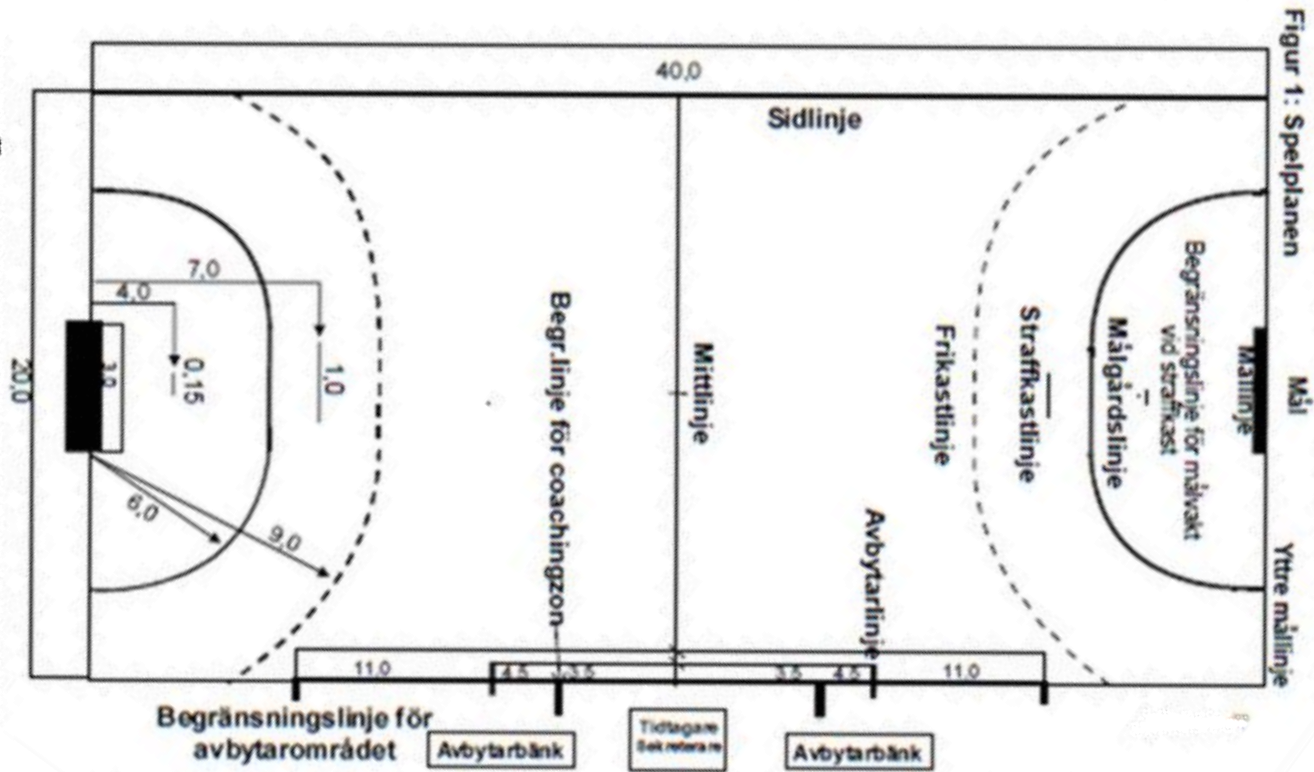


# Föreningsfunktionärskurs

# Kursupplägg

- Grunder inom handboll
- Regler och domartecken viktiga för funktionären
- Utrustning och arbetsplats
- EMP och Arbetsprotokoll
- Övrig information

# Handbollsplanen



# Regler

## Regel 16 - Bestraffningar

### 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. En spelare som redan haft en utvisning bör följaktligen inte ges en varning. Inte mer än en varning totalt ges till ledarna i ett lag.

### 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. Spelaren eller ledaren ska omedelbart lämna såväl spelplanen som avbytarområdet. Efter att ha lämnat avbytarområdet är spelaren eller ledaren inte tillåten att ha någon form av kontakt med laget.



