



FU2

Distriktsfunktionärsutbildning 2022/23

Distriktsinstruktörer: Catrine Loqvist & Elvira Boström





Kursupplägg

- Presentationer
- Utrustning och arbetsplats
- Grundläggande regler / nyheter
- Regler och domartecken viktiga för funktionären
- EMP och Arbetsprotokoll
- Övrig information





Funktionärsnivåer

- **FU1** (Föreningsfunktionär) – U12 till U14
- **FU2** (Distriktsfunktionär) – U16 till H3/D2, USM Steg 1-4
- **FU3** (Förbundsfunctionär) – H2/H1/D1
- **FU4** (Elitfunktionär) – HA/DA/HBL/SHE
- **FU5** (Internationell) - landskamper



Åldersindelning 2022/23



U- klass	Födelseår	Kategorisering
U19	2003	Äldre ungdom
U18	2004	Äldre ungdom
U17	2005	Äldre ungdom
U16	2006	Äldre ungdom
U15	2007	Yngre ungdom
U14	2008	Yngre ungdom
U13	2009	Yngre ungdom
U12	2010	Yngre ungdom
U11	2011	Barn
U10	2012	Barn
U9	2013	Barn
U8	2014	Barn
U7	2015	Barn

Funktionärens huvudansvar

Två roller: tidtagare och sekreterare



KONTROLLERA
LAGUPPSTÄLLNINGARNA



HÅLLA KOLL PÅ TIDEN



REGISTRERA
MATCHHÄNDELSER



KVITTERA
DOMARTECKEN



Funktionärens utrustning

- Visselpipa
- Gult och rött kort
- Lag-timeoutkort (U16 och uppåt)
- Utvisningskort och whiteboardpenna
- Penna och papper / Arbetsprotokoll för EMP
- Regelbok och tävlingsbestämmelser (går att spara ner på telefonen)
- Dator med tillgång till internet och programmet Digimatch (OBS! ej Mac)





Funktionärens klädsel

- Funktionärerna bör vara lika klädda och så att de inte förväxlas med något av lagen.
- Klubbdräkt/föreningsoverall samt mössa/keps, är ej accepterat.
- Vi vill inte se ett sekretariat med armarna i kors!



Förberedelser



- Funktionärerna ska vara i hallen 30-60 minuter före matchstart.
- Kontrollera att allt funktionärsmaterial finns på plats, bra att ha tillgång till Regelbok och Tävlingsbestämmelser.
- Kontrollera internetuppkopplingen.
- Hälsa och välkomna lagledare och domare.
- Prata ihop er med varandra, och domarna, om hur ni ska samarbeta vid timeouter, utvisningar och felaktiga byten.



Före match - sekreteraren



- Ladda ner laguppställningar och lägg in saknade spelare i EMP.
- Max 16 spelare, 4 ledare
- Skriv in spelare/ledare i protokollet som kommer senare.
- Se till att position MV är ifyllt för målvakterna.
- Be lagledarna kontrollera antal spelare, namn och tröjnummer och kryssa sedan i att det är gjort på laguppställningssidan i EMP.
- Ha ett arbetsprotokoll och penna till hands om EMP slutar fungera.



Före match - tidtagaren



- Kontrollera inställningarna på tidtagarpanelen, ställ in rätt matchtid.
- Testa resultattavlan och klockan – hur den fungerar och hur man korrigerar.
- Se till att utrustningen ligger nära till hands, ha gärna två visselpipor.
- Om resultattavlan inte kan visa utvisningar ska whiteboardkort användas.



Under match - sekreteraren



- Aktivera spelare i matchen (när de beträder spelplanen).
- Notera matchhändelser i EMP - använd tidsmarkering!
- Skriva in spelare som kommer sent - ge godkännande för spel.
- Fel tröjnummer hos spelare – ändra i EMP och meddela tidtagaren. Tidtagaren blåser av matchen vid närmsta spelavbrott och påkallar domarnas uppmärksamhet och informerar denne.



