



**Välkommen till
Funktionärsutbildning
(FU1/FU2)
13, 21, 30 2026/2027**

Agenda

- Arbetsuppgifter och ansvarsområden för tidtagare och sekreterare
- Vad ska finnas i sekretariatet och hur ser din "arbetsplats" ut
- Domartecknen som är viktiga för dig som funktionär
- Några grundläggande regler kring spelare och ledare, speltiden, bestraffningar, timeouter och byten
- Hur du kommer igång med det Elektroniska Matchmotprotokollet (EMP) samt vad du behöver registrera. Vi ger även lite tips och trix.
- Information om USM
- Information från ditt distrikt

Vad innebär det att vara funktionär?

• Sekreteraren

- Ser till att matchprotokollet är förberett inför matchen (laguppställningar, uppgift om domare och tidtagare, rätt matchtid).



- Registrera matchhändelser.



• Tidtagaren

- Ser till att matchklockan i hallen är inställd på rätt tid.



- Hålla koll på matchtiden (starta och stoppa tiden på domarens signal).
- Trycka fram mål på matchklockan och registrera ev utvisningar
- Tidtagaren "kvitterar" domarnas beslut



• Tidtagaren och sekreteraren ansvarar gemensamt för

- Att hela tiden kommunicerar (om speltid, antal mål mm)
- Att kontrollera antal spelare på plan och spelarbyten



- Att matchprotokollet är korrekt ifyllt.

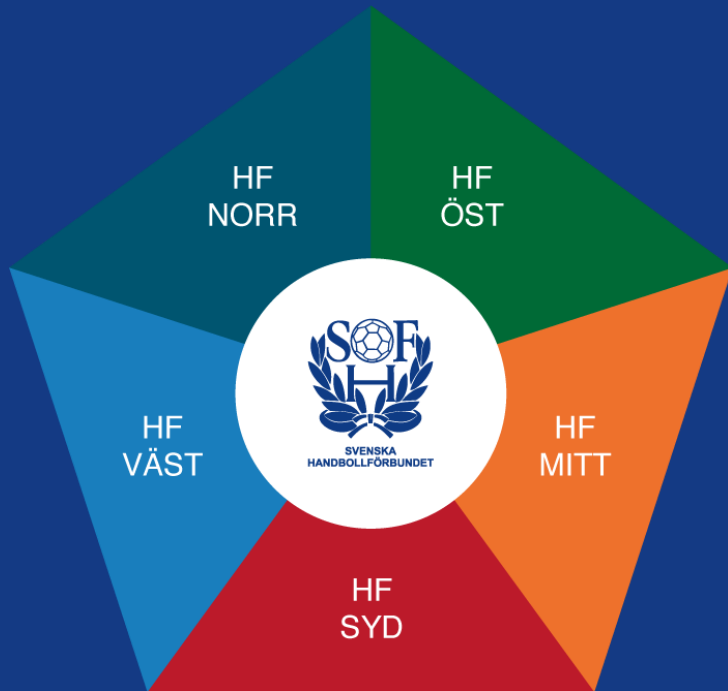


Funktionärsnivåer

- Föreningsfunktionär (FU1) – *U12 till U16*
- Distriktsfunktionär (FU2) – *U17-19 till Herr div 3/Dam div 2*
- Förbundsfunktionär (FU3) – *Herr div 2/Herr div 1/Dam div 1*
- Elitfunktionär (FU4) – *Herrallsvenskan/Damallsvenskan/Handbollsligan
Herr och Handbollsligan Dam*
- Internationell funktionär (FU5) – *internationella matcher (Europacuper,
landskamper och kvalmatcher)*



Är det samma matchtider i alla klasser i hela Sverige?



- I ungdomsserierna och de lägre seniorserierna är det upp till distrikten att bestämma vilka speltider som ska gälla.
- Det är därför viktigt att du som funktionär ha koll på vad som gäller för *ditt* distrikt.
- Ofta finns informationen samlat i en lathund där även åldersklasser, bollstorlekar, typ av timeout samt antal timeouter framgår.
- T.ex.

Bollstorlekar, speltider, Time Out och EMP 2025-2026 HF Väst									
Klass	Födelsår	Placering	Speltid	Resultat	Time Out	Bolltyp	Bollstorlek	Bollvikt	
Senior Herrar	2008 el. tidigare	Hejlsplan	2 x 30 min	JÄ - EMP	3 TO/dv2-3 2 TO/dv4	Storlek 3	58 - 60 cm	425 - 475 g	
		Hejlsplan	2 x 30 min	JÄ - EMP	3 TO/dv2-3 2 TO/dv4	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 g	
Senior Damer	2008 el. tidigare	Hejlsplan	2 x 30 min	JÄ - EMP	3 TO/dv2-3 2 TO/dv4	Storlek 3	58 - 60 cm	425 - 475 g	
		Hejlsplan	2 x 30 min	JÄ - EMP	3 TO	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 g	
P19	2006 - 08	Hejlsplan	2 x 30 min	JÄ - EMP	3 TO	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 g	
P19	2006 - 08	Hejlsplan	2 x 30 min	JÄ - EMP	3 TO	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 g	
P16	2009	Hejlsplan	2 x 25 min	JÄ - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 g	
P16	2009	Hejlsplan	2 x 25 min	JÄ - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 g	
P15	2010	Hejlsplan	2 x 25 min	JÄ - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 g	
P15	2010	Hejlsplan	2 x 25 min	JÄ - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 g	
P14	2011	Hejlsplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JÄ - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 g	
P14	2011	Hejlsplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JÄ - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	48 - 50 cm	250 - 300 g	
P13	2012	Hejlsplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JÄ - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 g	
P13	2012	Hejlsplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JÄ - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	48 - 50 cm	250 - 300 g	
P12	2013	Hejlsplan	2 x 20 min	JÄ - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	48 - 50 cm	250 - 300 g	
P12	2013	Hejlsplan	2 x 20 min	JÄ - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	48 - 50 cm	250 - 300 g	
P11	2014	Hejlsplan (sänkt ribba)	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0	48 - 50 cm	250 - 300 g	
P11	2014	Hejlsplan (sänkt ribba)	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0	48 - 50 cm	250 - 300 g	
P10	2015	Hejlsplan (sänkt ribba) 6 mod	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0***	42 - 45 cm	240 - 300 g	
P10	2015	Hejlsplan (sänkt ribba) 6 mod	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0***	42 - 45 cm	240 - 300 g	
P9 Var	2016	Hejlsplan (sänkt ribba) 6 mod	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0***	42 - 45 cm	240 - 300 g	
P9 Var	2016	Hejlsplan (sänkt ribba) 6 mod	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0***	42 - 45 cm	240 - 300 g	
P9	2016	Minihandbol	1x17 min	NEJ**	Mjuk gummiboll str. 60	41-43 cm	150 - 200 g		
P9	2016	Minihandbol	1x17 min	NEJ**	Mjuk gummiboll str. 60	41-43 cm	150 - 200 g		
P8	2017	Minihandbol	1x15 min	NEJ**	Mjuk gummiboll str. 60	41-43 cm	150 - 200 g		
P8	2017	Minihandbol	1x15 min	NEJ**	Mjuk gummiboll str. 60	41-43 cm	150 - 200 g		
P8	2017	Minihandbol	1x15 min	NEJ**	Mjuk gummiboll str. 60	41-43 cm	150 - 200 g		