# Regler

## Regel 2 – Speltiden, Slutsignalen och Time Out

**2:4** Ojustheter och osportsligheter som begås före eller samtidigt med slutsignalen [...] ska bestraffas även om det utdömda frikastet (13:1) eller straffkastet inte kan läggas förrän efter signalen.

**2:5** För frikast som utförs (eller görs om) med hänvisning till regel 2:4, tillämpas speciella bestämmelser gällande spelarnas placeringar och spelarbyten. Som ett undantag till de normala spelarbytena, är spelarbyte endast tillåtet för en spelare i det kastande laget. Överträdelse mot detta betraktas som felaktigt byte.

# Regler

## Regel 2 – Speltiden, Slutsignalen och Time Out

**Regel 2:8** Timeout är obligatoriskt när:

- a) en utvisning eller diskvalifikation döms;
- b) lag-timeout beviljas;
- c) signal ges av tidtagaren eller delegaten;
- d) samråd mellan domarna är nödvändigt i enlighet med regel 17:7

Domarna ska även göra tidsstopp vid straffkast om något av lagen har spelare utvisad.

**Regel 2:9** Principiellt är det domarna som avgör när tidtagaren ska stoppa tiden respektive starta efter ett tidsstopp. Avbrottet i speltiden ska meddelas tidtagaren genom tre korta signaler med pipan och domartecken 16. Däremot, om det är en timeout med hänvisning till 2:8 b-c ska tidtagaren stoppa klockan omedelbart utan att invänta bekräftelse från domarna. Signal måste alltid ges för att informera om att spelet återupptas efter timeout.

# 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:

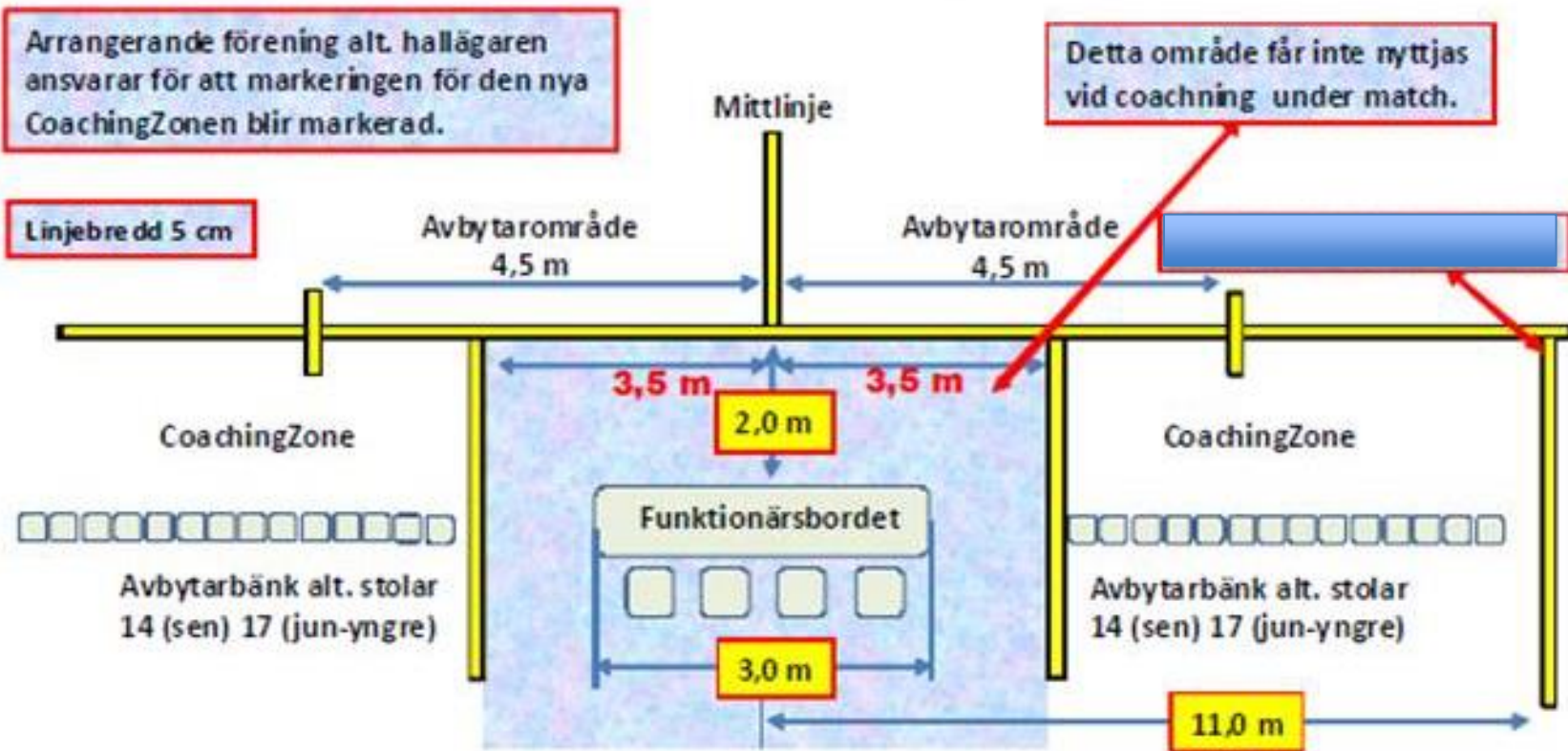
- Huvudansvar för laguppställningar, matchprotokollet, EMP och inträde av spelare som anländer sent till match och behöver skrivas in i protokollet för att bli deltagarberättigad/spelarberättigad.





