19	2 x 20 min (gäller både vid enkelmatch och sammandrag)	Fritt antal spelare	Lagtimeout (2 per lag och match. Varje lag får ta 1 TO per halvlek).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
F04 (C2)	F04/05 SmBl N	Förenklat matchprotokoll	Födelseår	Nej Inga resultat rapporteras in.	I skåp 19	2 x 25 min	Max 17 spelare	Utbildningstimeout (stoppa spelet efter 10 min i varje halvlek. Tid för TO 2 min).	Med ribba. Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
F03 (B1)	VHF F03	Matchprotokoll på papper (och arbetsprotokoll)	Födelseår	Ja Resultat rapporteras via SMS	I skåp 19	2 x 25 min enkelmatch 2 x 20 min Sammandrag	Fritt antal spelare	Lagtimeout (2 per lag och match. Varje lag får ta 1 TO per halvlek).	Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.

Ålders- klass	Serie	Typ av protokoll	Uppgifter om spelarnas ålder	Tabellräkning	Material till seket	Speltid	Antal spelare	Timeout	Övrigt
F02 (B2)	F02 SmBl	EMP	Födelseår	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 25 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match)	Byte av anfall/försvar bara tillåtet då egna laget har bollen.
F001/01 (A)	F00/01 SmBl	EMP	Födelse- datum (6 siffror)	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 25 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match)	Punktmarkering ej tillåten.
DJ (97 och yngre)	Damjunior SmBl	EMP	Födelse- datum (6 siffror)	Ja Resultat rapporteras automatiskt via EMP	I Hallbys kansli	2 x 30 min	Max 17 spelare	Lagtimeout (3 TO per lag och match)	Punktmarkering ej tillåten.

Mer info hittar du i *Lathunden för föreningsfunktionärer* som finns på [IF Hallby Handbolls hemsida](#). Där hittar du även en manual för hur du använder EMP samt andra länkar som kan vara bra att ha.