Under match - tidtagaren



- Sköta matchklockan och speltiden, avbrott i speltiden och utvisningstider. Domarna har dock alltid *ansvaret* för speltiden!
- Kvittera domarnas tecken - var säker innan kvittens ges.
- Notera mål på tavlan omedelbart efter att det är godkänt av domarna.
- Föra in utvisningstiden på tavlan och hålla koll på den tills den är klar.
- Ta emot lag-timeoutkort, stoppa tiden och blåsa av spelet.
- Enbart tidtagaren som kan bryta spelet om något inträffat som kräver det.
- Blåsa för slutsignal i halvlek och matchslut (även om det finns signal på matchklockan).

Under match - gemensamt



- Kontroll av antalet spelare och ledare i avbytarområdet
- Kontroll av antalet spelare på planen
- Hålla koll på spelares in- och utträde i spelet vid byten och utvisningar
- Kommunicera med varandra och stäm av under hela matchen så tiden (och målen) är samma som matchklockan



Efter match - sekreteraren



- Faktiskt klockslag för matchslut skall finnas med i protokollet – kontrollera att det finns med innan det laddas upp.
- EMP kontrolleras och kvitteras (X) protokollet av såväl funktionärer, domare och lagen innan det skickas upp till servern, Match Ok i EMP.
- Om domarna meddelat att det blir en rapport - vänta med uppladdningen och gör en notering om detta i fritext.





Arbetsplatsen

- Funktionärerna sitter mellan/ovanför lagen och det ska finnas 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.
- Telefonanvändning är absolut förbjudet vid match!