# Avbytarområdet och Funktionärsbordet

Måttangivelser, speciellt djupled, förutsätter att hallens totalyta tillåter detta. Annars görs markeringar och placeringar utifrån hallens mått. Bänk / stolar är tillåtet. Om man nyttjar stolar och utrymmet i avbytarområdet ger "friyta" bakom stolarna *skall* stolarna vara förankrade i varandra.



## Spelarbyten

**4:4** Avbytare får beträda spelplanen när som helst och vid upprepade tillfällen [...] om de spelare, som ska ersättas, redan har lämnat spelplanen. Vid spelarbyten ska spelarna alltid gå in på respektive lämna spelplanen över det egna lagets avbytarlinje. Denna bestämmelse gäller också vid målvaktsbyte. Reglerna för spelarbyte gäller även under tidsstopp (utom under lag-timeout). Högst sju (7) spelare per lag får samtidigt befinna sig på spelplanen.

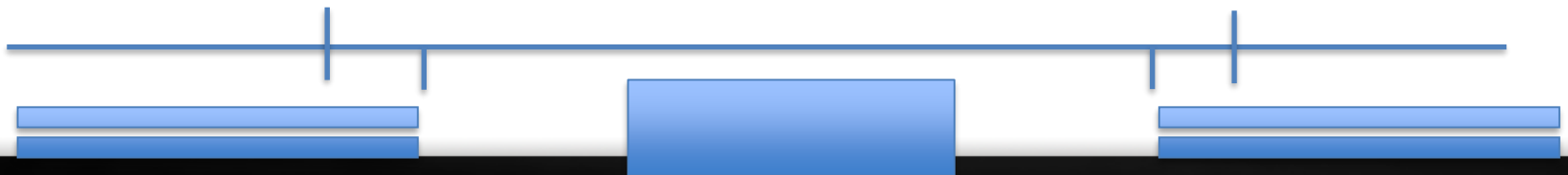
**4.5** Ett felaktigt spelarbyte ska **bestraffas med utvisning** av den skyldige spelaren. Om **flera än en (1) spelare från samma lag** i samma situation gör sig skyldiga till felaktigt byte **ska endast den spelare som först begår felet bestraffas**.