* Utbildnings TO = Utbildnings timeout
*** Säsongen 2025-2026 är bollstorlek 60 (vanligt handboll) rekommenderad bollstorlek i U10 samt U9 vår vid spel på stor plan. Det innebär att om något av lagen har 60-boll så ska matchen spelas med denna. Om inget av lagen har 60-boll för matchen spelas med bollstorlek 6.

Bollstorlekar, speltider, Time Out och EMP 2026-2027 HF Väst

Klass	Födda	Plantyp	Speltid	Resultat	Time Out	Bolltyp	Bollstorlek	Bollvikt
Senior Herr	2009 el. tidigare	Helplan	2 x 30 min	JA - EMP	3 TO/div2-3 2TO/div4	Storlek 3	58 - 60 cm	425 - 475 gr
Senior Dam	2009 el. tidigare	Helplan	2 x 30 min	JA - EMP	3 TO/div2-3 2TO/div4	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 gr
P19	2007 -- 09	Helplan	2 x 30 min	JA - EMP	3 TO	Storlek 3	58 - 60 cm	425 - 475 gr
F19	2007 -- 09	Helplan	2 x 30 min	JA - EMP	3 TO	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 gr
P16	2010	Helplan	2 x 25 min	JA - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 gr
F16	2010	Helplan	2 x 25 min	JA - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 gr
P15	2011	Helplan	2 x 25 min	JA - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 2	54 - 56 cm	325 - 375 gr
F15	2011	Helplan	2 x 25 min	JA - EMP	2 TO - 1 per	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 gr
P14	2012	Helplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JA - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 gr
F14	2012	Helplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JA - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	46 - 50 cm	250 - 300 gr
P13	2013	Helplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JA - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 1	50 - 52 cm	290 - 330 gr
F13	2013	Helplan	2 x 20 min el. 2 x 25***	JA - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	46 - 50 cm	250 - 300 gr
P12	2014	Helplan	2 x 20 min	JA - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	46 - 50 cm	250 - 300 gr
F12	2014	Helplan	2 x 20 min	JA - EMP	Utbildnings TO*	Storlek 0	46 - 50 cm	250 - 300 gr
P11	2015	Helplan (sänkt ribba)	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0	46 - 50 cm	250 - 300 gr
F11	2015	Helplan (sänkt ribba)	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 0	46 - 50 cm	250 - 300 gr
P10	2016	Kortplan (sänkt ribba) 5 utespelare	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 00****	43-45 cm	210 - 250 gr
F10	2016	Kortplan (sänkt ribba) 5 utespelare	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 00****	43-45 cm	210 - 250 gr
P9 Kortplan	2017	Kortplan (sänkt ribba) 5 utespelare	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 00****	43-45 cm	210 - 250 gr
F9 Kortplan	2017	Kortplan (sänkt ribba) 5 utespelare	2 x 20 min	NEJ**	Utbildnings TO*	Storlek 00****	43-45 cm	210 - 250 gr
P8-9 Minisammandrag	2017-2018	Minihandboll	1x17 min	NEJ**	NEJ	Mjuk gummiboll str. 00	41-43 cm	150 - 200 gr
F8-9 Minisammandrag	2017-2018	Minihandboll	1x17 min	NEJ**	NEJ	Mjuk gummiboll str. 00	41-43 cm	150 - 200 gr
P8-9 Festival	2017-2018	Minihandboll	1x15 min	NEJ**	NEJ	Mjuk gummiboll str. 00	41-43 cm	150 - 200 gr
F8-9 Festival	2017-2018	Minihandboll	1x15 min	NEJ**	NEJ	Mjuk gummiboll str. 00	41-43 cm	150 - 200 gr
P7 Festival	2019	Minihandboll	1x15 min	NEJ**	NEJ	Mjuk gummiboll str. 00	41-43 cm	150 - 200 gr
F7 Festival	2019	Minihandboll	1x15 min	NEJ**	NEJ	Mjuk gummiboll str. 00	41-43 cm	150 - 200 gr

* Utbildnings-TO vid första naturliga spelavbrott vid halva halvleken. ** Inga matchprotokoll *** Raka serier 2 x 25 min, sammandragserier 2x20 min

**** Säsongen 2026-2027 är bollstorlek 00 (vanlig handboll) rekommenderad bollstorlek i U10 samt U9 Kortplan. Det innebär att om något av lagen har 00-boll så ska matchen spelas med denna. Om inget av lagen har 00-boll får matchen spelas med bollstorlek 0.

Åldersindelning 2026/2027

U- klass	Födelseår	Kategorisering
U19	2007	Äldre ungdom
U18	2008	Äldre ungdom
U17	2009	Äldre ungdom
<u>U16</u>	<u>2010</u>	<u>Äldre ungdom</u>
U15	2011	Yngre ungdom
U14	2012	Yngre ungdom
U13	2013	Yngre ungdom
<u>U12</u>	<u>2014</u>	<u>Yngre ungdom</u>
U11	2015	Barn
U10	2016	Barn
U9	2017	Barn
U8	2018	Barn
U7	2019	Barn

Funktionärernas 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!



Profixio - systemkrav

Windows dator:

Supporterat operativ system

Idag är det Windows 11

Senaste versionen av Chrome eller Edge
som webbläsare

Mac:

Supporterat macOS

Idag är det macOS 14 Sonoma, macOS 15
Sequoia, macOS 16 Tahoe (idag är även
macOS13 Ventura supporterat men håller på
att fasas ut)

Senaste versionen av Chrome, Edge eller
Safari som webbläsare

Idag är det en stabil internetuppkoppling som krävs då allt körs online. Men det tittas nu på att ordna en version som kan fungera även om man tappar internet.

