



FU2

Distriktsfunktionärsutbildning 2024/25

Distriktsinstruktör Catrine Loqvist
catrine.loqvist@handbollost.se

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
- **FU3** (Förbundsfunctionär) – H2/H1/D1
- **FU4** (Elitfunktionär) – HA/DA/HBL/SHE
- **FU5** (Internationell) - landskamper

Åldersindelning 2024/2025

U- klass	Födelseår	Kategorisering
U19	2005	Äldre ungdom
U18	2006	Äldre ungdom
U17	2007	Äldre ungdom
<u>U16</u>	<u>2008</u>	<u>Äldre ungdom</u>
U15	2009	Yngre ungdom
U14	2010	Yngre ungdom
U13	2011	Yngre ungdom
<u>U12</u>	<u>2012</u>	<u>Yngre ungdom</u>
U11	2013	Barn
U10	2014	Barn
U9	2015	Barn
U8	2016	Barn
U7	2017	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 personlig inloggning till Profixio (EMP)



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.

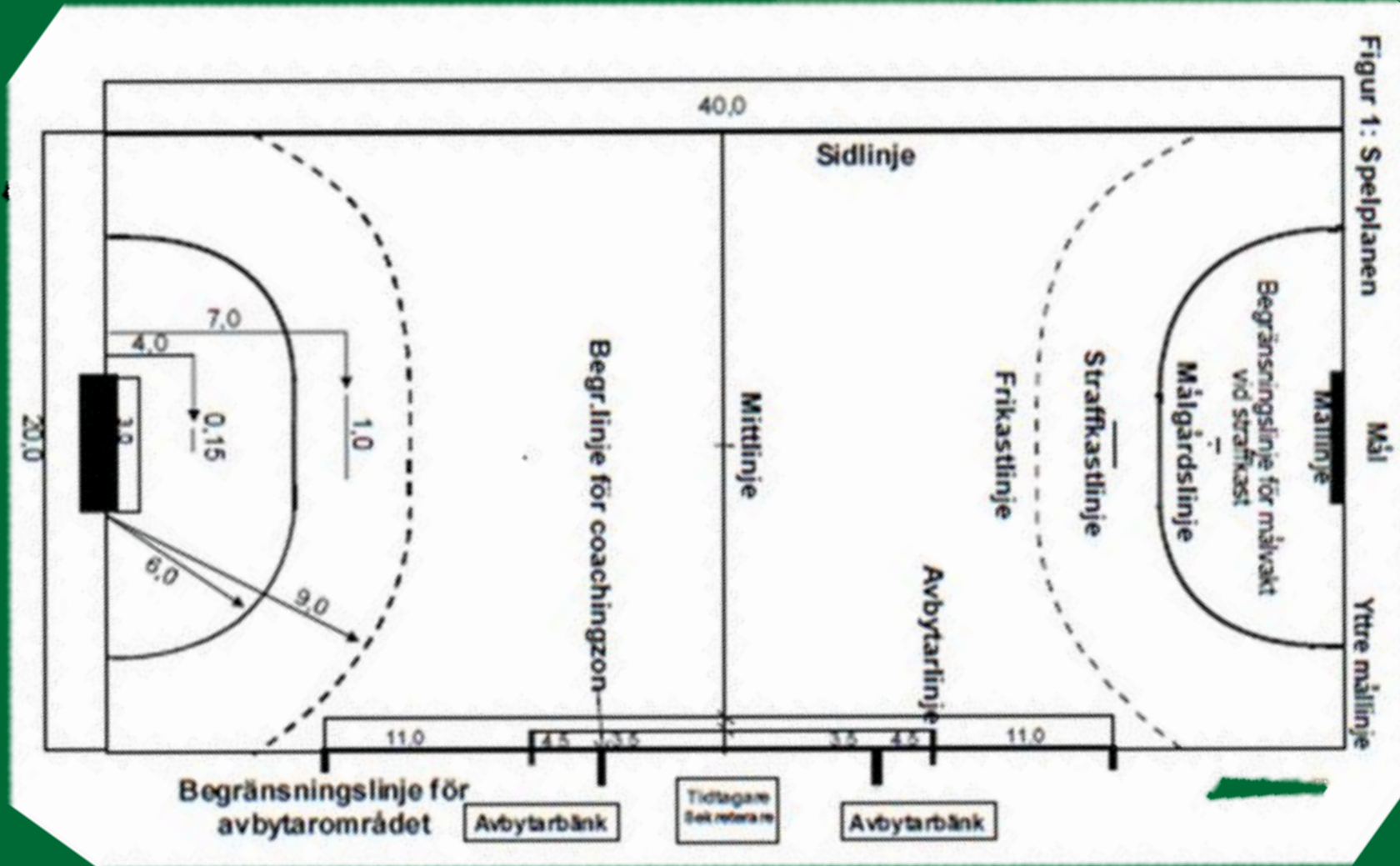
Efter match - sekreteraren

- Faktiskt klockslag för matchslut skall finnas med i protokollet – kontrollera att det finns med innan det laddas upp.
- Matchprotokollet ska kontrolleras och kvitteras av såväl funktionärer, domare och lagen innan det laddas upp.
- Om domarna meddelat att det blir en rapport – kryssa i fritext i play by play och gör en notering om detta.

Arbetsplatsen

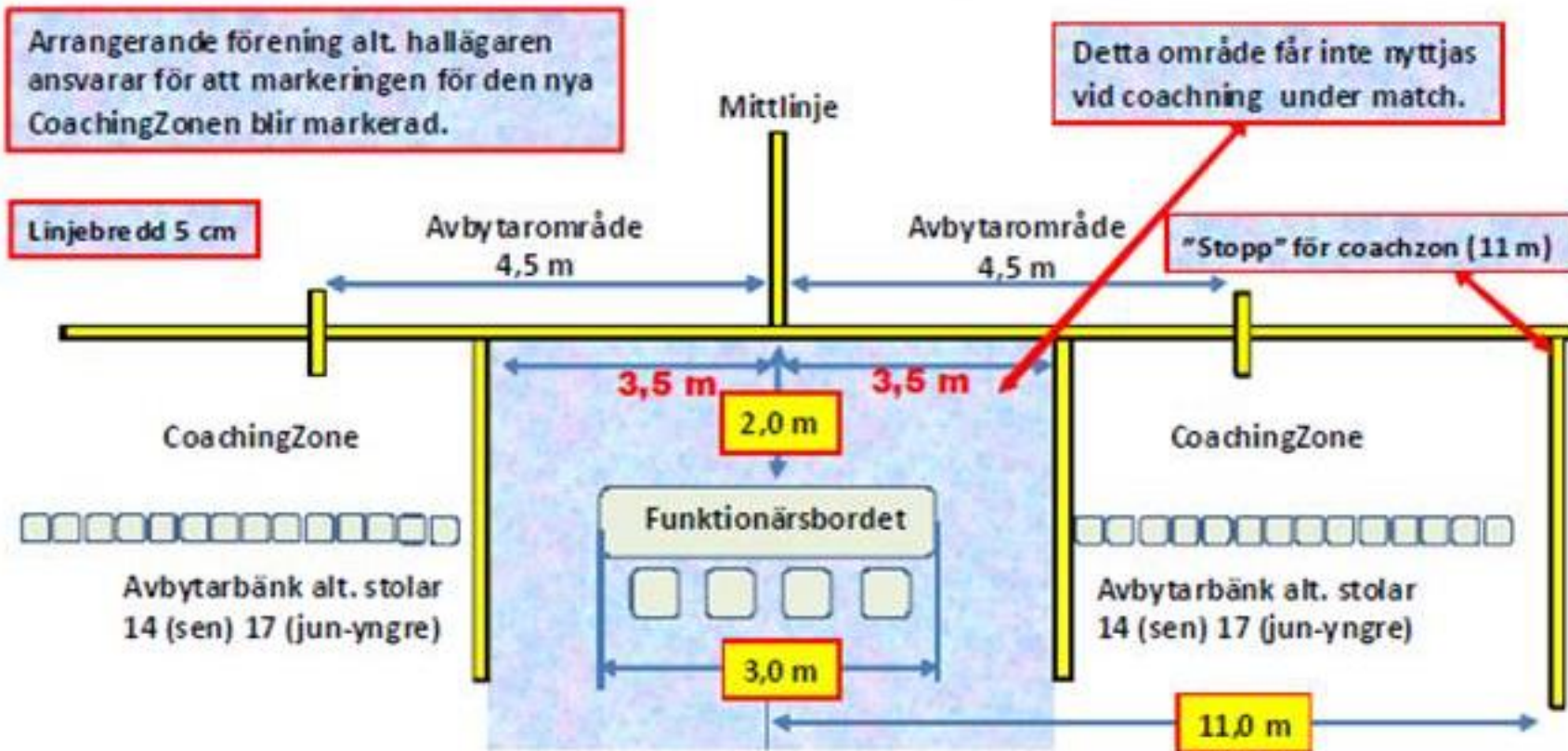
- Funktionärerna sitter mellan/ovanför lagen och det ska finnas plats för tidtagare, sekreterare, ev. delegat och speaker.
- INGA andra får uppehålla sig vid bordet.
- Bordet och lagens bänkar ska placeras så att sekretariatet kan se avbytarlinjerna.
- Telefonanvändning är absolut förbjudet vid match!