Whiteboardkorten



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

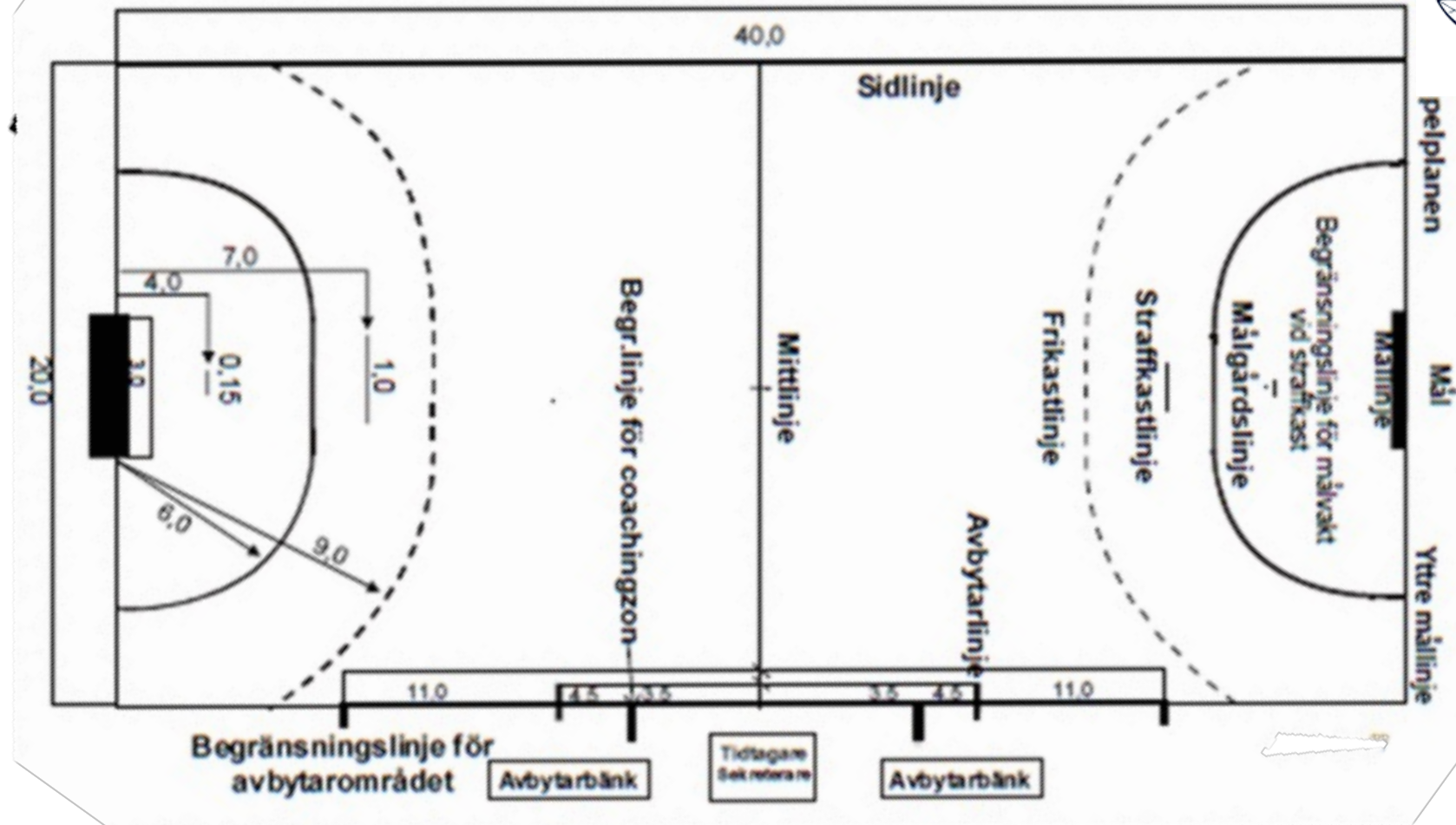


Spelare nr 4 blir utvisad 29:15 i andra halvleken, får inte spela mer om matchen inte ska avgöras med förlängning



Spelare nr 4 är "Skadad spelare" och klar för spel efter hans lag spelat 3 anfall.

