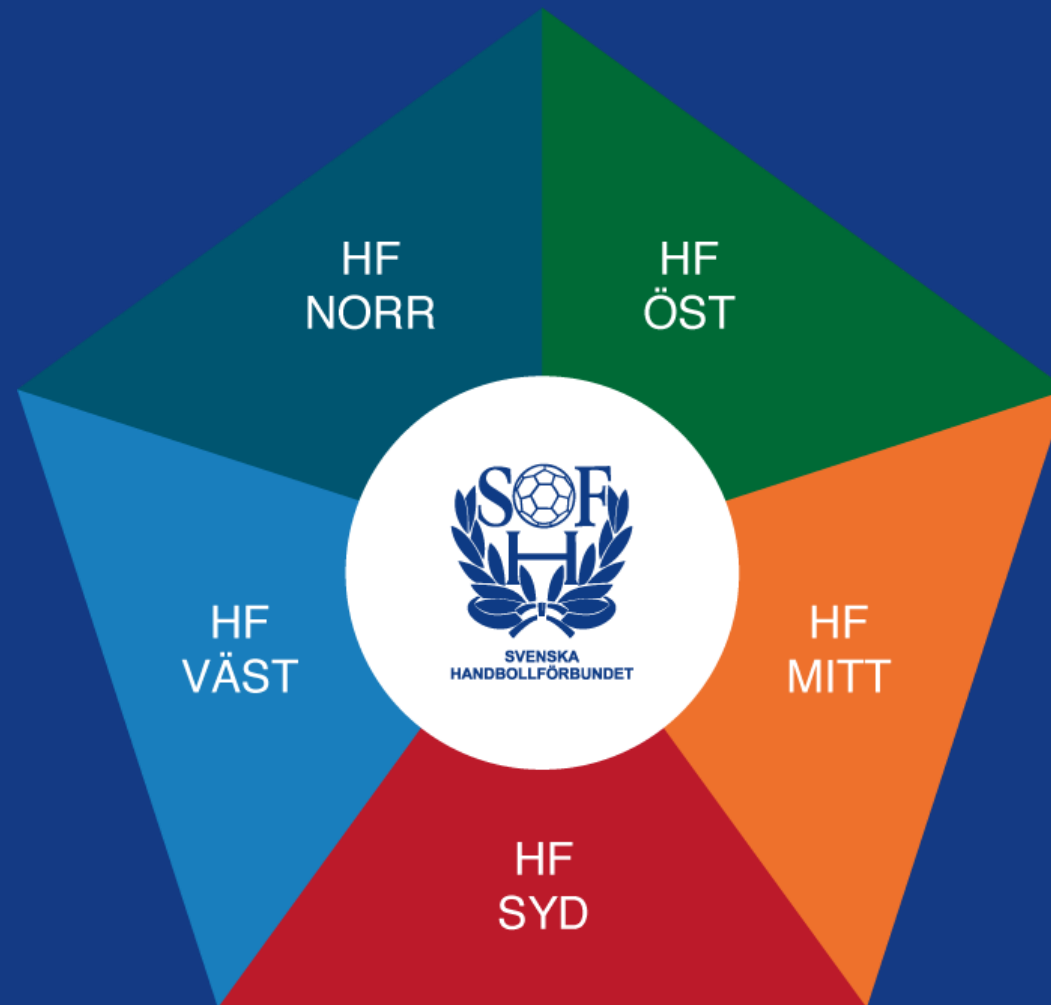




Välkommen till FU1

Info från distriktet



Funktionärsnivåer

- FU1 (Föreningsfunktionär) – U12 till U16
- FU2 (Distriktsfunktionär) – U16 till H3/D2
- FU3 (Förbundsfunctionär) – H2/H1/D1
- FU4 (Elitfunktionär) – HA/DA/HBL, FU5 (Internationell) - landskamper

Åldersindelning 2025/2026

U- klass	Födelseår	Kategorisering
U19	2006	Äldre ungdom
U18	2007	Äldre ungdom
U17	2008	Äldre ungdom
<u>U16</u>	<u>2009</u>	<u>Äldre ungdom</u>
U15	2010	Yngre ungdom
U14	2011	Yngre ungdom
U13	2012	Yngre ungdom
<u>U12</u>	<u>2013</u>	<u>Yngre ungdom</u>
U11	2014	Barn
U10	2015	Barn
U9	2016	Barn
U8	2017	Barn
U7	2018	Barn

Funktionärens huvudansvar:

Sekreteraren



KONTROLLERA
LAGUPPSTÄLLNINGARNA
LÄGG IN TIDTAGARE.