Handbollsplanen



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.



Coaching

- 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/handboll-i-sverige/domare--funktionar/spelregler>

Uppdaterad 2024.08.22

Regel:	Handbollsligan	SHE	Allsvenskan	Div.1	Div.2 Herr	Övriga seniorserier	U19	U16	U15	U14	U13	U12	U11	U10	U9 Mini
Klister / Vax	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Passivt spel -MAX 4pass (#)	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
Regel 4:9 Glasögon (##)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	TBBU	TBBU	TBBU	TBBU	TBBU
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	UTB	Nej
Väst som MV-tröja	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	NEJ	NEJ	NEJ	X	X	X	X	X	X



ATG SC	Tekniskt möte	Tekniskt möte	Start 7:a	Shoot-out innan match	Shoot-out efter match	Förlängning	Enhetlig klädsel	Protester	Delegater	Regler från omgång 4-5	Regel skadad spelare
Detta gäller för alla ATG matcher	Enligt div.1 omgång 1-4	Enligt HBL D/H	Från omgång 4	3 SO per serie, max 6st.	Enligt regelverket	Inga förlängningar	Från omgång 5	Handläggs inom 24 tim	Från omgång 5	Lathunden från div.1-HBL	Gäller omgång 1-5

(*) = 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

(#) = Förtydligande passivt spel: Regel om 4 pass gäller i serierna nämnda ovan, i alla övriga serier gäller regeln om passivt spel utan att man tillämpar max antal (4) passningarna, utan domarna avgör när spelet ska vändas.

(##) = Se TBBU för förklaring i U13 och nedåt, regeln gäller, men är inte lika strikt gällande typ av sport och aktivitetsglasögon.

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.

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 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

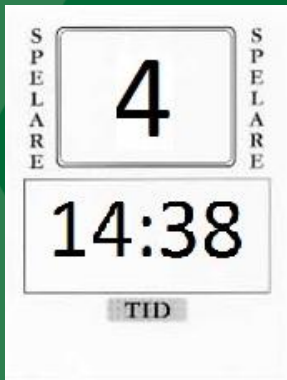
- Felaktigt byte bestraffas med två minuters utvisning
- Om fler än 1 spelare – endast den som först begår felet
- Tillkommande spelare utan byte – två minuters utvisning
- Får ej beträda planen innan utvisning är klar – ytterligare bestraffning.
- Valfri spelare avtjänar återstående tid på första utvisningen

Timeout (TO)

- 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 TO i EMP

Whiteboardkorten

används om inte resultattavlan fungerar



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.

Domartecken



1
Beträdande av
målgården



2
Felaktig
dribbling



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



4
Omklämring,
fästhållning
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

Prefixio

- Svenska Handbollförbundets tävlingssystem
- Följa och se resultat i alla serier och matcher
- Här ni tilldelas era uppdrag (FU3 och upåt).
- Här ni öppnar upp matcherna för EMP registrering.

EMP – elektroniskt matchprotokoll

- Supporters som inte är närvarande följa matchen i realtid
- Det blir lättare att spåra vilka spelare och ledare som deltagit
- Administrationen förenklas för föreningarna
- Det är mer överskådligt under matchen och det är lättare att göra ändringar, borttag och tillägg

Manuellt arbetsprotokoll



Arbetsprotokoll EMP

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

Matchfixning

- att med otilåtna medel påverka resultatet i en idrottstävling

Förbjuden vadhållning (1.2 § MFR)

Det är förbjudet för bl.a. spelare, ledare domare eller funktionär, som kan påverka match-resultatet 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.