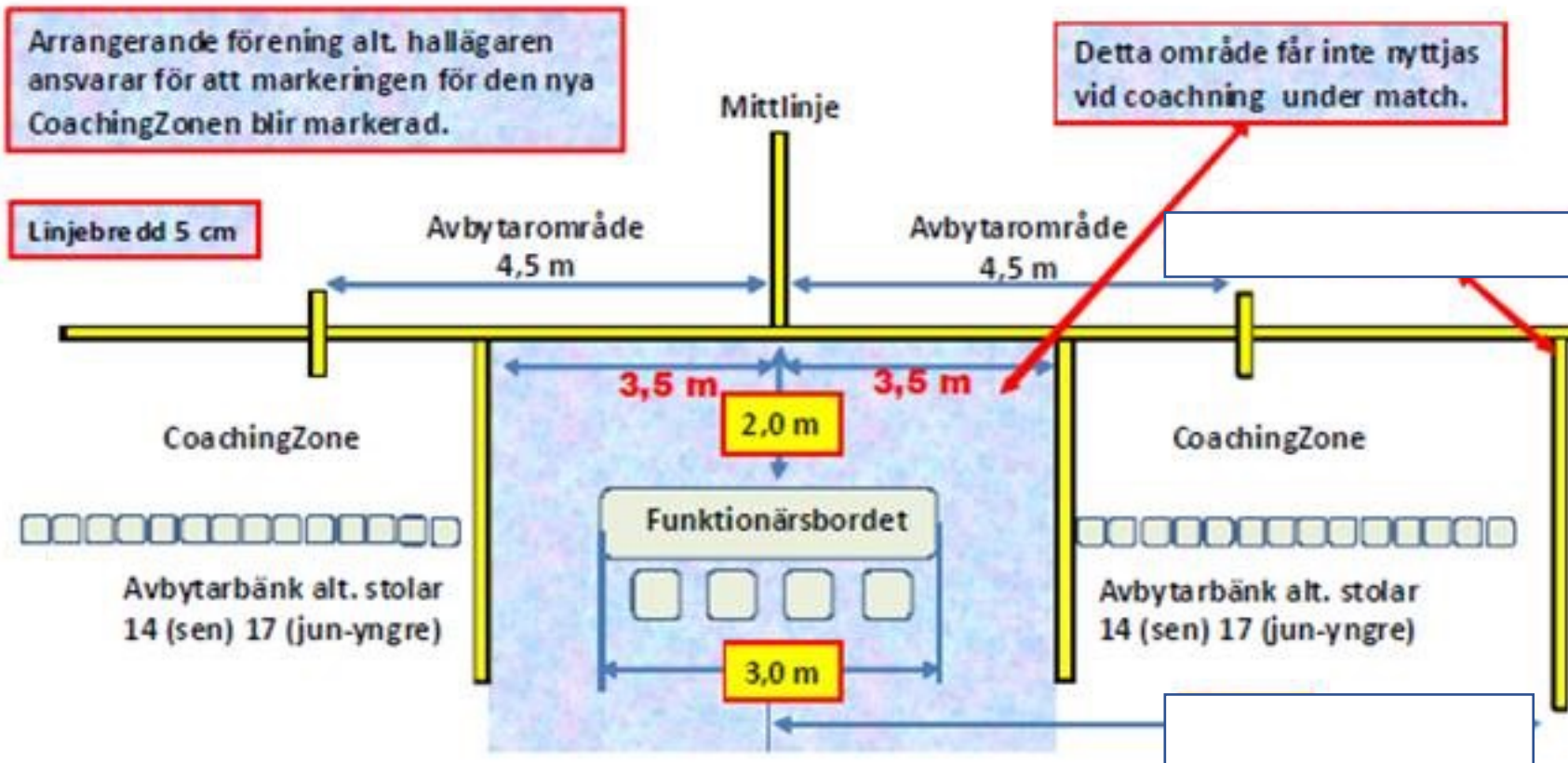
HK
Silwing
Troja



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.



Coachzon



- Tillåtet att coacha framför och bakom lagets bänk.
- Principiellt har enbart en ledare i taget tillåtelse att stå upp eller röra sig i zonen.
- Tillåtet för en ledare att lämna coachingzonen för att lämna TO-kort eller nödvändig kontakt med funktionärerna.



HANDBOLLENS SPELREGLER



Regelgenomgång

- Handbollens spelregler är styrande för tidtagarens och sekreterarens uppgifter.
- Tidtagare och sekreterare är skyldiga att tillägna sig god kännedom om spelreglerna och att tillämpa dem i sportslig anda.
- <https://www.svenskhandboll.se/Domare/regelbocker/Spelreglerihandboll>

Nyheter



- Tillåtet för alla lag på alla nivåer att ha 16 spelare.
- "Skadad spelare" tillämpas från H2 /D1. Gäller ej om bestraffning utdelas.
- Skott i huvudet - tvåminutersutvisning vid skott i huvudet på målvakt vid straffkast o/e när bollen är i spel. Undantag om spelaren som avlossar skott är i obalans p g a en knuff eller om försvarare är emellan.
- Ny avkastregel
- Passivt spel – 4 passningar (U16 och uppåt)



Regel:	Handbollsligan	SHE	Allsvenskan	Div.1	Div.2 Herr	Övriga seniorserier	U19	U16	U15	U14	U13	U12	U11	U10	U9 Mini
Blått kort	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Max 16 spelare	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Skott i huvudet	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej
Ny avkastregel (****)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej
Klister / Vax	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Passivt spel -MAX 4 pass	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Sju utespelare (*)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Byte anfall/försvar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Punktmarkering	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Sista 30 sek	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Skadad spelare	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Enhetlig klädsel (**)	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Tekniskt möte	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Klister på skorna	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
3 Timeouter (***)	X	X	X	X	X	(***)	X	2	2	UTB	UTB	UTB	UTB	Nej	Nej
Väst som MV-tröja	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	NEJ	NEJ	NEJ	X	X	X	X	X	X

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

(**) = Gäller reglerna kring enhetlig klädsel, såsom sleeves, underställ, strumpor etc

(***) = Se lokala distriktsbestämmelser

(****) Regeln om avkastområde ska tillämpas i all handboll, uppdelad mittcirkel krävs enbart i SHE,HBL,HA och DA under säsongen 2022-2023.