Inför matchen

- Sekreteraren startar datorn och loggar in med sitt personliga inlogg i Profixio i god tid före matchstart.
 - Inloggningen får man när man har gått utbildningen för första gången och instruktören har rapporterat in din närvaro.
 - Kontrollera att laguppställningarna finns inlagda. Lägg annars in dessa.
- Tidtagaren ställer in matchklockan på rätt matchtid
 - Se till att du vet hur klockan fungerar.

Viktiga regler som du behöver känna till som funktionär

Handbollens spelregler är styrande för tidtagarens och sekreterarens uppgifter.

Regelboken i sin helhet finns tillgänglig på SHFs hemsida.



Spelare och ledare



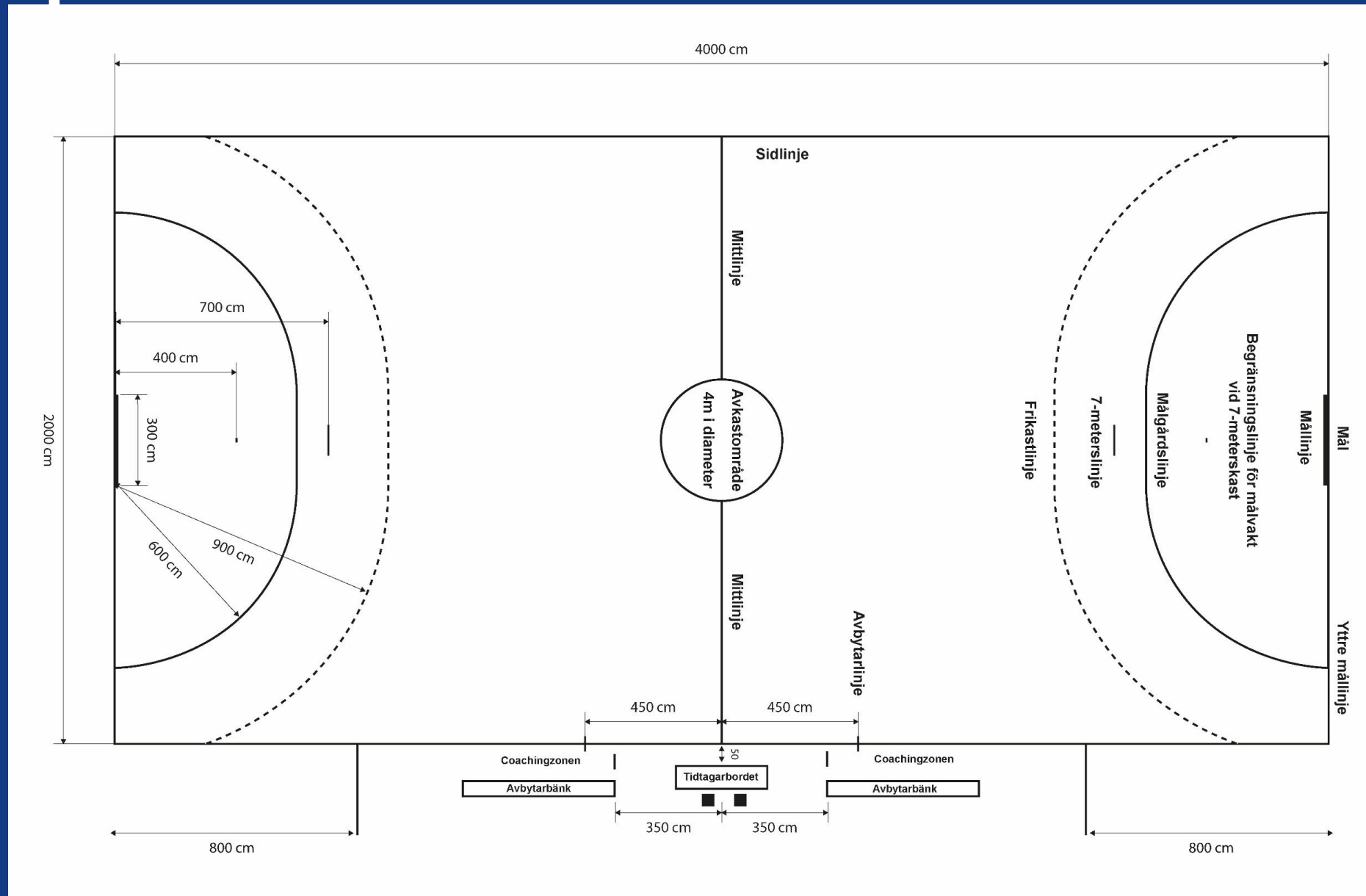
- Tillåtet att ha max 16 spelare i alla serier.
 - Unika tröjnummer
- Tillåtet att ha max 5 ledare i alla serier.
 - Ledare A är lagansvarig
- Minst 5 spelare i vardera lag för att starta en match
- Spelare och ledare ska vara inskrivna i matchprotokollet och närvarande för att vara deltagarberättigade.
- Okej att komplettera under matchens gång (Dock aldrig fler än 16 spelare och 5 ledare).



Case – antal spelare

Bortalaget har 17 spelare med sig och undrar om alla får spela.
Vad gör du?

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.

Under matchen

- Sekreteraren registrerar matchhändelserna i EMP
 - Detta kommer vi att gå igenom mer i detalj senare
- Tidtagaren håller koll på matchtiden, stoppar klockan på signal, trycker fram mål och utvisningar samt kvitterar domarnas tecken
- Tillsammans tittar tidtagare och sekreterare att lagen har rätt antal spelare på planen och att de byter rätt

Viktiga domartecken



Timeout



Mål



Varning, Disk, Rapport



Utvisning



Tillåtelse att beträda plan



Förvarningstecken passivt spel

Timeout

- Timeout är obligatoriskt när:
 - en utvisning eller diskvalifikation döms
 - lag-timeout beviljas
 - signal ges av tidtagaren
 - samråd mellan domarna är nödvändigt i
- Principiellt är det domarna som avgör när klockan ska stoppas och startas vid en timeout. Avbrottet i speltiden ska meddelas tidtagaren genom tre korta signaler med pipan och domartecken 15.
- I vissa fall är Time-out obligatorisk :
 - Time-out begärd av domarna
 - Time-out begärd av tidtagaren
 - Time-out vid utvisning



Timeout



Kvittera tecknet till domaren: Timeout (tidsstopp)



Bestraffningar (Regel 16)

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 - *regel 16:1*



Utvisning

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



Diskvalifikation

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





ÖNN 11-15 SKÖ 28:12

FAB Fiskebäck BRYGGERIET SVENSKA SPEL BYGG Söderberg & Partners JOHAN ANDERSSON FRÖLUND & PARTNERS