Sekreteraren



REGISTRERA ALLA
MATCHHÄNDELSE.
KONTROLLERA ATT DE
BLIVIT RÄTT.

Tidtagaren



TRYCKA FRAM MÅL.
HÅLL KOLL PÅ
TIDEN, STOPP OCH
START

Tidtagaren



KVITTERA DOMARTECKEN.
BLÅS HÅRT VID LAG-
TIMEOUT

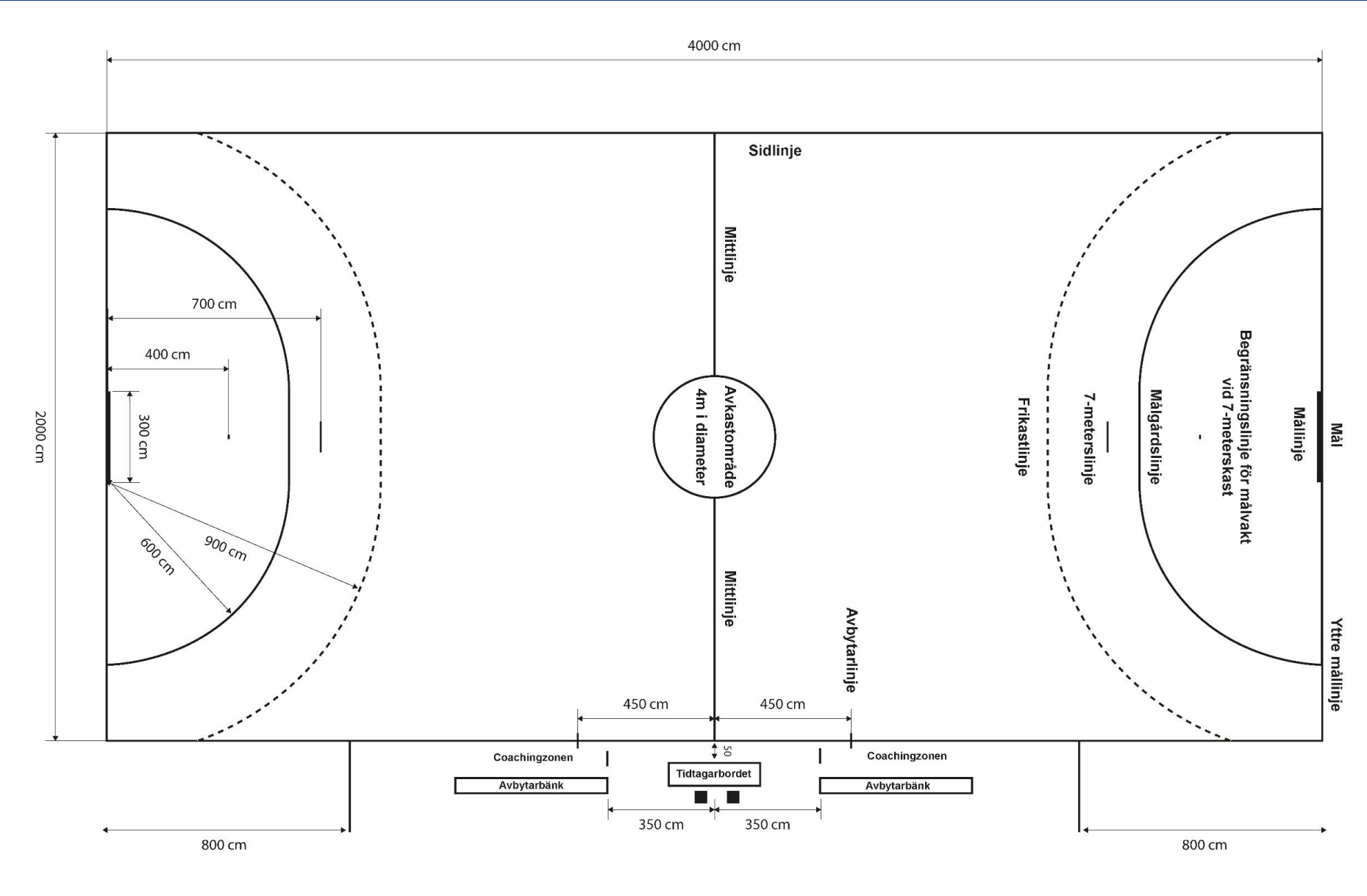
GEMENSAMT



KONTROLL AV
SPEALRBYTEN PÅ
RESPEKTIVES SIDA.



