

Lathund för funktionärer

i åldersklasserna U12 och äldre (FU1 och FU2)

Säsongen 2023-2024

Innehåll

Viktiga länkar och dokument.....	2
Utrustning – Vad ska man ha med inför match? (OBS! Detta ska tillhandahållas av föreningarna)	2
Att vara funktionär	2
Tidtagaren	3
Sekreteraren.....	3
Gemensamt har tidtagaren och sekreteraren hand om	4
Domartecken.....	5
När stannas tiden?	5
När ska tidtagaren stoppa klockan?	6
Felaktigt byte.....	6
Sjunde utespelare – från U15/16 och äldre.....	6
Utbildningstimeout (U14 och yngre)	7
Lagtimeout (U15/16 och äldre)	7
Vilka är deltagarberättigade?	8
Andra viktiga regler	9
Bestraffningar inom handbollen - Spelare.....	10
Bestraffningar inom handbollen - Ledare	10
Utvisningar	11
Elektroniskt matchprotokoll (EMP) Från och med säsongen 2023-2024 körs det elektroniska matchprotokollet i Profixio (se särskild manual som finns tillgänglig i Profixio).....	13

Versionshistorik:

Version 1, 2023-08-17	Upprättad
-----------------------	-----------

Denna lathund riktar sig i första hand till funktionärer på FU1 och FU2 men innehåller även viktig information för domare och föreningar.

Lathunden utgår ifrån att alla matcher körs med det elektroniska matchprotokollet (EMP) som körs i Profixio från och med säsongen 2023-2024.

Vid frågor om innehållet kontakta Domar- och funktionärskommittén för SHF

Viktiga länkar och dokument

- [Regelboken](#): Förutom regler innehåller den också tolkningar som är en del av spelreglerna. Tolkningarna kan bli ändrade eller få ett tillägg. I spelregel 18 står ansvarsområdena och arbetsuppgifterna för tidtagare och sekreterare beskrivna.
- [Svenska Handbollförbundets tävlingsbestämmelser](#) uppdateras varje år. Det finns övergripande bestämmelser men även särskilda tävlingsbestämmelser för barn och ungdom (TBBU) [Tävlingsbestämmelser för barn & ungdom](#)
- [Tävlingsreglemente för USM](#)
- [Tävlingsreglemente för ATG Svenska Cupen](#)
- SHFs lathund för 2023-2024 finns här: [Spelregler | Svenskhandboll](#)

Utrustning – Vad ska man ha med inför match? (OBS! Detta ska tillhandahållas av föreningarna)

- Visselpipa/-pipor
- Tidtagarur
- Pennor
- Gult och rött kort
- Utvisningskort och whiteboardpenna
- Ställ för utvisningskort
- Ha även gärna regelboken och tävlingsbestämmelser nära
- Dator med tillgång till internet för att kunna köra EMP samt arbetsprotokoll för EMP.
- Lag-timeoutkort används i seriespel för U15/16 och äldre samt i USM för U16 och äldre.

Om ni saknar material så kan det beställas här: [Handboll - Sisu Idrottsböcker \(sisuidrottsbocker.se\)](#)

Att vara funktionär

- Funktionärerna ska vara klara att börja sitt arbete på matcharenan i god tid (Gärna 60 minuter före matchstart, absolut senast 30 minuter innan matchstart)

- Kom överens om vem som är sekreterare, respektive tidtagare. Kolla upp vilken matchtid och typ av timeout som gäller för den aktuella matchen. Glöm inte att prata om hur ni samarbetar kring att ta emot lag-timeoutkortet i U16 och äldre.
- Hälsa på båda lagens ledare och domarna
- En funktionär måste träna på att vara matchledare. Du ska vara lagens medhjälpare och inte uppträda som en polis. Ta plats och var tydlig!
- En funktionär ska vara fullständigt opartisk i sina beslut. Vi funktionärer ska vara neutralt klädda när vi sitter på matcher (inga klubboveraller).
- Funktionärsuppdraget och sociala medier: Man ska självklart inte uttala sig negativt om någon (vare sig domare eller något av lagen)!