För övriga serier gäller att lösa området på bästa sätt. Basketcirkel på rätt plats med eller utan kompletterande tejping alt en upptejpad cirkel med små bitar tex som en klocka.

Ny regel



Sjunde utespelaren (fr U15)



- Se till att spelarna sitter ner efter ett byte, gör det lättare för att se vad som händer och vilka som byter.
- Målvakt får bytas in mot utespelare.
- Måste vara mer uppmärksamma då fler byten sker samtidigt
- Vid utvisning blir det vanligare att man byter ut målvakten för att kunna spela 6 mot 6. Var beredd på ev felaktiga byten.
- 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.



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.

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.



Regel 2 – Slutsignalen

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.



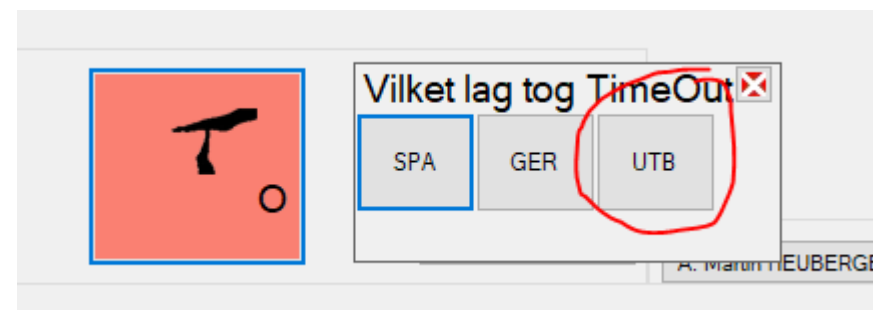
Regel 4 – Spelarbyten

- 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



Timeout / Tidsstopp

- Kan begäras av domarna, lagen och tidtagaren.
- Obligatorisk vid utvisning.
- U11-U14 - 2 st utbildnings-TO
- U15-U16 – 2 st lag-TO
- Använd funktionen i EMP vid lag-TO
- Utbildningstimeout ska registreras som UTB