Spelplanen



Coachingzon

- Tillåtet att coacha framför och bakom lagets bänk.
- Det är tillåtet för ledarna att röra sig i coachingzonen.
- Tillåtet för en ledare att lämna coachingzonen för att lämna Time-out kort eller nödvändig kontakt med tidtagare/sekreterare.
- Upp till U15: Tillåtet för flera ledare att stå upp och instruera lagets avbytare. Endast en ledare får instruera mot spelarna på spelplanen.
- Från U16 gäller samma regler som i seniorhandboll.



Coachingzonen börjar 3,5 meter från mittlinjen och slutar 8 meter från respektive yttre mållinje och inkluderar, så långt som möjligt, området direkt bakom bänken.

Arbetsplats



- ☐ Kontrollpanel för matchklocka (samt eventuellt en manual hur du använder den)
- ☐ Dator för att köra det elektroniska matchprotokollet samt instruktioner hur du loggar in på datorn och hur du ansluter datorn till nätverket i hallen
- ☐ Visselpipa
- ☐ Gult och rött kort
- ☐ Tidtagarur
- ☐ Whiteboardkort (utvisningskort) samt whiteboardpenna
- ☐ Gröna time-outkort (gäller endast U15 och äldre)
- ☐ Ställ för att kunna placera utvisningskort och timeoutkort
- ☐ EMP Arbetsprotokoll och penna (som backup ifall något skulle hända med datorn under matchen)

Föreningen ska tillhandahålla detta!

Regelgenomgång

Handbollens spelregler är styrande för tidtagarens och sekreterarens uppgifter.

<https://www.svenskhandboll.se/handboll-i-sverige/domare--funktionar/spelregler>



Spelare och ledare

- Spelare och ledare ska vara inskrivna i matchprotokollet och närvarande för att vara deltagarberättigade.
- Tillåtet att ha max 16 spelare i alla serier.
- Tillåtet att ha max 5 ledare i alla serier ← nytt
- Minst 5 spelare för att starta match
- Okej att komplettera under matchens gång (Dock aldrig fler än 16 spelare och 5 ledare)

Bestraffningar (Regel 16)

16:1 Varning En spelare bör inte ges mer än en varning och spelarna i ett lag inte mer än tre varningar totalt; därefter skall bestraffningarna vara minst utvisning.

16:5 Utvisning En utvisning är alltid för två (2) minuters speltid; den tredje utvisningen för samma spelare leder alltid till diskvalifikation (rött kort).

16:8 Diskvalifikation En spelares eller ledares diskvalifikation gäller alltid för resterande speltid. Den diskvalificerade ska omedelbart lämna såväl spelplanen som avbytarområdet.