MP GMT Göteborgs Maskerit fronta möndal God löpp, hög hopp. SUNAB Vengagen är oss för framtida generationer. Derome Kungstens Glasmästare! elon Bostads bolaget

GÖTEBORGS BRANDSERVICE

MARKIS www.markis.se

Hennköp Hagen

Kvittera tecknet till domaren: Varning



SM-FINAL 2:5

SÄV LEDER 1-0 I MATCHER



SÄV

26-28

KRI



53:47

0:24

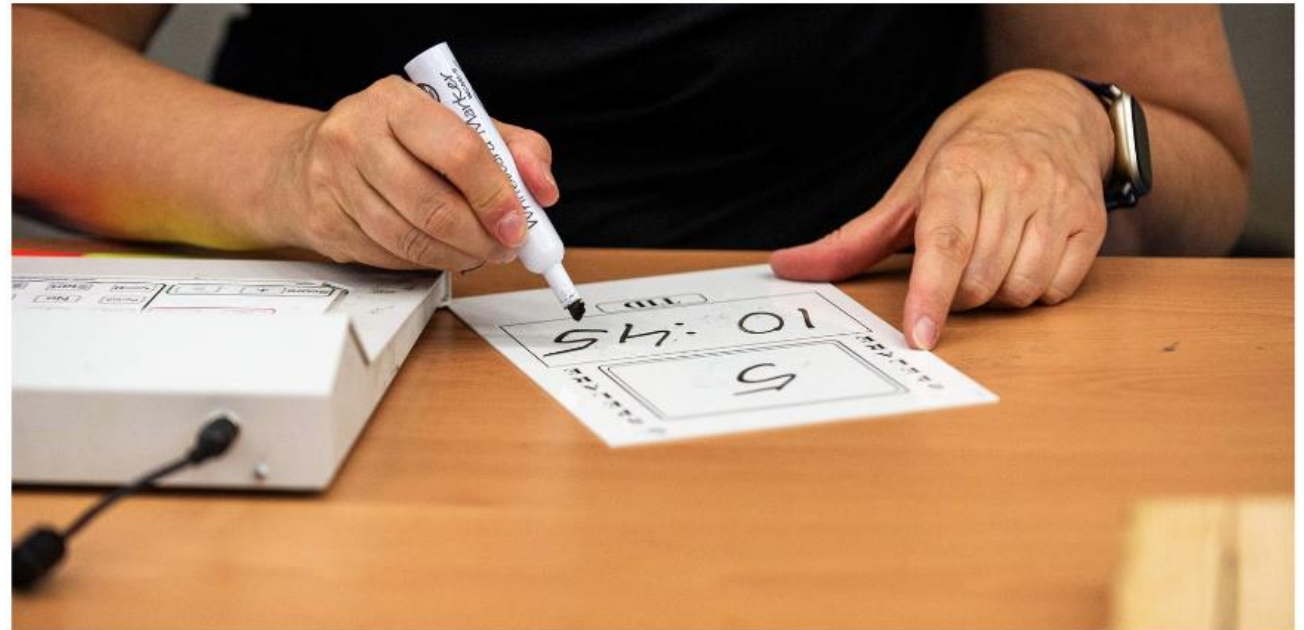


Visa utvisningstiden: Matchklocka



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 alltid 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. En ny spelare är klar för spel och får gå in 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 får hen inte spela om matchen ska avgöras med shoot-out (eller 7-meters kast) - regel 2:2.

Vid förlängning får spelaren komma in igen tid 1:15.

Kvittera tecknet till domaren: Utvisning 2 min





Case angående utvisningar

Spelare nr 7 i hemmalaget har fått en utvisning vid tiden 15.55 i första halvlek.

Vid tiden 16.30 får spelare nr 9 i hemmalaget också en utvisning.

På matchklockan i hallen kan enbart utvisningstiden visas.

Hur håller ni i sekretariatet samt lagen reda på när spelare nr 7 får gå in på plan igen? När får spelare nr 9 gå in på plan igen.

Är det något annat som ni behöver tänka på när två spelare i samma lag är utvisade?

Bestraffning av ledare

- Ledare kan också få varning, utvisning och/eller diskvalifikation.
- Men för hela ledarstaben gäller att det är progressivt det vill säga att alla ledare tillsammans endast kan få en varning, en utvisning och sedan blir det diskvalifikation.
- En ledare som blivit diskvalificerad måste lämna avbytarområdet och sätta sig på läktaren.
- En ledare som är utvisad får fortsätta coacha laget men laget minskas med en spelare under ledarens utvisningstid.
 - Observera att det inte är någon särskild spelare som ska sitta av bestraffningen. Spelarna får byta så länge det inte är för många spelare på plan.
 - Vi lägger upp utvisning på klockan eller skriver kort.
- Om en ledare blivit diskvalificerad får den inte fortsätta coacha från läktaren.



Case

Ledare A har fått 2 min utvisning. Ledare säger då att Nr 5 får sitta på bänken. Efter 1 minut och 15 sekunder kommer spelare Nr 11 och byter med spelare Nr 5, som springer in på planen. Är det korrekt?

Spelarbyten och tillkommande spelare



Felaktiga byten - Vad säger regeln?