Tidtagaren

Bekanta dig med tidtagarpanelen så att du vet hur du ställer in matchtiden, trycka fram mål och registrera utvisningar.

Tidtagaren ansvarar för

- **Speltiden**
 - Kontrollera att väggklocka och resultattavla fungerar.
 - Ställa in matchtiden på klockan
 - Markera speltidens slut vid varje halvleks slut även om det finns automatisk slutsignal (med visselsignal).
 - Starta och stoppa matchklockan när domaren ger signal
 - Nollställ klockan i halvlek (ta paustiden på en extra klocka; mellan 5-10 min)
 - OBS! Det är alltid domarna som har huvudansvaret för speltiden!
- **Utvisningstider**
 - Stoppa klockan på domarens signal
 - Notera utvisningen
 - På klockan eller
 - på utvisningskortet som du placerar synligt vid bordet
 - Vid tredje utvisningen av spelare uppmärksamma domaren om att spelaren ska diskvalificeras
- Notera **mål** på resultattavlan när domarna blåst signal och givit måltecken
 - Är du osäker på om domarna har dömt mål så kan du kolla om spelet startas på mittplan (avkast)
 - Hemmalagets resultat visas till vänster
- Hantera lag-timeouter avseende signal, klocka och tid i samverkan med sekreteraren.
- Kommunikationen med domarna (kvittering av tecken för timeout, varning, utvisningar)

Sekreteraren

Sekreteraren ansvarar för

- Starta datorn, öppna EMP i Profixio och öppna matchen.

- Ta emot spelarlistor/laguppställningar från båda lagen och att lägga in spelare och ledare i EMP. Se till att position MV är ifyllt på målvakterna.
- Be lagledarna att kontrollera namn och tröjnummer på laguppställningen innan matchstart. Sätt bock vid laguppställningarna i EMP.
- Ta fram ett arbetsprotokoll och penna (OM datorn skulle lägga av).
- **Registrering av**
 - mål och målgörare,
 - 7-meterskast och målgörare,
 - varningar,
 - utvisningar,
 - diskvalifikationer,
 - tidpunkt för utbildningstimeout eller lag-timeouter,
 - markera vilka spelare som kommer in på plan under matchens gång (rutan "aktiv" i EMP)
 - Halvtids- och slutresultat (sker automatiskt när man trycker fram halvtid respektive full tid).
- Kontrollera inträde av spelare som inte är deltagarberättigade
- *Protokollet ska godkännas efter att matchen är spelad och protokollet har färdigställts av funktionärerna. **Be lagansvarig att kolla att rätt spelare är markerade.*** Därefter godkänner domarna och sekreteraren protokollet.
- Skicka upp protokollet och matchresultatet till servern genom att trycka på "Match OK").
- **Protokollet ska vara uppladdat senast 60 minuter efter att matchen är slut.** Vid eventuellt tekniska problem med EMP ska matchen registreras i EMP i efterhand. Om detta inte fungerar skrivs match- och arbetsprotokoll på papper och skickas till kansliet.
- **Faktiskt klockslag för när en match slutar ska av funktionärerna noteras i matchprotokollet.**

Du kan läsa mer under avsnittet Elektroniskt Matchprotokoll (EMP)

Gemensamt har tidtagaren och sekreteraren hand om

- Kommunera och hjälp varandra under hela matchen.
- Kontroll av antalet spelare och ledare i avbytarområdet
- Lag-timeouter och utbildningstimeouter; tidtagaren stoppar klockan och blåser
- Byten (tidtagaren blåser vid felaktiga byten)
- Coachingzon

Domartecken

- Varje av domarna utdömda bestraffningar samt timeouter ska kvitteras av tidtagaren med motsvarande tecken!
- Det är ENDAST tidtagaren som ska kvittera domarnas tecken!



10. Håll 3-meters avstånd



11. Passivt spel



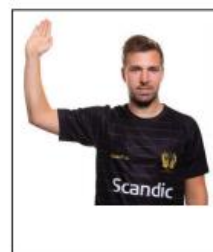
12. Mål

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
timeout17. Förvarningstecken för
passivt spel

När stannas tiden?