Viktiga domartecken



Timeout



Mål



Varning, Disk, Rapport



Utvisning



Förvarningstecken passivt spel



Tillåtelse att beträda plan

Kvittera tecknet till domaren: Varning



Kvittera tecknet till domaren: 2 min

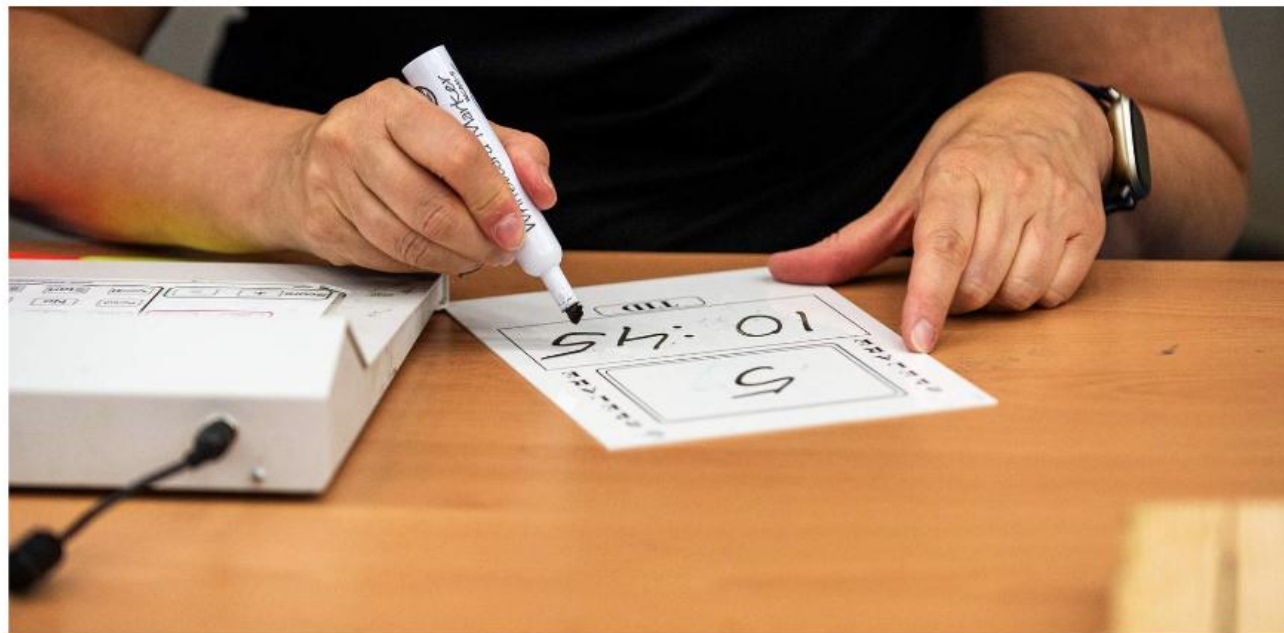


Visa utvisningstiden: Matchklocka



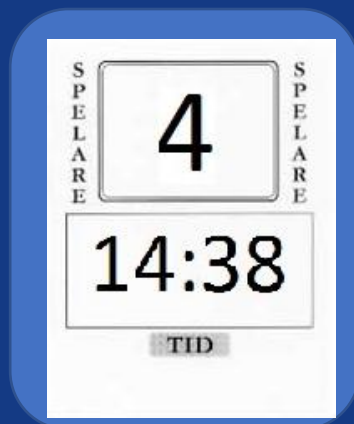
Om matchklockan i hallen inte kan visa vem som är utvisad (eller utvisningstid) ska ett whiteboardkort skrivas med både spelarnummer och tid då utvisningen är slut.

Visa utvisningstiden: whiteboardkort



Whiteboardkorten

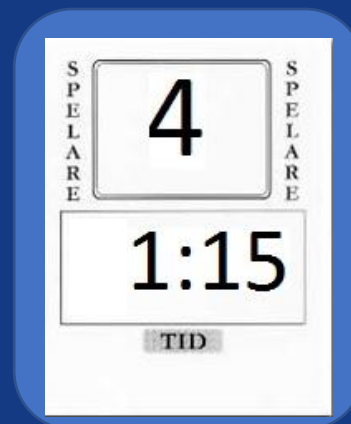
används om inte utvisningstid och nr kan visas på resultattavlan



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 första halvlek, är klar för spel 1:15 i andra halvlek.

*OM utvisningen sker 29:15 i andra halvlek är hen inte tillåten att spela om matchen ska avgöras med 7-meters kast eller shoot-out.
Om matchen avgörs med förlängning så fortsätter utvisningen in i förlängningen.*

Kvittera tecknet till domaren: Timeout (tidsstopp)



Sjunde utespelaren (från U15)

- Målvakt får bytas in mot utspelare.
- Var beredd på ev felaktiga byten – hjälp varandra att titta på byten.
- Se till att spelarna sitter ner efter ett byte, gör det lättare för att se vad som händer och vilka som byter.
- Vid utvisning blir det vanligare att man byter ut målvakten för att kunna spela 6 mot 6.
- Utespelaren får EJ agera målvakt (vanliga regler för utspelaren).
- Vid målvaktskast måste man byta in målvakten igen. Domarna avgör om det skall vara timeout eller inte.

Spelarbyten och tillkommande spelare



Felaktiga byten - Vad säger regeln?