**4:6** Om en tillkommande spelare beträder spelplanen utan byte eller om en spelare oberättigat ingriper i spelet från avbytarområdet ska denne bestraffas med utvisning. Laget ska därför reduceras med en spelare på spelplanen under följande två (2) minuter (bortsett från att den inträdande tillkommande spelaren måste lämna spelplanen). Om en utvisad spelare beträder spelplanen **under tiden för sin utvisning bestraffas han** 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. I båda fallen återupptas spelet med frikast för motståndarna (13:1a-b; se dock klarläggande 7).

# 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

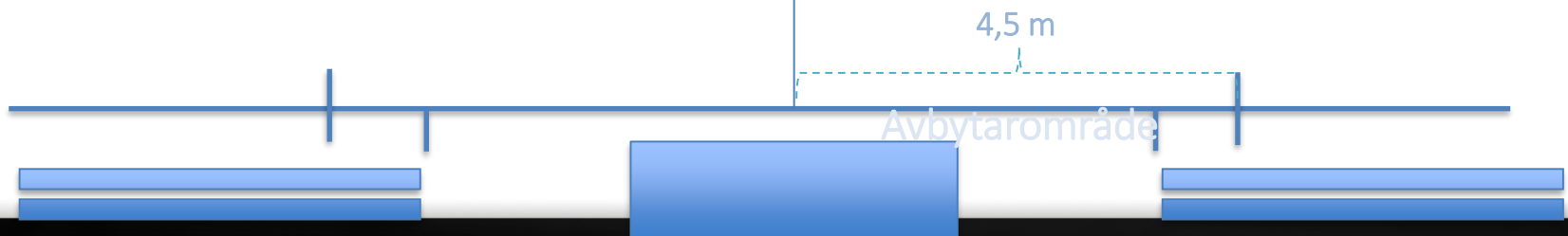
## Spelare och Ledare

- 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

# 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
- U10—U12 Utbildningstimeout 1/ halvlek blås efter ca. 10min vid ett naturligt avbrott tex. Inkast ,frikast el. straff blås efter straffen är lagd
- U13--- 3 TO
- Föra in utvisningstiden och hålla koll på denna tills den är klar
- Bryta spelet om något inträffat som kräver detta.



# Funktionärens arbetsgång

## FÖRE MATCH

Hälsa på domarna och lagen. Kom överens med domarna om hur ni tillsammans ska göra vid t ex timeouter, utvisningar, felaktiga byten så att ni vet detta redan innan matchen börjar.

Kontrollera att allt material finns på plats, gult och rött kort, timeout kort, visselpipa och att matchur och tidtagarpanelen fungerar. Då EMP används, ska respektive lag lämna en spelarlista vid tekniskt möte alternativt matchmöte och dator ska finnas för EMP och ha nätuppkoppling.

Sekreteraren kontrollerar laguppställningen och för in uppgifterna i EMP från lämnad spelarlista. Lagansvarig ska i samtliga serier kontrollera matchprotokollet före match, dock godkänna (kvittera) efter matchen.

## UNDER MATCH

### Tidtagare:

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.

### Sekreterare:

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). Skriv in spelare/ledare som kommer senare (deltagarberättigade).