Domartecken



1
Beträdande av
målgården



2
Felaktig
dribbling



3
För många steg
eller bollen hålls
mer än 3 sek.



4
Omklamring,
fasthållning
eller knuff



5
Slag



6
Offensivt fel



7
Inkast - riktning



8
Frikast - riktning



9
Målvaktkast



10
Håll 3 m avstånd



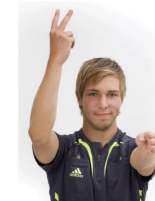
11
Passivt spel



12
Mål



13
Varning (gult kort)
Diskvalifikation (rött kort)
Information om rapport
(blått kort)



14
Utvisning
(2 minuter)



15
Timeout



16
Tillåtelse för två personer
(som är deltagarberättigade)
att beträda spelplanen under
timeout

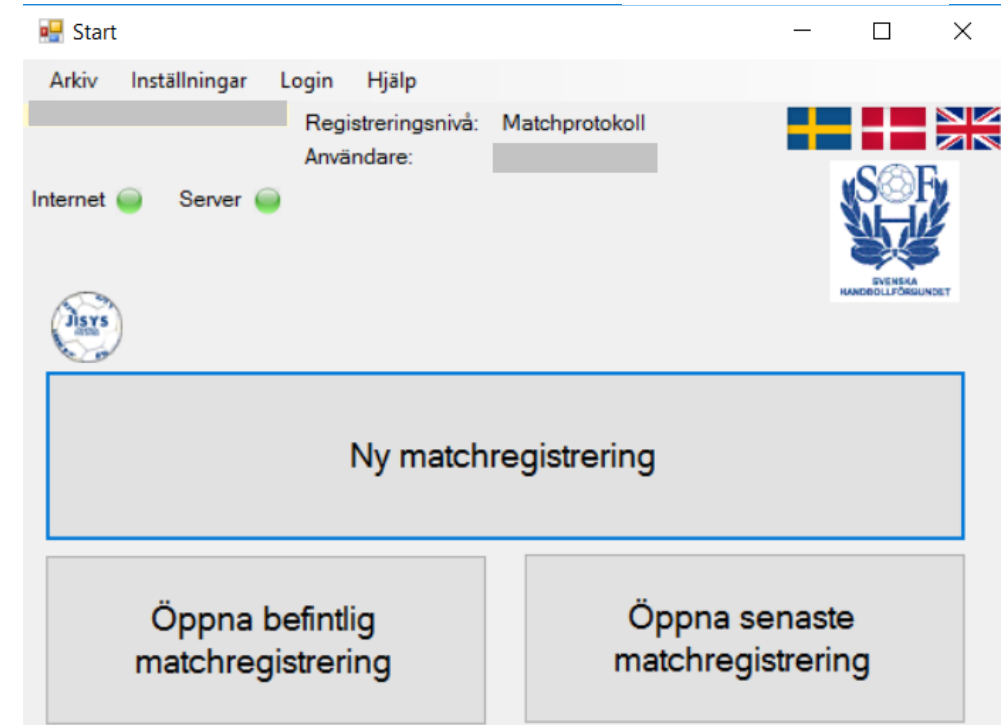


17
Förvarningstecken
för passivt spel

EMP – elektroniskt matchprotokoll



- Ladda alltid ned den nyaste versionen.
- Under "Hjälp" finns versionsinfo där det står vad som lagts till/justerats i den senaste versionen.
- Faktiskt klockslag för matchslut skall finnas med i protokollet. Kontrollera detta innan det skickas upp.



Godkännande av protokoll



- Ny ruta för att laguppställning kontrollerats INNAN match, sätt bock i respektive ruta.
- Efter match ska protokollet kontrolleras av ledare innan matchen laddas upp.
- Om ledare lämnar hallen anses det som ett "tyst" godkännande av protokollet. (Ska ej skrivas in i Fritext).

Laguppställningar

Skiv Hämta laguppställning från parallell registrering

Net: TP-Lnk_0534

Alingsås HK - Eskilstuna Guif
med matchnummer 1500110010. Datum: 2016-04-20

Matchinfo
Serie: Utbildning
Arena: Estrad Alingsås, Alingsås
Arena kapacitet: 2744

den 20 augusti 2021 19:00

Funktionärer
Domare 1: Nisse Nilsson
Domare 2: Peter Pettersson
Tidtagare: Lisa Hult
Sekreterare: Inger Niklasson
Delegat: Klas Randsjö
Delegat:
Matchvärd:

Alingsås HK: Eskilstuna Guif

Rank	Deltar	Förnamn	Efternamn	Certifierad
A	True	Kristjan	ANDERSSON	False
B	True	Jan	EKMAN	False
C	True	Mikael	HAGSTROM	False
D	False	Kenny	VOKBUS	False