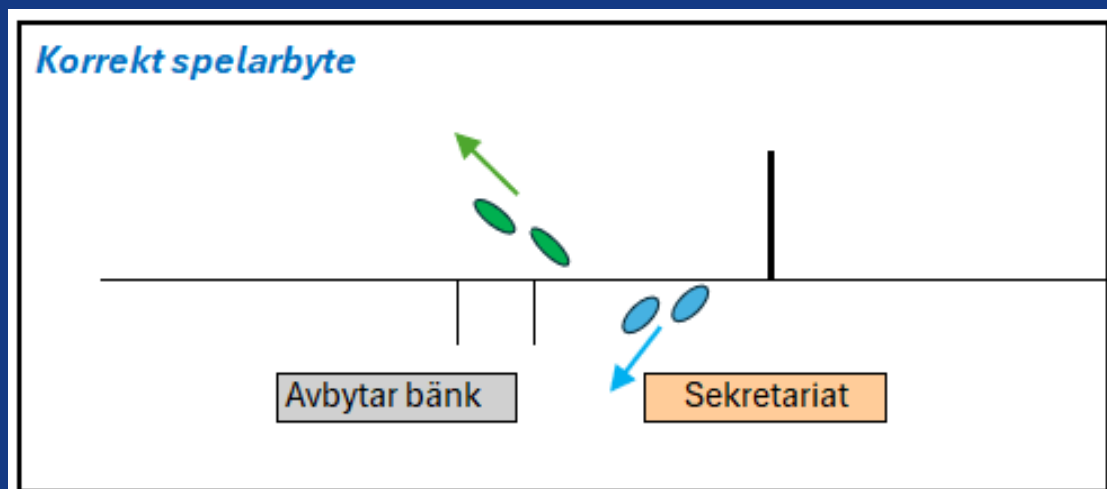
Handbollens spelregler 4:5

Ett felaktigt spelarbyte ska bestraffas med utvisning (2 min) av den skyldige spelaren. Om flera än en (1) spelare från samma lag i samma situation gör sig skyldiga till felaktigt byte ska endast den spelare som först begår felet bestraffas.

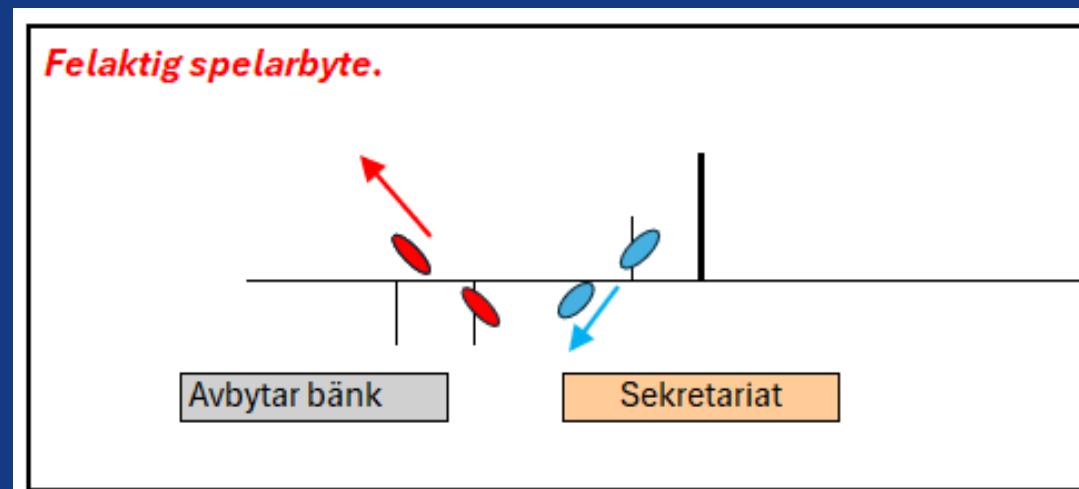
Handbollens spelregler 4:6

Om en utvisad spelare beträder spelplanen under tiden för sin utvisning bestraffas hen med en ny utvisning på två (2) minuter. Denna utvisning börjar omedelbart varpå laget reduceras ytterligare med en valfri spelare på spelplanen under överlappningen mellan den första och den andra utvisningen.