[Se filmen om spelberoende från Riksidrottsförbundet.](#)

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.



Elektroniskt matchprotokoll

Välkommen till Svenska Handbollsforbundets Webb för elektroniskt matchprotokoll.

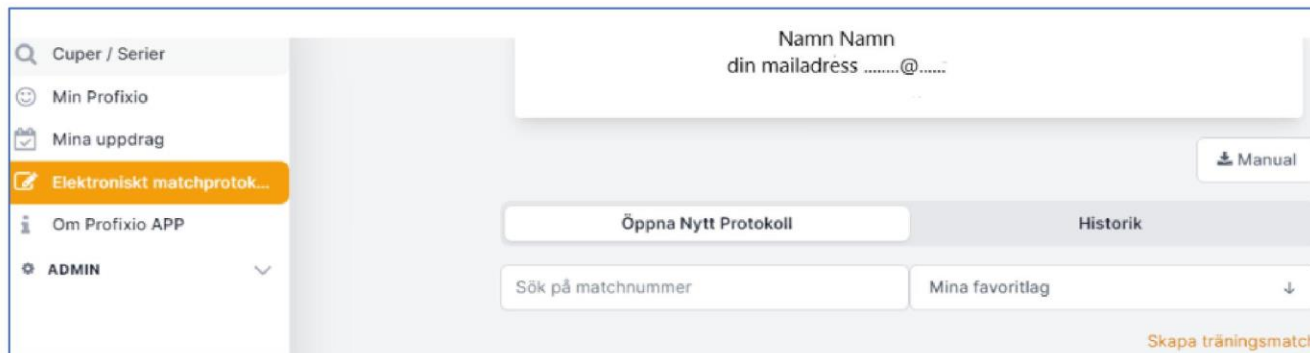
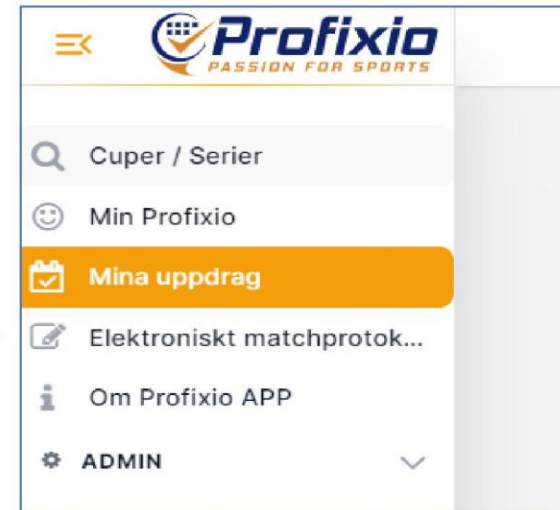
Programmet är fortfarande lite under utveckling. Tillägg/ändringar kommer att göras löpande, och manualen uppdateras då.

Träna många gånger så att du känner dig trygg med programmet.

Testa många olika situationer.

Skapa en träningsmatch.

Välj Elektroniskt matchprotokoll i vänster kolumnen.



Här ligger Manualen. Som även följer nedan.

Tryck på Skapa träningsmatch

Skapa träningsmatch

Skapa en ny träningsmatch

Och nästa sida, tryck på >

Skapa en ny träningsmatch

31581754 Training
T1 / A

Thu 10.Aug 08:08
08:08

Redigera

Hemmalag Bortalag

Hemmalag Bortalag

Hemmalag Bortalag

Välj spelare Välj spelare

Välj ledarstab Välj ledarstab

Tröjfärg Tröjfärg

Matchfunktionärer Använd matchklocka

Antal perioder 2

Periodlängd (minuter) 30


Längd per övertidsperiod 10

Laguppställning godkänd (H) Laguppställning godkänd (B)

Starta match

Registrering. Alla ändringar sparas när man trycker på X

1. Kontrollera att det är rätt match/lag och serie. Samt Antal perioder, Periodlängd och tid för Extra period vid förlängning. Kontrollera Matchfunktionärer.
2. Välj spelare, Ny sida, Här byter man tröj nr. Om ett tröjnr är använt, kommer en röd prick upp som markerar att numret redan är använt. Avb =Avbytare, Start=Aktiverad (D.v.s om det ska vara en start-7:a). Truppen kan bestå av fler spelare än som ska vara med. + Framför namn=spelare kommer inte med i laguppställningen. Grön prick med vit bock=spelare är med i laguppställningen. Längst ner kan man lägga till spelare.
* Se Bild nedan.