Det är obligatoriskt för domarna att blåsa timeout (3 signaler) när:

- en utvisning eller diskvalifikation har utdömts,
- en utbildningstimeout har beviljats,
- det sker ett felaktigt byte eller en "extra" spelare beträder spelplanen,
- det kommer en visselsignal från tidtagaren eller delegaten,
- vid samråd domarna emellan (i enlighet med regel 17:8).

Några vanliga situationer när Timeout inte är obligatorisk, men där timeout under normala omständigheter kan ges, är när:

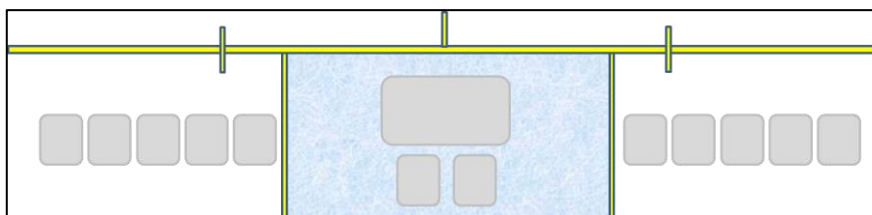
- spelplanen ska torkas,

- en spelare ser ut att vara skadad,
- då 7-meterskast utdöms och ett av lagen har en eller flera pågående utvisning/ar eller om man byter målvakt
- ett lag använder tydligt lång tid för att sätta bollen i spel eller när en spelare kastar bort bollen,
- när bollen, efter att ha rört taket eller något annat hängande föremål över spelplanen, försvinner långt ifrån där inkastet ska läggas.

När ska tidtagaren stoppa klockan?

- I serierna med utbildningstimeout (se mer information nedan)
- Felaktigt byte eller om en "extra" spelare beträder spelplanen.
- När ni i sekretariatet upptäcker att en spelare som inte är inskriven i matchprotokollet beträder planen (denne är inte deltagarberättigad).
- I serierna med lagtimeout när ledare lämnar in kortet för lagtimeout.

Felaktigt byte



- Tänk på att först påtala felaktiga byten, för att ge lagen en chans att förbättra sig (sunt förnuft)
- Titta på bytena och våga blåsa om de fortfarande gör fel!
- Två (2) minuters utvisning på den spelare som går in på plan felaktigt. Om flera spelare från samma lag byter fel samtidigt, straffas den spelare som begår felet först
- **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 punktmärkning ska progressiv bestraffning ges till lagansvarig, inte till spelaren.**
- Om flera gör fel så bestraffas enbart den första.
- Om en utvisad spelare går in för tidigt så får hen en ny utvisning

Sjunde utespelare – från U15/16 och äldre

- Målvakt får bytas in mot utespelare
- Sekretariatet måste vara mer uppmärksamma då fler byten kan ske samtidigt
- Utespelaren får EJ agera målvakt. Vid målvaktskast måste man byta in målvakten igen. Domarna avgör om det ska vara timeout eller inte.
- Vid en utvisning blir det numera vanligt att man byter ut målvakten för att kunna spela 6 mot 7. Var beredd på eventuella felaktiga byten

Utbildningstimeout (U14 och yngre)

*Utbildningstimeout är en styrd timeout som av **domare** tas vid närmast följande naturliga spelavbrott (frikast, inkast, mål) på en bestämd tid i varje halvlek. Det är domarna som är ansvariga för att timeout tas, men ansvaret kan av domarna delegeras till funktionärerna.*

Den är till för att tränarna ska kunna utbilda sina spelare. Ingen spelare lämnar planen vid utbildningstimeout.