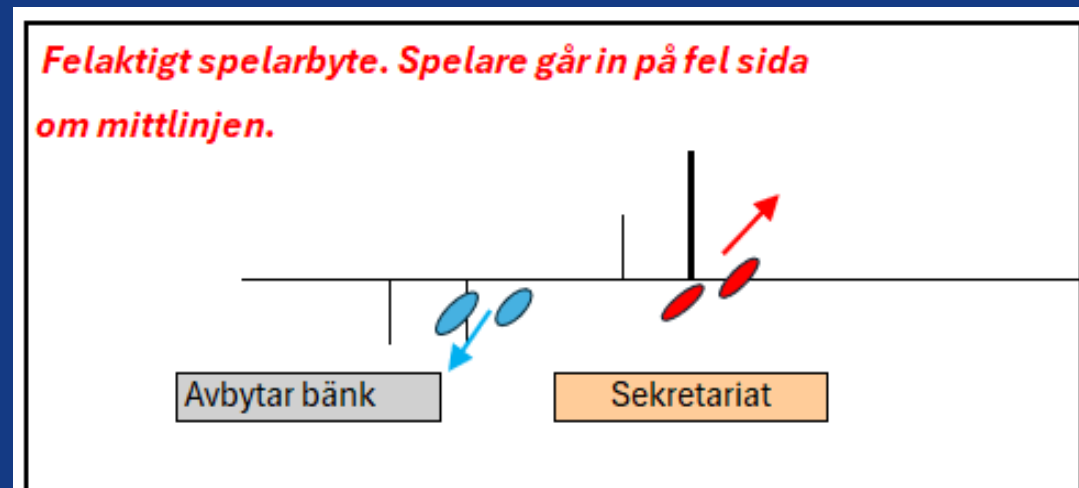
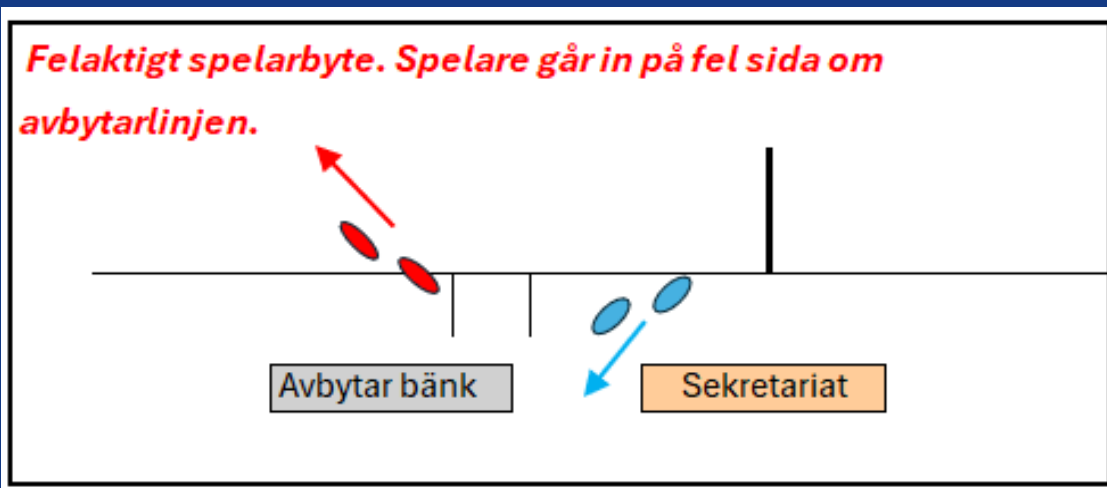
Vid spelarbyten ska spelarna alltid gå in på respektive lämna spelplanen över det egna lagets avbytarlinje



Ett felaktigt byte uppkommer om både spelaren som lämnar och spelaren som kommer in på spelplanen har minst en fot på spelplanen

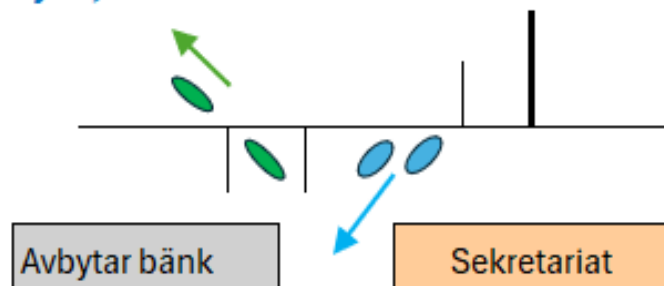


Överträdelse av avbytarlinjerna uppkommer när en spelare som lämnar eller beträder spelplanen har båda fötterna på fel sida av avbytarlinjen eller mittlinjen



Korrekt spelarbyte. Tillåtet att "korsa" över avbytarlinjen eller mittlinjen, om båda fötterna är korrekt i området.

Korrekt spelarbyte. Tillåtet att "korsa" över avbytarlinjen, om båda fötterna är korrekt i området.