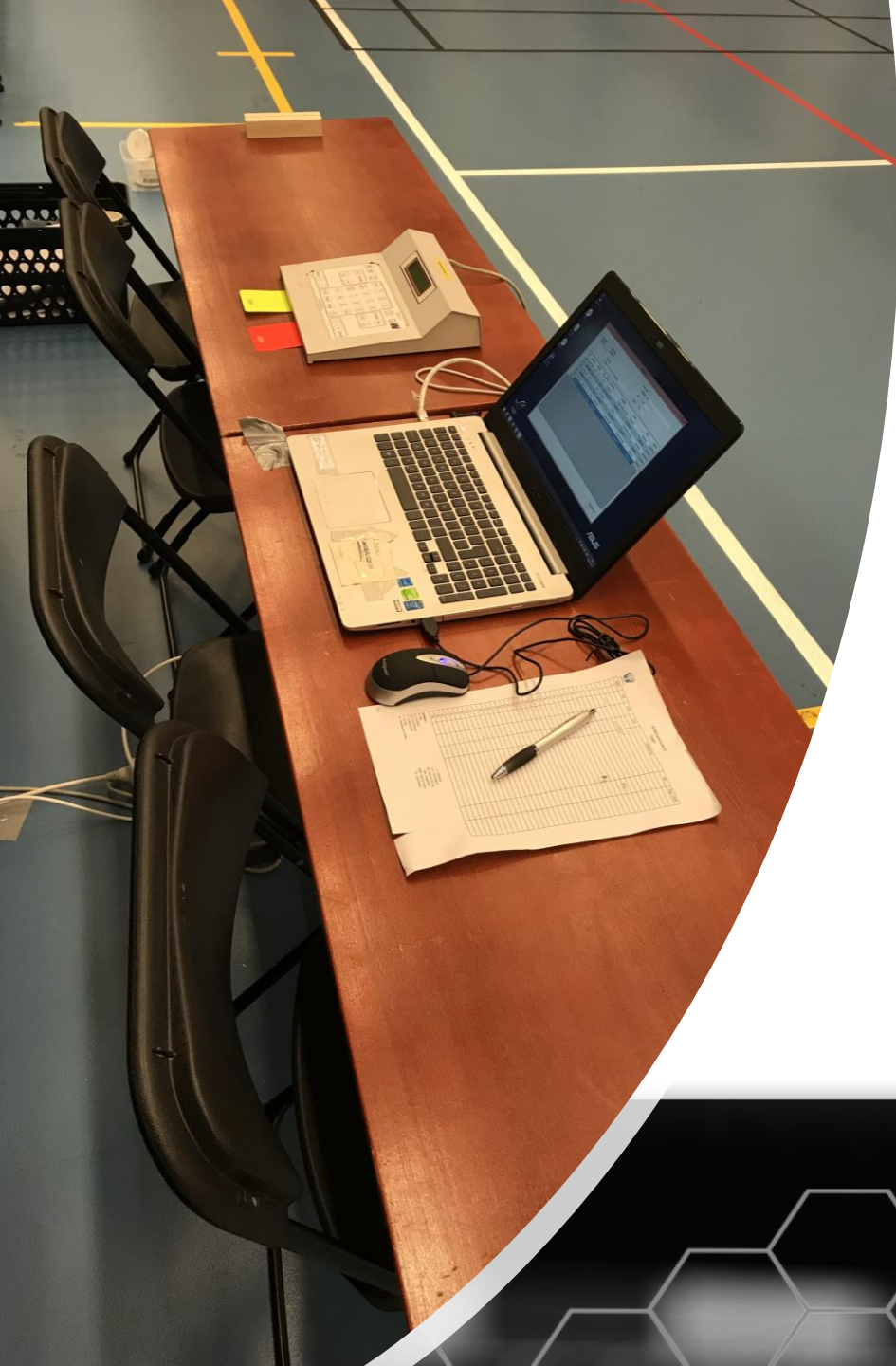
Om en spelare kommer sent till matchen så är det du som sekreterare som **skriver in spelaren** och ger godkännande för spel.

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.

## EFTER MATCH:

EMP kontrolleras och kvitteras protokollet av såväl funktionärer, domare och lagen innan det skickas upp till servern.



Utrustningen som är på plats:

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

Ser ni något på bilden som saknas?