- **En utbildningstimeout är 1-2 minuter** (se respektive distrikts lokala tävlingsbestämmelser).
- Det ska blåsas av för utbildningstimeout en gång per halvlek.
- Det är **domare** som signalerar för utbildningstimeout genom att blåsa av. Ibland kan domaren be tidtagaren att hjälpa till att hålla koll på tiden och blåsa istället.
- Ett spelavbrott kan vara något av följande:
 - Domarna har blåst frikast.
 - Domarna har stoppat tiden.
 - Det har blivit mål.
 - Målvaktskast
 - Inkast
 - 7-meterskast
- **Tiden för utbildningstimeout registreras i EMP.**
- Om spelavbrottet beror på skadad spelare så ska utbildningstimeouten inte inledas förrän den skadade spelaren har lämnat banan.
- Domarna signalerar för timeout när den ska inledas.
- Spelet ska återupptas på det sätt som motsvarar situationen som var när avblåsning för utbildningstimeout gjordes.

Lagtimeout (U15/16 och äldre)

- En lag-timeout är 1 minut.
- Ett lag som önskar begära en lag-timeout måste göra det genom att en ledare lämnar det gröna timeout-kortet vid bordet. Kortet läggs synligt på bordet eller ges i handen på tidtagaren eller sekreteraren.
- Laget måste vara i besittning av bollen (när bollen är i spel eller under ett avbrott).
- Tidtagaren ska blåsa i visselpipan och stoppa klockan! **Alltså, blås och stoppa klockan** ... -> sedan startar tidtagaren en timeoutklocka. Efter 50 sekunder – **BLÅS!** Matchklockan startas igen när domarna blåser igång matchen.
- Sekreteraren registrerar timeouten i EMP.
- Visselsignal från tidtagaren stoppar i princip matchen och ALLT som händer efter en sådan signal är ogiltigt, med undantag för de personliga straff som domarna eventuellt utdömer.
- Efter beviljad lag-timeout behålls timeoutkortet vid sekretariatsbordet
- Mellan två lag-timeout för ett lag måste motståndarlaget varit i besittning av bollen en gång.

I matcher där det tillämpas två lagtimeouter (t.ex. USM för U16)

- Tidtagaren delar ut 1 grönt timeout-kort till de två lagansvariga inför matchstart.
- Kort nr 2 delas ut inför andra halvlek.
- (Korten är märkta 1-3. Kort nr 3 används inte i).

I matcher där det tillämpas tre lagtimeouter:

- Lagen erhåller kort 1 och 2 innan matchstart.
- Inte fler än två lag-timeout är tillåtna i varje halvlek av den ordinarie speltiden.
- Under de 5 sista minuterna av ordinarie speltid i andra halvlek är endast en lag-timeout per lag tillåten.

Timeout vid skada

Timeout vid skada – två deltagarberättigade personer får beträda planen för att bistå skadad spelare. De får ej "coacha" övriga spelare!

Vilka är deltagarberättigade?

- **Max 16 spelare + 4 ledare (gäller alla matcher på alla nivåer även ungdom)**
- I klasserna U15 och yngre är det tillåtet för flera ledare att stå upp och instruera sina avbytare. Endast en ledare får instruera ut mot spelarna på spelplanen.
- I klasserna U16 och äldre har endast en ledare har rätten att stå upp intill avbytarbänken.
- Spelare/ledare får skrivas in under match (upp till tillåtet antal spelare och ledare).
- Det är godkänt för en utespelare som ställer sig i mål att ha väst på sig i avvikande färg från med- eller motspelare. Målvakten måste dock ha ordinarie matchtröja med siffra på sig under västen. Det är också ok att ta på sig samma målvaktströja som den spelare man byter med. Det är dock viktigt att sekretariatet vet vilket unika nummer spelaren har så att man kan anteckna eventuella bestraffningar.¹

Icke deltagarberättigad spelare

En icke deltagarberättigad spelare beträder planen.

- Bestraffning: Progressiv bestraffning av lagansvarig på grund av osportsligt uppträdande.

¹ DFKs rekommendation är möjligheten för att en och samma spelare är både målvakt och utespelare enbart tillämpas på distriktsserier upp till U14.

- Varning → Utvisning → Diskvalifikation (bestraffningsgraden är beroende på om bänken blivit bestraffad tidigare).
- OBS! Sekreteraren skriver in spelaren i matchprotokollet. De eventuella mål som spelaren har gjort räknas. Det är lagansvarig som bestraffas - inte spelaren.