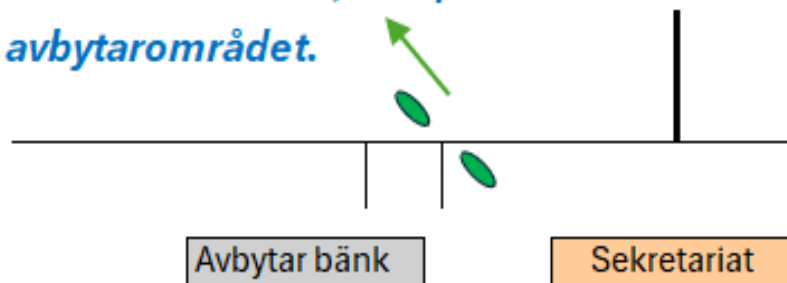


Korrekt spelarbyte. Tillåtet att "korsa" över mittlinjen, om båda fötterna är korrekt i området.

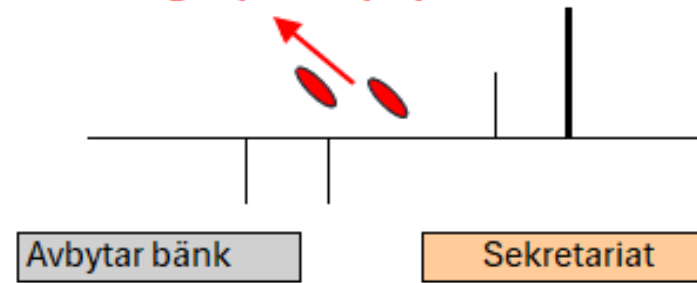


Att beträda spelplanen som TILKKOMMANDE spelare uppkommer när spelaren har båda fötterna på spelplanen och ingen lagkamrat lämnar spelplanen

Ingen spelare har kommit ut från planen. Tillkommande spelare. Ok med EN fot, OM spelaren sen tar tillbaka foten in i avbytarområdet.



Ingen spelare har kommit ut från planen. Tillkommande spelare. För många spelare på plan.



Felaktiga byten - U14 och yngre

- *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 ska progressiv bestraffning ges till lagansvarig, inte till spelaren. Progressiv bestraffning börjar med en varning för ledare, om de fortsätter att göra fel så får ledarna 2 min utvisning, och skulle de göra fel igen så får ledarna rött kort.*

Timeout

Domartecken



- Kan begäras av domarna, tidtagaren och lagen (lag-timeout).
- Obligatorisk vid utvisning.
- U11-U14 - 2 st utbildnings-TO (1 per halvlek) – registreras ej i EMP
- U15-U16 – 2 st lag-TO (1 per halvlek) - använd funktionen i EMP vid lag-TO

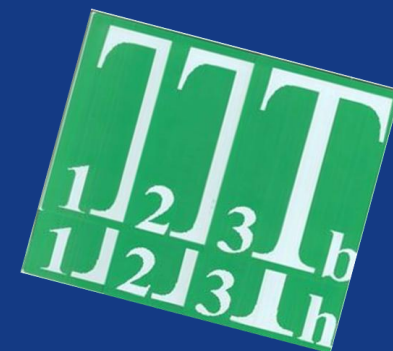


Utbildningstimeout (upp till U14)

- En styrd lagtimeout som tas av domare vid närmast följande naturliga spelavbrott (frikast, inkast, mål) på en bestämd tid i varje halvlek (ex vid match 2 x 20, blåses närmare 10 minuter in i varje halvlek).
- Det är domarna som är ansvariga för att timeout tas.
- En utbildningstimeout är 1 eller 2 minuter (kan skilja sig mellan distrikten)
- Spelet ska återupptas på det sätt som motsvarar situationen som var när avblåsning för utbildningstimeout gjordes.
- Ett spelavbrott kan vara något av följande:
 - Domarna har blåst frikast.
 - Domarna har stoppat tiden.
 - Det har blivit mål.
 - Målvaktskast
 - Inkast
 - Straffkast

Lag-timeout (i serier där man får ta 2 lagtimeouter, en per halvlek)

- 2 gröna kort, märkta med 1 - 2 ska finnas för respektive lag
- Lagen erhåller kort 1 innan matchstart.
- Inte mer än 1 lag-timeout tillåts i varje halvlek
- Ett lag får begära lag-timeout endast när det är i besittning av bollen (när bollen är i spel eller under ett avbrott).