OBS! I träningsmatchen är spelarna "inskrivna", d.v.s. de hämtas inte från laget. Därav finns denna ikon framför namnet. 

<input checked="" type="checkbox"/>	Hanne Husby	Nbr 14	Avb.	X
<input checked="" type="checkbox"/>	Ida Husby	Nbr 6	Start	X
<input type="checkbox"/>	+ Elin Håkansson			

Överst på sidan visas: Trupp antalet - Start 7:a - antal Avbytare - antal ledare.

Trupp	Start	Avb.	Staff
11	7	4	2

3. Välj ledarstab
4. Välj Tröjfärg.
5. Bocka i att Laguppställningen är godkänd av ledare. Tryck upp och visa **Välj spelare**. Har man glömt att bocka i, så kan detta göras senare. Tryck **Grundinställningar/Matchprotokoll**, så kommer sidan för detta fram. Här kan man redigera flera saker.

31581754 Training
T1 / A

Thu 10.Aug 08:08
08:08

Hemmalag Bortalag

Grundinställningar/Matchprotokoll

Redigera

Registrera händelse

Matchstart

4	6	0	1
8	9	2	3
11	13	4	5
14	Utvisning	Utvisning x 2	Utvisning x 2
0	1	Varning	Rött kort
2	3	Direkt rött kort	Varning
5	7	Rött kort	Direkt rött kort
10	12	8	9
15		10	11
		12	13
		14	15
C	AC	C	AC

6. Starta match. Denna sida visas.

Match som ska starta med Shootout. (ATG Svenskacupen)

Tryck på Registrera händelse

Denna sida visas. Välj **Shootout**, du behöver inte välja något annat.

Nästa sida, välj **Lägg till**, du behöver inte välja något annat.

Registrera matchhändelse

Min 0 Secs 0

Shootout Utvisning

Utvisning x 2 Varning

Rött kort Direkt rött kort

Matchstart

Shootout

Halvlek: 1

0 0 0:00

Write a few sentences about the event

Lägg till

Mål: är Default, d.v.s. trycker man på aktiverad spelare, kommer frågan **Mål eller Miss**.

Blev det mål eller miss?

Mål Miss

Efter shootout är klart, tryck på Matchstart. **Tiden börjar rulla DIREKT.**

Aktivera spelare (spelare går in på plan första gången), görs genom att trycka på spelar nr och spelaren får tröj-färgen på ramen. Detta registreras i Play by Play och till Livesore, och kommer med som X på spelaren i Deltagit-kolumnen på Matchprotokollet.

Match som ska startas för Seriespel.

Tryck Matchstart. Tiden börjar rulla DIREKT.

"Play by play" i mitten, visar allt som registreras, och allt kan redigeras.

Clear timestamps

0:55

Registrera matchhändelse

0:55, Halvlek: 1

Mål Shootout

Spelare aktiverad Tildömd 7-m

Mål 7-m 7-m miss

Utvisning Utvisning x 2

Varning Rött kort

Direkt rött kort Timeout

Skadad spelare Text

Miss

Välj lag

Score right now: 1 - 0, time: 0:55

Hemmalag Bortalag

Tid registreras när man trycker på respektive händelse. Går att justera på. ✎

Tidsmarkering finns på mellanslagstangenten. Denna ruta uppe till vänster kommer upp. Tryck på tiden, bild 2 visas, välj händelse, välj Lag och spelare. Rätt

Om man "öppnat" en bild och vill stänga den, klicka utanför bilden.