Andra viktiga regler

Se även [SHFs Lathund Regler & Bestämmelser 2023-2024](#)

- Att spela med sju utespelare är tillåtet i serier ända ner till U15, men alltså inte i U14 och yngre.
- Regeln med skadad spelare tillämpas inte i div 2 dam, div 3 dam och herr och lägre, junior- och ungdomsserierna.
- Regeln för passivt spel och max 4 pass tillämpas ända ner till U15, men alltså inte U14 och yngre.
- Regeln för "sista 30 sek" tillämpas inte i div 2 dam, div 3 dam och herr och lägre, junior- och ungdomsserierna.
- Blått kort gäller i alla åldersklasser.
- Byte anfall – försvar få bara ske då egna laget har bollen, gäller U14 och yngre
- Klister/vax får användas vid matcher U15 och äldre
- Punktmarkering är ej tillåten i U16 och yngre

Bestraffningar inom handbollen - Spelare

A) Varning (*synonym gult kort*)

- Mildaste formen av bestraffning. Domaren blåser av och visar ett gult kort till den spelare som tilldelas varningen.
- En spelare bör ej få mer än en varning i en och samma match.
- Ett och samma lag bör inte få fler än tre varningar i en och samma match.
- En spelare som fått en utvisning först kan inte få en varning senare i matchen.

B) Utvisning (*synonym 2 minuter*)

- Används vid allvarigare förseelser samt då en spelare fått en varning tidigare i matchen eller ett lag fått sammanlagt tre varningar tillsammans (se ovan). Domaren blåser av och stoppar tiden och visar domartecken 15 samt pekar på den utvisade spelaren.
- En utvisning i handboll är alltid två minuter. Spelaren som blir utvisad skall sitta på lagets avbytarbänk.
- En och samma spelare i en och samma match kan maximalt få tre utvisningar (se nedan).

C) Diskvalifikation (*synonym rött kort*)

- Innebär att spelaren får lämna planen och sätta sig på läktaren och får ej beträda planen under resten av matchen. Domaren blåser och stoppar tiden samt visar ett rött kort till spelaren. Vid en diskvalifikation oavsett typ så reduceras laget med en spelare under 2 min.
- Det finns tre typer av diskvalifikation:
 - Indirekt (beteckning arbetsprotokoll/matchprotokoll D). Ges efter att en och samma spelare fått tre utvisningar (alltså vid den tredje utvisningen blir det också ett rött kort).
 - Direkt (beteckning arbetsprotokoll/matchprotokoll DRK). Ges vid en allvarlig förseelse till exempel farligt spel med skaderisk eller osportsligt uppförande.
 - Direkt med rapport (beteckning arbetsprotokoll/matchprotokoll RmR.) Ges vid en allvarlig förseelse med mycket stor skaderisk eller vid grovt osportsligt uppförande. Kompletteras av ett blått kort (se nedan).

D) Blått kort

- Används av domaren efter det röda kortet för att markera att personen får en anmälan till bestraffning (se ovan).

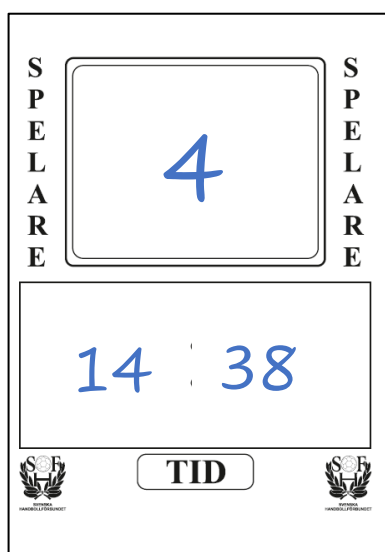
Bestraffningar inom handbollen - Ledare

- 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.