Välj alla Ta bort ledare Justera ledare Lägg till ledare

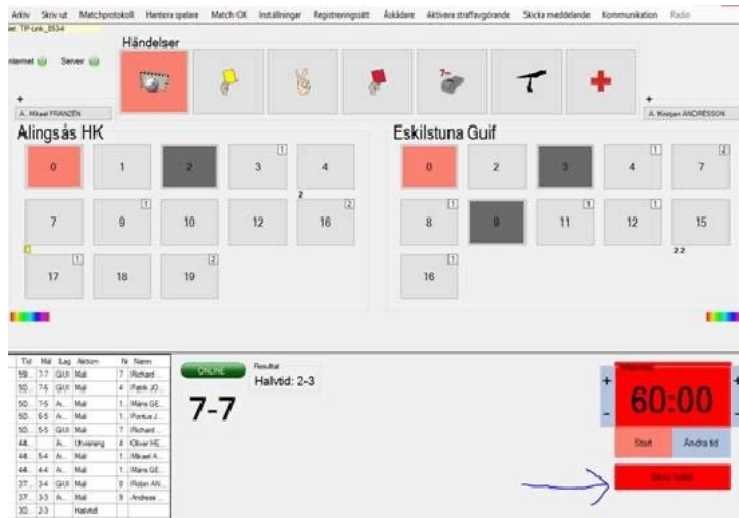
Nr	Deltar	Förnamn	Efternamn	Födelsedag	Position
1	True	Jim	KRANTZEN	1995-12-13	7
2	True	Emil	ANDERSSON	1994-08-28	H6
3	True	Patrik	JOHANSSON	1987-01-31	H9
4	False	Viktor	OSTLUND	1992-01-19	V9
5	True	Richard	BLANK	1986-07-24	M6
6	True	Robin	ANDERSSON	1988-07-27	M9
7	True	Daniel	EKMAN	1995-03-31	M9
8	False	Fredrik	GUSTAVSSON	1995-04-09	V6
9	True	Mathias	THOLIN	1987-05-26	V6
10	True	Herdeiro	LUCAS	1987-04-07	MV
11	False	Daniel	PETERSSON	1992-05-06	H6
12	True	Jesper	LINDGREN	1995-06-11	V9
13	True	Adam	KRANTZ	1991-05-31	MV
14	False	Helge	FREIMAN	1992-02-26	M9
15	False	Daniel	WIGÖ	1994-07-28	H6
16	False	Marcus	PEDERSEN	1996-08-30	V9

Välj alla Ta bort spelare Justera spelare Lägg till spelare

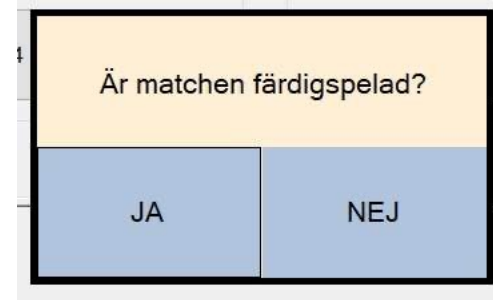
Laguppställning godkänns
☐ Alingsås HK
☐ Eskilstuna Guif

Föregående << Nästa >>

Förlängning i EMP



Efter full tid får man en fråga om matchen är slut. Vid en förlängning svarar man 'Nej'.



Vid förlängning svaras NEJ här. När JA trycks registreras tiden för matchslut.

Manuellt arbetsprotokoll



Arbetsprotokoll EMP

RAD	TID	MÅL	LAG	HÄNDELSE	NR	Reg. i EMP
1	00:57	0-1	H	M	14	X
2	01:33		H	V	22	X
3	02:57	1-1	B	M	7	X
4						





Matchfixning

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.

<https://youtu.be/7sFleDLx9Ig>



Gjensidige

USM HANDBOLL





USM - matchtider

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 - övrigt



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)

- 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.



Riktlinjer för funktionärer



- Jag är alltid opartisk i mitt uppdrag.
- Jag kommer, oavsett serienivå, i god tid och väl förberedd samt med fullt fokus till match.
- Jag har med mig rätt utrustning och ser till att jag behärskar den tekniska utrustningen.
- Jag bär en för uppdraget korrekt klädsel.
- Jag visar respekt för alla deltagare, personal och publik i eventet, samt intar en positiv attityd. Detta även när jag är åskådare i ett event.
- Jag utvecklar fortlöpande min regelkunskap så att jag kan hantera mina uppdrag korrekt.
- Jag respekterar, samarbetar och kommunicerar med mina kollegor, samt ger och tar konstruktiv feedback i syfte att utveckla det gemensamma arbetet.
- Jag är lyhörd för synpunkter från övriga tjänstgörande i eventet.
- Jag deltar inte på något sätt i matchfixning, vadhållning eller manipulation av match utan anmäler varje sådant försök till matchansvarig.