Digitalt matchprotokoll 31523822 Score sheet paper

Hemmalag 2 - 2 Bortalag

Timeout ●●● Halvlek: 1 ●●● Timeout

24:37

-1s -15s -1m || +1m +15s +1s

#10 #6

Registrera händelse Grundinställningar/Matchprotokoll

0	1	Halvlek slut				0	1
2	3	Mål	Tilldömd 7-m	Mål	Tilldömd 7-m	2	3
4	5	Mål 7-m	7-m miss	Mål 7-m	7-m miss	4	5
6	7	Utvisning	Utvisning x 2	Utvisning	Utvisning x 2	6	7
8	9	Utsvisning	Utsvisning x 2	Utsvisning	Utsvisning x 2	8	9
10	11	Utsvisning	Utsvisning x 2	Utsvisning	Utsvisning x 2	10	11
12	13	Utsvisning	Utsvisning x 2	Utsvisning	Utsvisning x 2	12	13
14	15	Utsvisning	Utsvisning x 2	Utsvisning	Utsvisning x 2	14	15
C	AC	Hemmalag Play by play Bortalag				C	AC

Skadad spelare
8 Eva-Lotta Sundström 24:20

Rött kort
Med rapport? 10 Tyko Fredriksson 18:44 Med rapport?

Rött kort
6 Jan-Åke Lindberg 15:22 Med rapport?

Mål
3 Elinor Sandström 14:46 2-2

Mål
3 Olivia Fredriksson 14:40 2-1

Timeout
14:07

Utvisning
9 Dagny Jönsson 02:00 7:49

Varning
6 Eddie Holm 5:22

Mål
5 Salomon Arvidsson 3:17 1-1

Mål
4 Severin Bergman 1:12 1-0

Start första halvlek

Redigera händelse.

Redigeras: tryck > ✎ Ta bort händelse: tryck > 🗑️
 Lägg till händelse: Ex.varning, tryck varning på nr, redigera tiden > ✎
 händelsen kommer på rätt tid.

Klockan finns överst, stopp o start, och kan justeras med + och minus knappar.

Snabbval för Stopp och Start fungerar med tangent **S**.

Respektive lag har sina händelser.

Mål: är Default, d.v.s. trycker man på aktiverad spelare (ramen = tröjefärgen), blir det ett mål registrerat. Trycker man på "Mål", kan man välja spelare här, eller om man ännu inte vet, tryck på "Hoppa över spelare", och redigera målgörare sen i "Play by play".
 Antal mål per spelare visas på spelar numret.

Tilldömd 7-m: Tiden rullar, fråga kommer: "Bestraffas någon vid straffen". Välj. Efter 7-m lagts väljer man "Mål 7-m" eller "7-m miss", och sen spelare som lade 7-m kastet.

Utvisning: Tiden stoppas automatiskt, välj spelare. Sätt igång tiden. Överst ovanför första spelaren, visas utvisningstiden SAMT under Play by play ser man nedräkningen av utvisningen.

Blir samma spelare utvisad igen, innan den första utvisningen är klar, kommer en ny händelse och båda tiderna syns.

Rött kort, RmR: Om sen samma spelare blir utvisad igen, d.v.s. 3:e gången, blir spelar numret markerat rött, d.v.s. Rött kort. Om det blir ett Rött kort med rapport, RmR (blått kort), eller om Rött kort först registreras, så markeras rapporten i Play by play, genom att trycka på x där det står rapport?, då blir den blå markerad.

Skadad spelare: Tryck Skadad spelare och välj spelar nr. 3 st röda xxx kommer upp på spelaren. Dessa "kryssas bort" på spelaren vartefter anfallen spelas. OBS! Om de är kvar när 2:a halvlek startas. ta bort dom (regel).

Timeout: Tryck Timeout, tiden stoppas automatiskt, och nedräkningen synd i Play by play. Sätt sen igång tiden. En röd prick finns ifylld under Lag-namnet. Startar du matchen innan Timeout är slut, så tickar tiden på tills den är slut.

Om en spelare behöver byta tröja till annat nr. Tryck på **Grundinställningar/Matchprotokoll**, sen **Välj spelare** och ändra nr. Tryck sen på **Tillbaka till matchen**. Därefter trycker man på **Registrera händelse** och sen på **Text, skriv** in tröjbytet och anger tid.
 OM något annat behöver skrivas som **Text**, görs det här. Kommer sen med på Matchprotokollet.

Halvlek slut: Tiden stoppas automatiskt när halvleken är slut. Tryck Halvlek slut.

Starta ny halvlek: Tiden stoppas automatiskt när halvleken är slut. Tryck Halvlek slut.