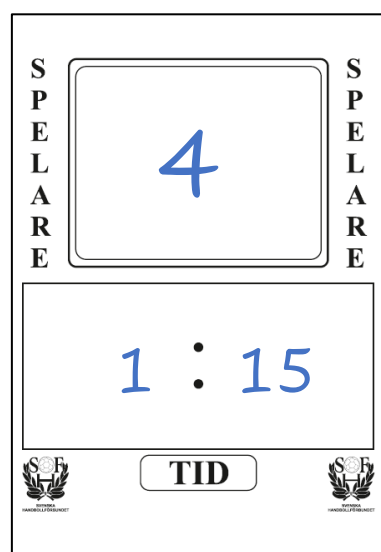
- En ledare som är utvisad får fortsätta coacha laget men laget minskas med en spelare under ledarens utvisningstid.
- En ledare som blivit diskvalificerad måste lämna avbytarområdet och sätta sig på läktaren. Om en ledare blivit diskvalificerad får den inte fortsätta coacha från läktaren.

Utvisningar

- Om utvisningstiden inte kan visas på matchtavlan ska tidtagaren placera ett kort på funktionärsbordet som visar när utvisningen löper ut tillsammans med nummer på utvisad spelare.
- Om matchklockan bara kan visa utvisningstid men inte nummer på spelaren ska du ändå skriva ett utvisningskort med både nummer på den utvisade spelaren och tiden när utvisningen är klar.



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



Spelare nr 4 blir utvisad 29:15 i första halvleken och är klar för spel 1.15 i andra halvlek (förutsatt att matchtiden är 30 min)

Lathund Utvisningar

Domarna dömer men det är bra att vi i sekretariatet vet vad som gäller.

- *Spelare får direkt rött kort – protesterar*
Resultat: ytterligare 2 min (2+2=en spelare mindre i 4 min)
- *Spelare får 2 min – protesterar*
Resultat: 2+2= en spelare mindre i 4 min
- *Spelare får 2 min - protesterar - ger 2 + 2 min Fortsätter protesterar - rött kort.*
Resultat: 2+2= (man bjuder på en 2:a).
- *Sedan tidigare utvisad spelare protesterar, dock inte grovt.*
Resultat: 2 min och annan spelare får sitta av resterande tid av första utvisningen.
- *Redan tidigare utvisad spelare protesterar grovt.*
Resultat: rött kort och laget en kort 2 min och ytterligare annan spelare sitter av resterande tid av första utvisningen...
- *Rött kort på ledare.*
Resultat: alltid 2 min. En spelare mindre i 2 min. Ledaren måste lämna bänken.
- *2 min och därefter rött kort på ledare.*
Resultat: en spelare mindre i 2 min (man bjuder på en 2:a, 2+2 gäller endast spelare).
- *2 min på ledare A och rött kort på ledare B i samma lag*
Resultat: 2 spelare mindre i 2 min och ledare B får lämna bänken.
- *Utvisning eller diskvalifikation i pausen.*
Resultat: 2 min, en mindre när andra halvlek börjar.
- *Diskvalifikation av ledare eller spelare före match*
Resultat: ger **inte** 2 min, och de får ersättas.
- Det är enda gången det INTE skall vara 2 min och det är en fråga för domarna som tar beslutet om disk av person innan match.
- *Efter 3:dje utvisningen och därmed diskvalifikation, protesterar spelaren.*
Resultat: 2+2 min för laget

Elektroniskt matchprotokoll (EMP) Från och med säsongen 2023-2024 körs det elektroniska matchprotokollet i Profixio (se särskild manual som finns tillgänglig i Profixio).

Föreningen ska ha registrerat laguppställningen i Profixio. Föreningen ansvarar för att uppdatera spelarlistor under säsongen om det behövs.

I början av säsongen kan det saknas laguppställningar så var därför på plats i god tid.

Att tänka på innan match

- Be lagledaren eller matchvärd att ta fram datorn (ligger oftast i föreningens kansli).
- Se till att datorn är ansluten till Internet via nätverkskabel eller till trådlös uppkoppling. Att vara ansluten med en nätverkskabel är det säkraste och mest stabila. Har du inte tillgång till nätverk kan du använda Internetdelning från din telefon.
- Lagledaren ska granska laguppställningarna innan match.