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
-------------------	--------------------------

<b>U-klass</b>	<b>Födelseår</b>	<b>Kategorisering</b>
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



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

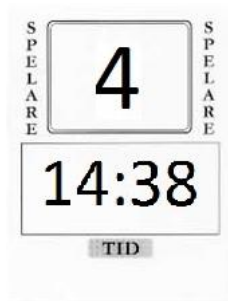
*Mellan/ovanför lagen, plats för tidtagare, sekreterare, ev delegat och speaker. INGA andra får uppehålla sig vid bordet. Bordet och lagens bänkar ska placeras så att sekretariatet kan se avbytarlinjerna.*

## **VIKTIGT:**

*Telefonanvändning är absolut förbjudet vid match!*

# Utrustning och arbetsplats

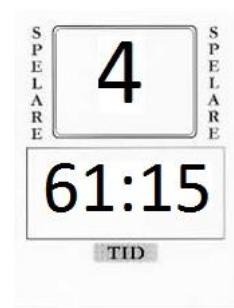
## Instruktion av whiteboardkort



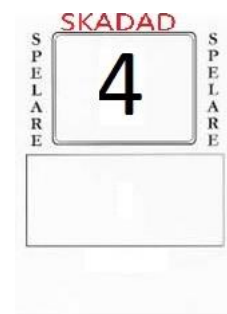
Spelare nr 4 blir utvisad 12:38 och är klar för spel 14:38



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.



Publik

# MATCHPROTOKOLL

kompletteras med arbetsprotokoll  
som finns att hämta på [www.svenskhandboll.se](http://www.svenskhandboll.se)  
(dokumentbank)

Seriens namn  
**HERR JUNIOR**

Matchnummer  
**101010101**

Datum: **1 / 1 20 17** Kl: **18<sup>00</sup>** Hall: **IDROTTHALLEN**

Alt 1: Logga in i TA-systemet  
Alt 2: SMS:a till 71160  
Resultatrapportering  
Meddelandet skrivs enl. följande:  
shf (matchnummer) (resultat hemmalag) (resultat bortalag) SÄND Glöm ej mellanslag

Domare	Domare
Namnteckning	Namnteckning

**SLUTRESULTAT** Halvtid  
**- ( 7 - 5 )**

Resultat ord. tid  
Förlängning 1  
Förlängning 2  
Straffävling/Shoot out

Herrar  Damer  
 Kval  Slutspel  
 CUP

Tidtagare (textas) Sekreterare (textas)

Lag-timeout
1
2
3

Delegat (namnteckning)

Lag-timeout
1
2
3

Hemmalag: **LAG BLÅ**

Bortalag: **LAG RÖD**

Nr	Namn	År-månad-dag	Mål	Straff	V	2'	D	Nr	Namn	År-månad-dag	Mål	Straff	V	2'	D
Mv 1	PER PERSSON	980201						Mv 1							
Mv								Mv							
2	MATS NILSSON	981010						3							
3	ALEX ANDERSSON	981119	3		V	1		5							
4	ANTON KARLSSON	980213						7			4				
5	ELIAS OLSSON	980113	1					9							
6	HANPUS BENGTSSON	980517						11			1				
7	OLLE OLSSON	981111	1	1				13							
8	NILS NILSSON	981230						15							
9	OSCAR JOHANSSON	981010						16							
10	PETER JONSSON	981001						17							
11	JAN SVENSSON	980809	2					18							
13	JOHAN BENGTSSON	980624						19							
14	JONATAN MADSEN	990313						20							

Ev noteringar  Rapport följer  Info på baksidan

Lagansvarigs underskrift  
*Peter Olsson*

Lagansvarig (A) (textas)  V  2  D  
**PETER OLSSON**

Ledare (B) (textas)  V  2  D  
**MIA PERSSON**

Ledare (C) (textas)  V  2  D  
Ledare (D) (textas)  V  2  D

Lagansvarigs underskrift

Lagansvarig (A) (textas)  V  2  D  
Ledare (B) (textas)  V  2  D

Ledare (C) (textas)  V  2  D  
Ledare (D) (textas)  V  2  D





**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.

# 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.

# Matchfixing

## **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.