Handbollens spelregler 4:5

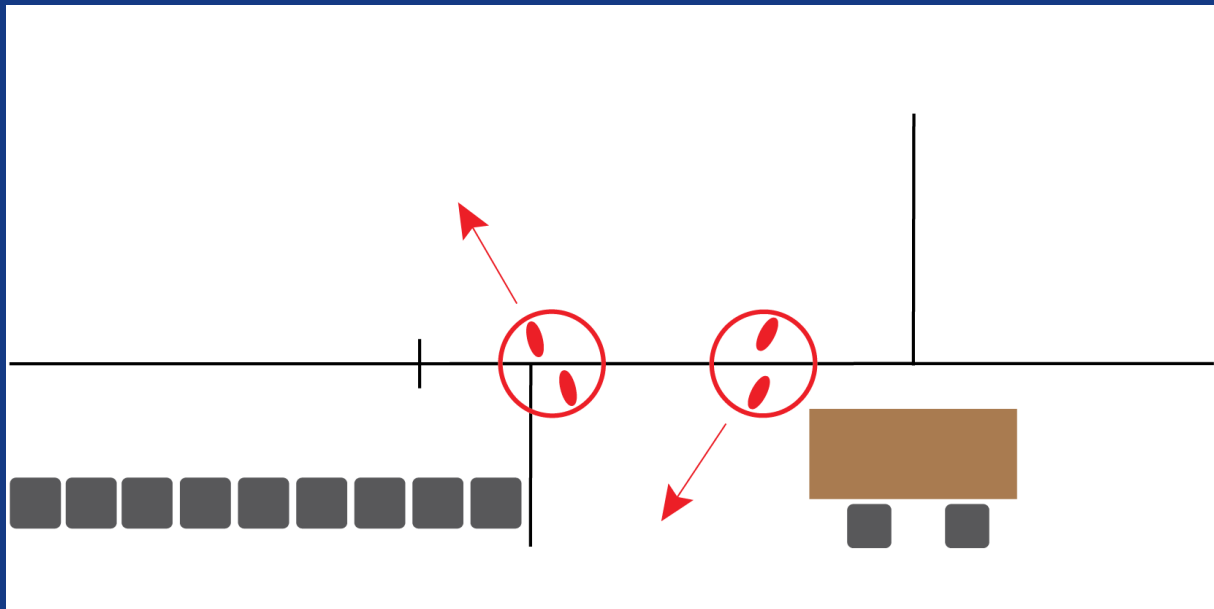
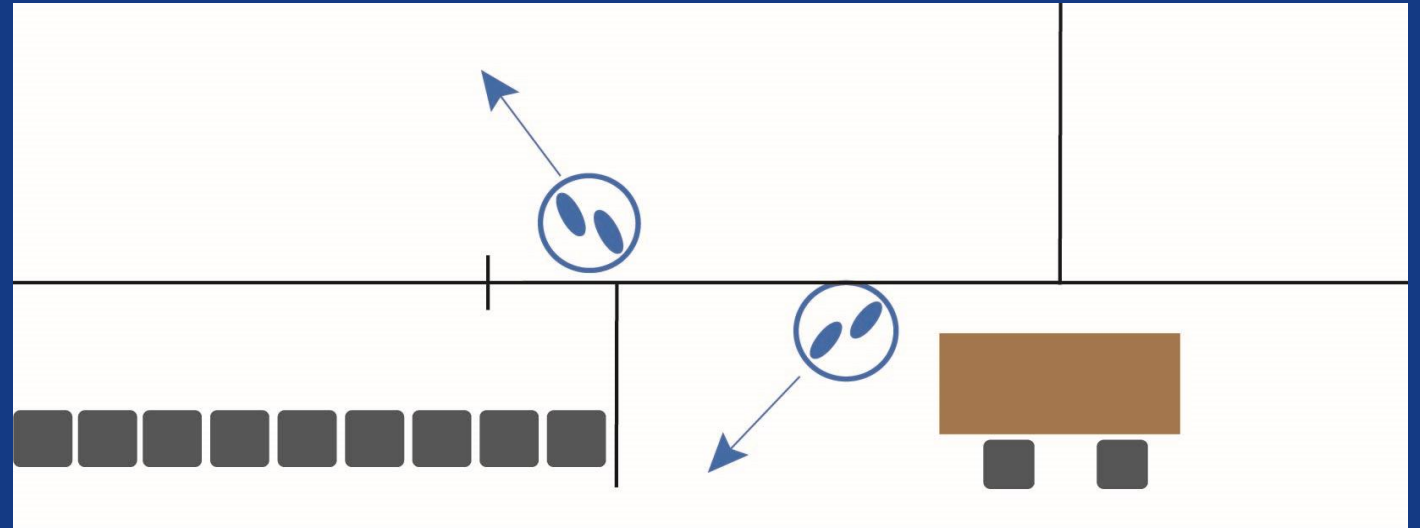
Ett felaktigt spelarbyte ska bestraffas med utvisning (2 min) av den skyldige spelaren. Om flera än en (1) spelare från samma lag i samma situation gör sig skyldiga till felaktigt byte ska endast den spelare som först begår felet bestraffas.

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.

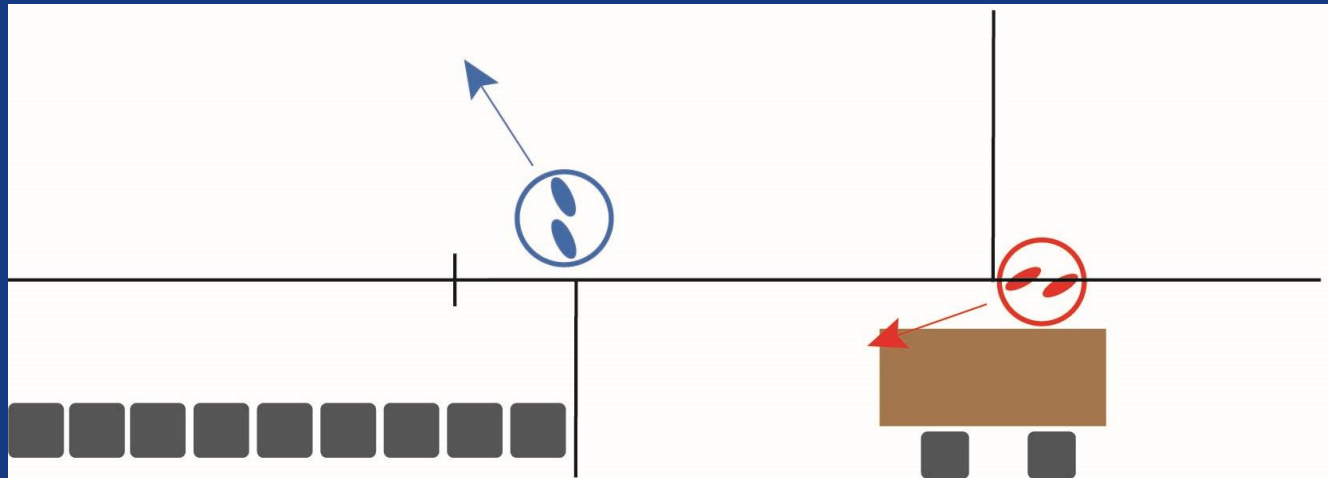
Exempel byten -

Rätt in- och utträde: så här ska bytet gå till.