När matchen börjar

- I samband med matchstart markera de spelare som är på plan (=aktiva). Ta hjälp av tidtagaren. Sedan markerar ni övriga spelare allt eftersom de kommer in i spelet.

Efter avslutad match

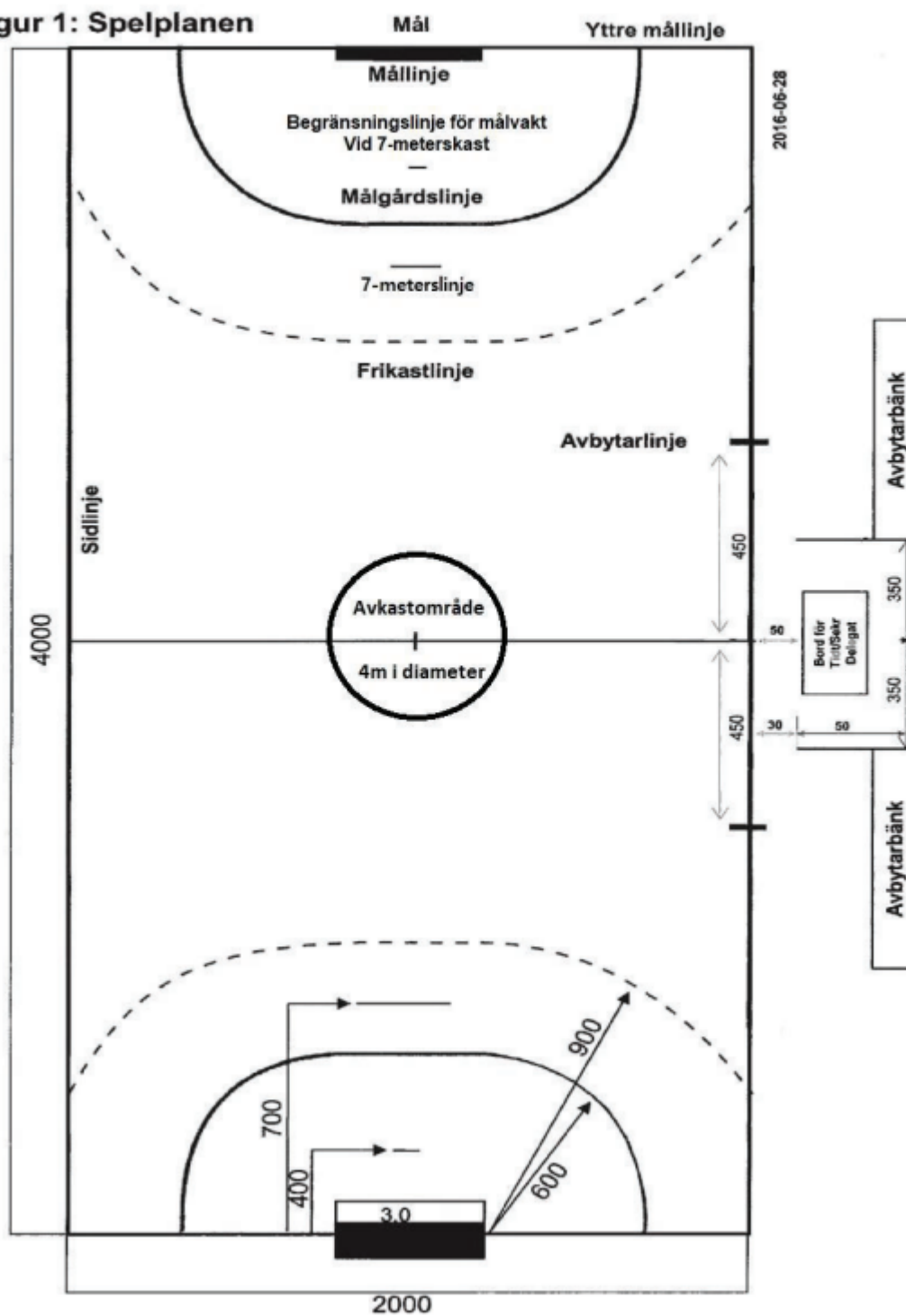
- Ledare ska godkänna matchprotokollet efter match. Var snabb med att be ledaren att komma och godkänna matchprotokollet efter match.
- Om ledare lämnar hallen och ni inte kan se hen längre ska det tolkas som ett tyst godkännande (OBS! Ska ej skrivas i fritext!).
- Om någon ledare säger att de ska lämna in en protest så kan det vara så att domaren säger till er att ni ska skriva in det i Fritextfältet (*Lag X avser att lämna in en protest*).
- Efter avslutad match när ni har kontrollerat protokollet och domarna har godkänt protokollet så skickar ni iväg protokollet.
- **EMP-protokoll ska vara uppladdat senast en timme efter spelad match.** Vid eventuellt tekniska problem med EMP ska matchen registreras i EMP i efterhand (funktionärerna ansvarar för detta).