Lag-timeout

- Domarna bekräftar lag-timeouten och tidtagaren startar en separat klocka (om finnes) vid domarnas tredje signal för att kontrollera tiden för timeouten.
- Sekreteraren registrerar timeouten i EMP, samtidigt startas också en nedräkningsklocka.
- Det gröna kortet placeras på den sidan av bordet där det lag som begärt lag-timeout finns och förblir där under tiden för timeouten.
- Efter 50 sekunder ger tidtagaren en akustisk signal som betyder att spelet ska återupptas inom tio (10) sekunder.

EMP i Profixio

- Logga in med DIN inloggning.
 - Registrera match i EMP kan göras av alla funktionärer som har funktionen FU1 till FU4 i Profixio.
- Viktigt att du loggar ut från EMP när du är klar, så ingen annan kan använda din inloggning.
- **VIKTIGT ATT TRÄNA PÅ EMP!**
 - Skapa en träningsmatch, ligger under Elektroniskt matchprotokoll.
- Där ligger även en manual att ladda ned.
- Det finns även en "SnabbGuide" att användas vid match.



Hur hittar jag "min" match?

- Om man är tilldelad matchen: kopiera matchnumret. Gå till "EMP", klistra in matchnumret, öppna EMP
- Om man inte är tillsatt: leta upp serien (genvägar föreningar), kopiera matchnumret, gå till "EMP", klistra in matchnumret, öppna EMP
- Den funktionär som öppnar upp en match för registrering får automatiskt rollen som sekreterare. Det är denna person som efter genomförd match kan godkänna och skicka upp protokollet till servern.
OBS! Om man är tilldelad och står som t.ex. Tidtagare, så är det inte samma sak som att man ska sitta som Tidtagare. Vilken funktion man ska ha gör paret upp om tillsammans.
- I matcher där domare har tillsatts av förening behöver vi själva notera domarnas namn. Än så länge saknas funktionalitet för detta, så du skriver därför domarnas namn i fritextfältet.
- **VIKTIGT** att man enbart öppnar matchprotokollet den vägen på den match där man ska vara sekreterare.

Händelser som ska antecknas i fritextfältet:

- Om en spelare behöver byta tröjnummer så ska ni alltid ange tidpunkten för detta samt det gamla och nya numret. T.ex. *Tid 15:03 Lag A spelare 89, byter till nr 90.* Kom ihåg att gå in i Grundinställningar/Matchprotokoll och ändra nummer på spelaren.
- Utespelare blir målvakt. T.ex. Spelare 3 i hemmalaget blir målvakt med nummer 12 vid tiden 15:45. OM det endast finns en målvaktströja, så skriver man att målvakt 1 byter till nr 8, förutsatt att denna tröja finns och ingen annan har den.
- Om ett lag är försenat och matchstarten måste flyttas fram.
- Om matchklockan i hallen inte fungerar en längre tid.

Efter match och Godkännande av protokoll.

Fråga gärna ledarna om de vill godkänna (titta på) protokollet efter matchen.

Om lagansvarig inte infinner sig för att godkänna protokoll, lämnas rutan för att godkänna efter match tom.

Tävlingsbestämmelser § 6:4

*Om bock inte är ifylld
är INTE detsamma som
att laget inte har godkänt
protokollet.*

Godkänn protokoll
☒ Sekretariat -
☒ Tidtagare
☐ Lagledare hemmalag
☐ Lagledare bortalag
Publiksiffra

Sänd in och avsluta match

Manuellt arbetsprotokoll



Arbetsprotokoll EMP

RAD	TID	MÅL	LAG	HÄNDELSE	NR	Reg. i EMP
1						
2						
3						
4						

Exempel:



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						

USM säsongen 2025-2026

- **U18: Spelare födda 2007–2010**
 - Varje match spelas 2 x 25 minuter
 - Lagen har tre lagtimeouter var (se Regelboken).
- **U16: Spelare födda 2009–2011**
 - Varje match spelas 2 x 25 minuter
 - Lagen har två lagtimeouter var, en per halvlek (se TBBU).
- **U14: Spelare födda 2011–2012**
 - Varje match spelas 2 x 20 minuter
 - En utbildningstimeout per halvlek (se TBBU). Utbildningstimeout i USM är en minut.
- I steg 1–4 tillämpas fem minuter lång halvtidspaus.
- Om match av utslagskaraktär eller rangordningsmatch som måste avgöras slutar oavgjort ska en förlängning på 2x5 min genomföras. Är det fortfarande oavgjort efter förlängning genomförs shoot-out (se Regelboken) för att skilja lagen åt. I gruppspel får matcher sluta oavgjort.