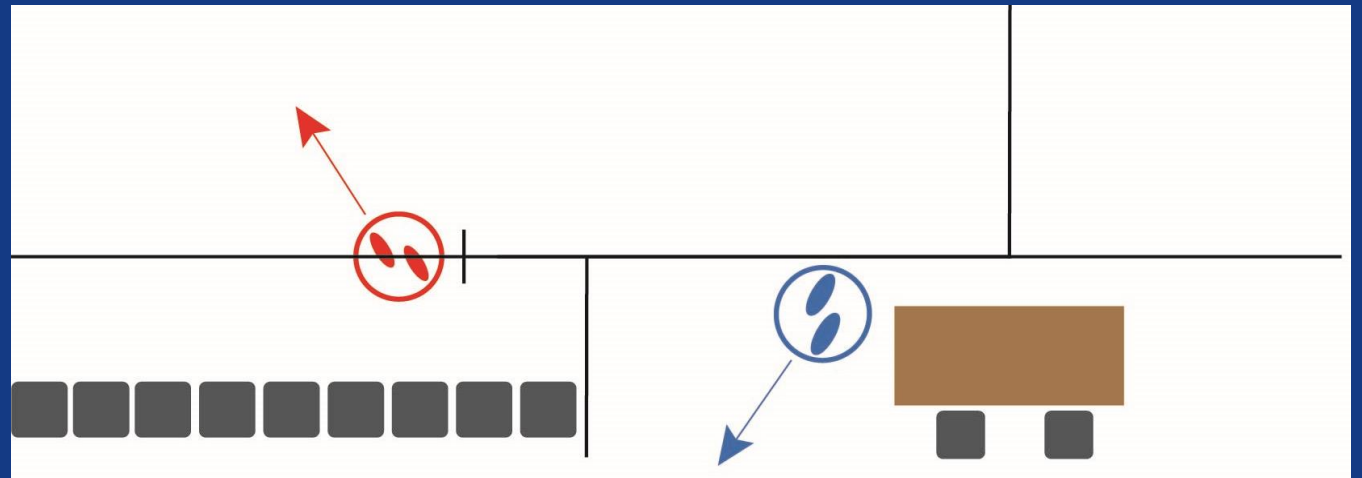
Felaktigt. En spelare måste ha lämnat planen med båda fötter innan en ny spelare får beträda planen.

Exempel byten

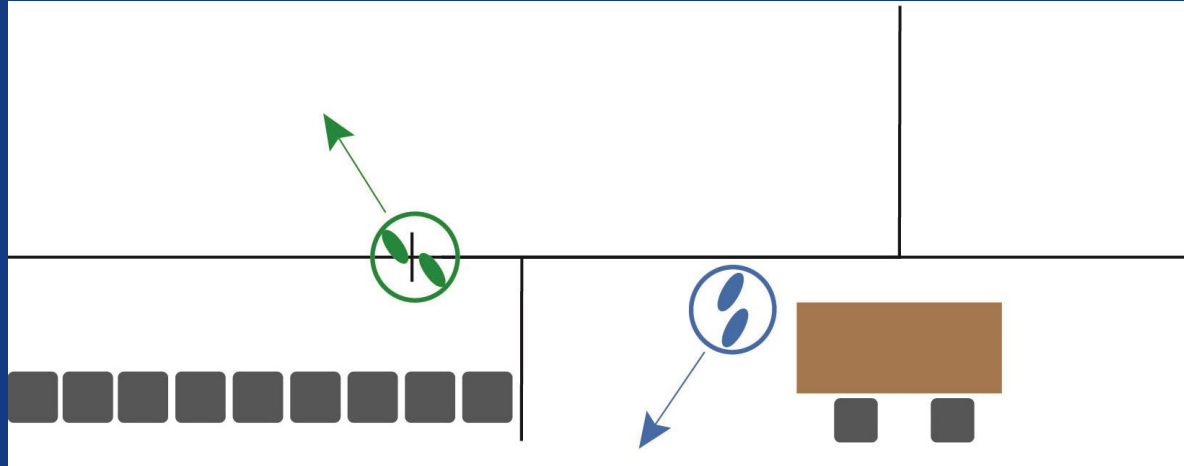


Spelaren går av på fel sida mittlinjen vilket inte är tillåtet.
Det är spelaren som går av på fel sida som får en utvisning.

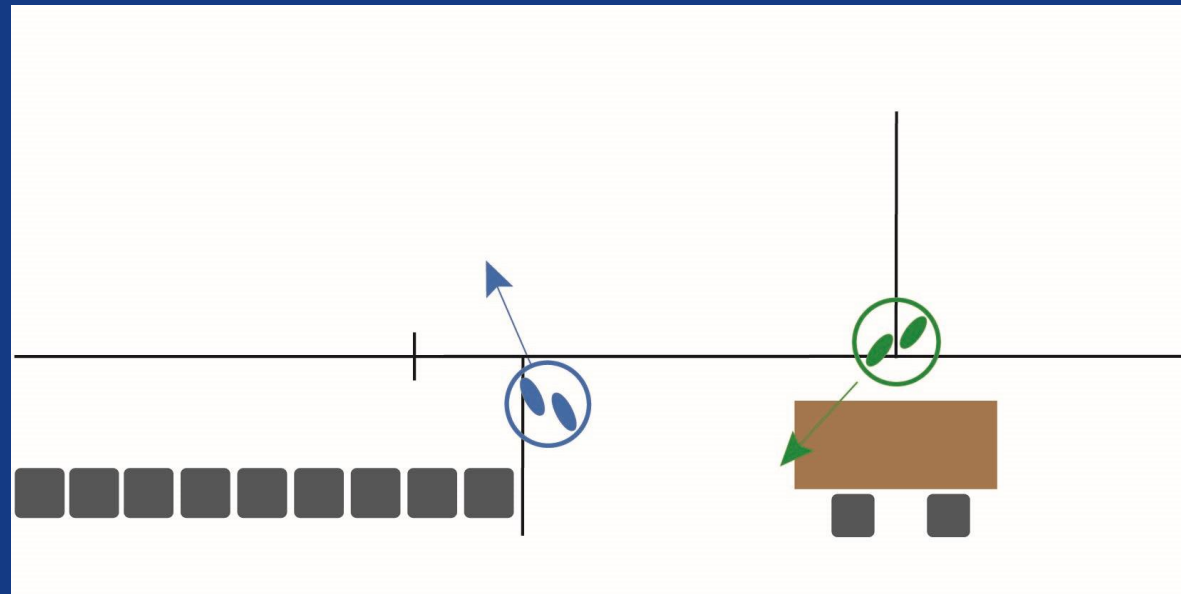
Spelaren går in på fel sida av avbytarlinjen vilket inte är tillåtet.
Det är spelaren som går in på fel sida linjen som får en utvisning.