- **Ta gärna för vana att kolla att matchprotokollet och arbetsprotokollet kommer ut offentligt i tabellen på svenskhandboll.se**

Vid problem

- Om du får dataproblem under matchen så kan du använda det särskilda arbetsprotokollet för EMP som du kan ladda ner [här](#).

Figur 1: Spelplanen



Instruktion av Arbetsprotokoll EMP

Om Elektroniskt matchprotokoll under en match slutar att fungera skall vi använda oss av arbetsprotokoll. Detta är en instruktion hur vi använder det nya uppdaterade arbetsprotokollet till EMP.

1. Varje sida innehåller 40 händelserader. Fyll i protokollet rad efter rad – uppifrån och ned. Börja från rad 1.
2. Skriv in Tid för händelsen. Här du tidigare registrerat i programmet fortsätter du att skriva aktuell tid (officiella tiden på tidtagare/matchlocken).
3. Skriv in Mål (resultatställningen, Hemmalagets mål först – Bortalagets mål efter) vid händelse av mål.
4. Skriv in det Lag som berörs av varje händelse (enda undantag är vid halv/full tid). För att underlätta kan man använda sig av H – för hemmalag och B – för bortslag.
5. Skriv in vilken Händelse som sker. I fotnoten av dokumentet finns även kortkommandon/förkortningar hämtat från registreringsnivån av EMP. Observera att det viktigaste är att du förstärkt vad du själv har skrivit.
6. Skriv in NR på spelaren/ev. bokstav för ledare som berörs av händelsen.
7. Frivillig checklista för att händelsen har Registrerats i EMP.

Tänk på att det är viktigt att vara extra observant att skriva rätt tid på händelserna men framförallt bestraffningarna så att det inte kan ge undering för protest.

Eventuella anteckningar kan ses på baksidan av pappret under matchens gång.



Arbetsprotokoll EMP

RAD	TID	MÅL	LAG	HÄNDELSE	NR	REG EMP
1	22:15	10-14	H	M	5	X
2	22:45		B	V	7	X
3	23:10	13-14	H	M	3	X
4	23:40		B	2	10	X
5	24:10		B	70	X	X
6	24:20	11-15	B	M	7	X
7	24:28	12-15	H	M	14	X
8	24:45	13-15	H	M	9	X
9	30:00	13-15		HANVÖ		X
10						X
11	31:45		H	2	3	X
12	31:45		B	17		X
13	31:47	13-16	B	M7	7	X
14	32:25	14-16	H	M	6	X
15	32:45	14-17	B	M	7	X
16	33:50		B	DRK	10	X
17	34:50		B	17		X
18	34:57		B	3M7	4	X
19	35:31	15-17	H	M	6	X
20	↓					X
21	↓					X
22	60:00	25-25		FULLTID		X
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

Minstare:

Ar. arb.
 M7 - Skaffad
 SM7 - Skaffad Normal
 T7 - Tidigare straff
 V - Varning
 EP - Blivning efter studs

3 - Övervakning
 242 - Övervakning 22
 H - Händelse (D och)
 DRK - Direkt Brott
 M08 - Måttm rapport
 TD - Lag tveksam