Om matchen går till förlängning eller shootout tryck:

Paus inför förlängning/shootout

Om förlängning ska väljas tryck **Starta förlängning nr 1**. Stannar efter 5 min om inställningen gjorts..

Nästa förlängningsperiod: Tryck **Paus inför förlängning/shootout** igen.

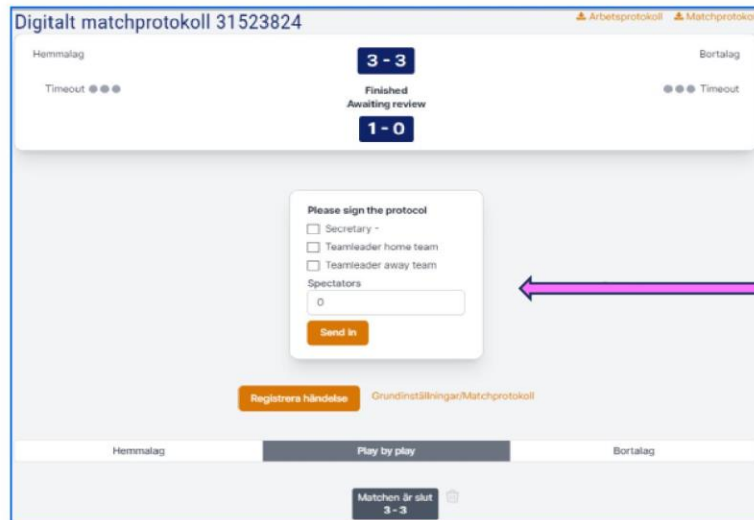
Starta förlängning nr 2. Stannar efter 5 min.

O.S.V. O.S.V.....

OM shootout, ska genomföras efter matchen, tryck

Paus inför förlängning/shootout tryck shootout.

NU kommer **ALLA** händelser upp, men fungerar som shootout innan matchstart. D.v.s. fråga om Mål eller Miss.



När allt är klart tryck **Avsluta matchen**.

Se till att alla berörda signerar protokollet. Samt fyll antal åskådare.

Du kan Avsluta matchen och starta en ny, ELLER

Tryck: Registrera matchhändelse

Tryck sen på **mer**

Tryck sen på **Nollställ alla händelser och återställ matchen.**

Lycka till!



Svenska Handbollförbundet

När du loggat in hamnar du på **Mina uppdrag**. Under ditt namn med din mailadress finns din kalender. Tryck på kalender.

Kalender >>

Kommande Historik Köp & Sälj

Sök serie/åldersgrupp Alla hallar Alla tävlingar

0 matcher

Kommande, Historik o Köp & Sälj.

Kommande: Här visas dina kommande uppdrag. Klicka på match för mer info.

Historik: Här visas spelade matcher. (Härifrån når man delegatrapporten).

Köp & Sälj: I varje matchkort kan du hantera dina uppdrag, tex lämna återbud genom att klicka på "Sätt upp på köp & sälj" (endast SDF serierna. Köp & Sälj betyder att du kan "lägga ut" din match om du t.ex. blir sjuk eller annat oväntat förhinder(kalendern ska dock skötas). Här

Här listas dina matcher med matchkort.

I varje matchkort kan du hantera dina uppdrag, t.ex. lämna återbud genom att klicka på "Sätt upp på köp & sälj" (=Förbundsserierna). Det är också här du får besvara de matcher du blivit tillsatt på (du får då välja att acceptera eller neka uppdraget).

oktober 2023

Månad Program Vecka

	mån	tis	ons	tors	fre	lör	sön
v.39	25	26	27	28	29	30	1
		17 H 65 Gordies HI					
v.40	2	3	4	5	6	7	8
		17 Växjö HF Lödde	Bortrest				
v.41	9	10	11	12	13	14	15
		17 H 65 Gordies HI					

Kalender: 3 st vyer, Månad, Program och Vecka.

Månad: T.ex. man är bortrest torsdag-söndag. Dra musen mellan dessa dagar och skriv in att du är otillgänglig, bortrest etc.

Vecka: T.ex. man är otillgänglig mellan kl 16-21. Dra musen mellan dessa tider och skriv in att du är otillgänglig.

Program: Här listas dina samtliga aktiviteter, Både uppdrag samt inlagd ledighet. Klicka på en match för att få mer information om den.