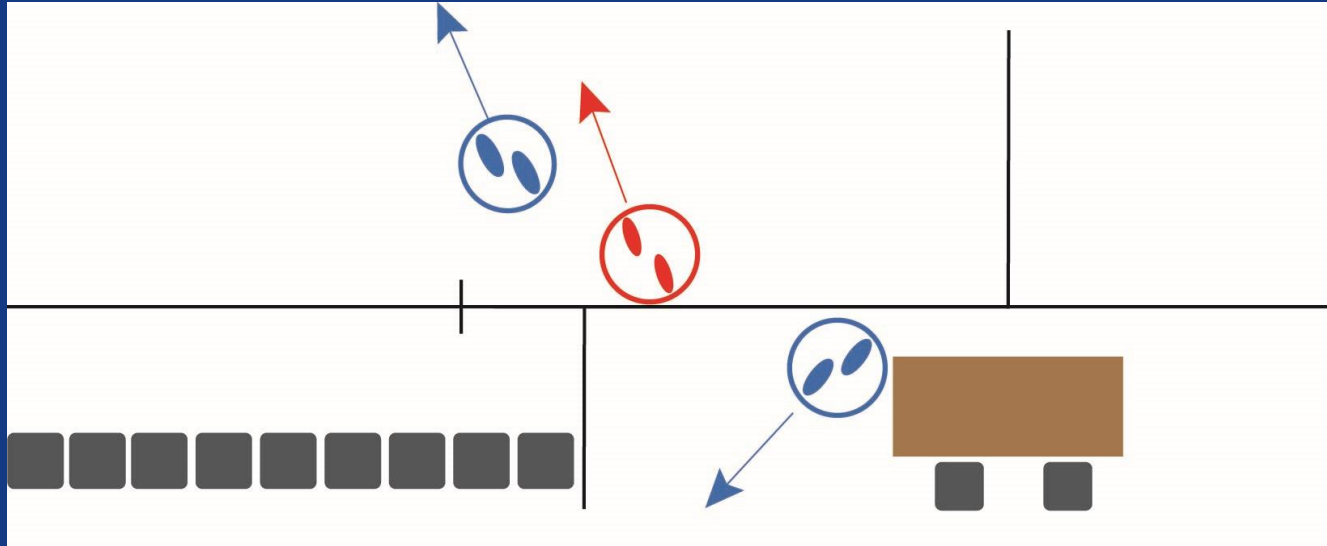
Exempel byten



Båda situationer är tillåtna.

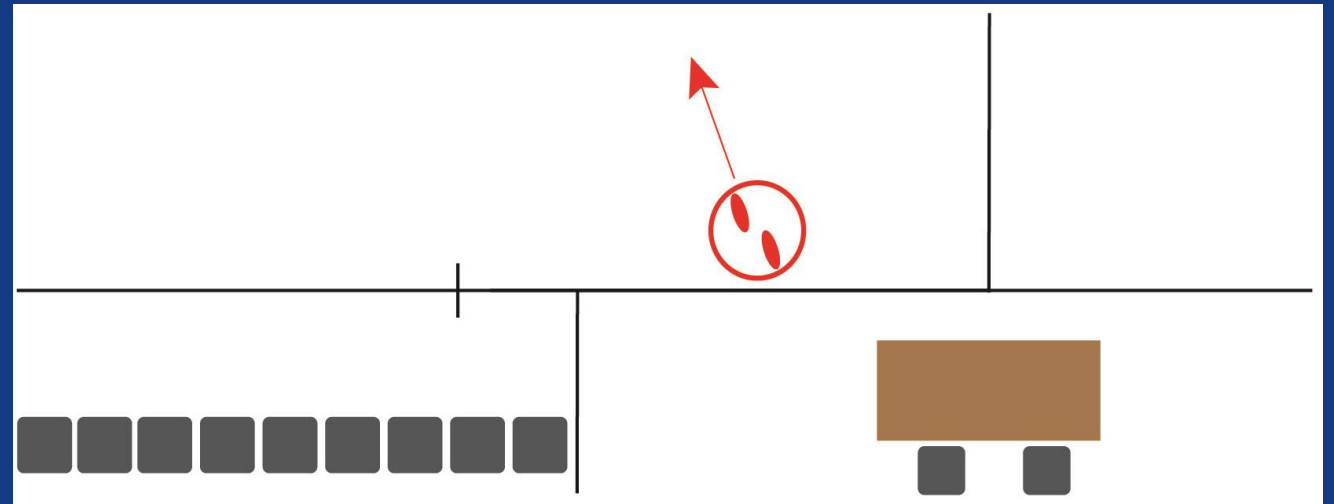


Exempel byten



En spelare går av planen men
två spelare går in.
Den andra spelaren som
beträder planen bestraffas med
en utvisning.

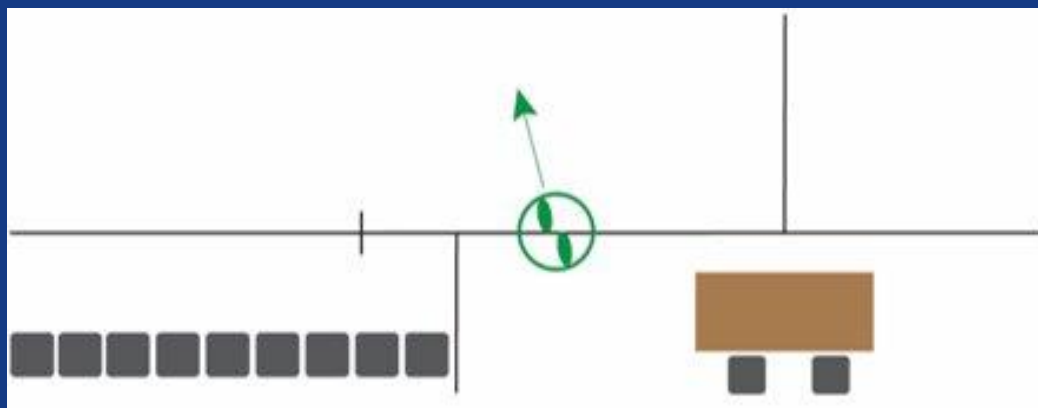
I detta exempel är det ingen
spelare som lämnar planen
men en spelare går in. Laget
blir alltså för många spelare
på plan. Det är spelaren som
går in som får utvisningen.





Case

- Trång hall: det går inte att hålla fötterna utanför planen. Hur agerar vi?
- Match i U12-serie: Det blir lite tokigt. Hur agerar vi?



Sju utespelare (tillåtet från U15)

- Målvakt får bytas in mot utespelare.
- 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 utespelaren).
- Vid målvaktskast måste man byta in målvakten igen. Domarna avgör om det skall vara timeout eller inte.

PA HIF

KAR 10-14 ARA 29:29

Brinova Arena Karlskrona

C MORE

VI SES SNART

LEJONEN

GRUNDSTEN IS BACK!

PRACTISE

SHARP

SH

SHARP

FOREL
VVS TE

OLEK

ab

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.



Case - match i U13-serie

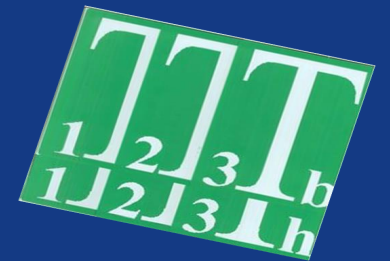
Hemmalaget lyckas ta bollen och anfaller. Bortalaget byter in en utespelare (nr 8) som är lång och duktig i försvaret.

Hur agerar ni? Blir någon utvisad och i så fall vem?

Utbildningstimeout & Lagtimeout

- Upp till och med U14-klassen används utbildningstimeout.
 - 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).
- Från och med U15-klasserna kan lag ta antingen två eller tre lagtimeouter (beroende på vad som gäller i distriktet eller USM-bestämmelserna)
 - Här väljer laget tidpunkten själv tidpunkten för när de vill ta timeout.
 - För att kunna ta en timeout måste laget dock vara i besittning av bollen

1 minut i HF Väst



Utbildningstimeout (U14 och yngre)

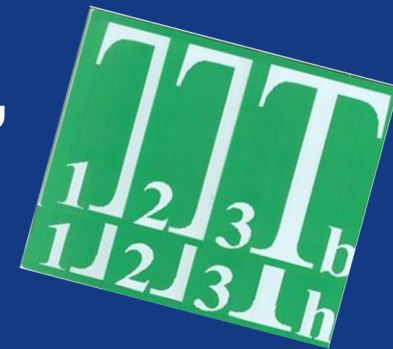
- En styrd lagtimeout som tas av domare vid närmast följande naturliga spelavbrott (frikast, inkast, mål) på en bestämd tid i varje halvlek (ex vid match 2 x 20, blåses närmare 10 minuter in i varje halvlek).
- Det är domarna som är ansvariga för att timeout tas.
- En utbildningstimeout är 1 eller 2 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

Utbildningstimeout (U14 och yngre)



Behöver inte registreras I EMP, men det är inte heller fel om man gör det.

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
 - Kort 3 används inte.
- Lagen erhåller kort 1 innan matchstart.
 - Ett lag tillåts bara en 1 lag-timeout i varje halvlek.
- Ett lag får endast begära lag-timeout endast när det är i besittning av bollen (när bollen är i spel eller under ett avbrott).
- Ett lag som önskar begära en lag-timeout måste göra det genom att en ledare lämnar det gröna timeout-kortet i handen eller lägger ner den på bordet till den vid bordet som sitter närmast överlämningen. Vid överlämningen stoppar tidtagaren klockan och blåser i pipan.

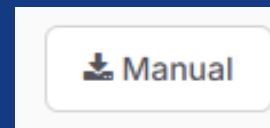
Lag-timeout

- Domarna bekräftar lag-timeouten och tidtagaren startar en separat klocka (om finnes) vid domarnas tredje signal för att kontrollera tiden för timeouten.
- Sekreteraren registrerar lagtimeouren i EMP. I EMP startas samtidigt också en nedräkningsklocka.
 - Tänk på att registrera timeouten på rätt lag!
 - Tidpunkten för utbildningstimeouten behöver inte registreras i protokollet.
- 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.
 - Låna aldrig ut din inloggning!
- Viktigt att du loggar ut från Profixio 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.
- Finns även en "SnabbGuide" att användas vid match.



Hur hittar jag "min" match?

- Om man är tilldelad matchen: kopiera matchnumret. Gå till "Elektroniskt matchprotokoll", klistra in matchnumret, öppna matchprotokollet.
- Om man inte är tillsatt: leta upp serien (genvägar *föreningar*), kopiera matchnumret. Gå till "Elektroniskt matchprotokoll", klistra in matchnumret, öppna matchprotokollet.
- 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.
- 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 textfältet

- 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 också ihåg att gå in i *Grundinställningar/Matchprotokoll* och ändra nummer på spelaren.
- Om en 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.

Du når textfältet genom att gå till *Registrera matchhändelse*

Efter matchen

- Sekreteraren och tidtagaren stämmer av tillsammans med domarna att protokollet stämmer, och alla parter godkänner.
- Skicka in protokollet och registrera Fair-play/Schysstmatch i de matcher där det är aktuellt.

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

Sänd in och avsluta match

Rutiner vid systemfel i Profixio/EMP

- Om Profixio eller EMP-systemet ligger nere eller drabbas av tekniska problem i samband med match ska matchen ändå genomföras som planerat.
- Vid sådana tillfällen ska funktionärerna använda det angivna arbetsprotokollet för EMP (se nedan) för att sedan registrera matchhändelserna i Profixio i efterhand. Om det inte finns möjlighet att skriva ut protokollet, ska funktionärerna föra manuella anteckningar på papper.
- Det är av största vikt att matchen genomförs samt att samtliga relevanta händelser dokumenteras på rätt sätt. Protokoll i seniormatcher måste alltid läggas in i efterhand. I ungdomshandboll är det viktigt med slutresultatet och röda kort.
- Efter avslutad match ska dokumentationen överlämnas till arrangerande förening, som ansvarar för att skicka in underlaget till info@handbollvast.se.
- Arbetsprotokoll EMP för utskrift

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						

- Se till att du alltid har ett arbetsprotokoll redo ifall det uppstår tekniska problem.
 - I pausen eller efter matchen kan du sedan fortsätta din matchregistrering antingen på den dator som finns i hallen eller på en annan dator. Logga in i Profixio, gå till "Elektroniskt matchprotokoll" och "Historik".

#Schysstmatch -möte



- Ska genomföras i åldersklasserna U10-U19
- **Deltagare:** Matchvärd, domare, funktionärer (tidtagare och sekreterare), en (1) ledare från respektive lag.
- **När:** Fem minuter före matchstart.
- **Var:** Vid sekretariatsbordet.
- **Hur:**
 - Matchvärden är sammankallande och leder mötet.
 - Ledare presenterar sig för varandra, funktionärer och domare.
 - Domare presenterar sig och berättar om hur länge de dömt handboll.
 - Matchvärden påminner om:
 - allas ansvar att samarbeta som ett team för att matchen ska genomföras på ett schysst sätt. På planen, på bänken och på läktaren.
 - principen om nolltolerans. Att den handlar om att skapa god stämning och att respektera de beslut som tas.
- Länk till info: [#schysstmatch - möte | Svenskhandboll](#)



KONTAKTUPPGIFTER

Namn

Tel

Mejl

Namn

Tel

Mejl