



**SVENSKA  
HANDBOLLFÖRBUNDET**

---

# **FUNKTIONÄRSSKOLAN**

## **HANDBOK**

vid  
utbildning  
av

## **FUNKTIONÄRER**

---

Reviderat *2017-08-25*

## Ny kategorisering av barn och ungdomsspelare

### Barn

Från U8 – U12

### Yngre ungdom

Mellan U13 – U15

### Äldre ungdom

Från U16 – U19

#### Åldersklass Födelseår

U19	1998
U18 (Junior)	1999
U17 (Junior)	2000
U16 (A2)	2001
U15 (A1)	2002
U14 (B2)	2003
U13 (B1)	2004
U12 (C2)	2005
U11 (C1)	2006
U10 (D2)	2007
U9 (D1)	2008
U8 (E2)	2009
U7 (E1)	2010

I årets upplaga av USM 2017/2018 kommer klasserna att heta

F14 / P14 tidigare namn var Flickor B / Pojkar B

F16 / P16 tidigare namn var Flickor A / Pojkar A

F18 / P18 tidigare namn var Dam Junior / Herr Junior

### Utbildning

Tidtagare och sekreterare ska vara utbildade av SHF:s eller av SDF:s instruktörer.

### Neutralitet

Som funktionär bör du inte tjänstgöra i en förening och där ha tränar- eller ledaruppdrag eller nära familjeförhållande till spelare.

### Spelreglerna

Regelboken utkommer vart fjärde år. 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.

### Tävlingsbestämmelserna

Bestämmelserna nytrycks varje år och gäller från den 1 augusti och ett år framåt. Ändringar och eventuella justeringar kan hämtas på SHF:s Hemsida – [www.svenskhandboll.se](http://www.svenskhandboll.se)

### Inställelseplikt

Funktionärerna ska vara klara att börja sitt arbete på matcharenan senast 30-60 minuter före matchstart.

Vid matcher med EMP och Tekniskt möte startar mötet en (1) timma innan matchstart.

### **Följande bör du ha med dig**

- Stoppur
- Arbetsprotokoll
- Utvisningslappar
- Gult och rött kort
- Lag-timeoutkort
- Pipor
- Regelbok
- Tävlingsbestämmelser
- Penna och papper
- Funktionärshäftet

### **Samtal med domarna**

Varje match ska föregås av ett möte mellan domarna och funktionärerna hur en del viktiga saker ska lösas:

- Vid timeouter
- Felaktiga byten eller felaktigt inträde i spelet
- Kommunikation mellan domarna och funktionärerna (kwittering/ teckengivning) för Varningar Utvisningar och Diskvalifikation.

Detta samtal är primärt domarnas ansvar men ska efterlysas/tas initiativ till om domarna glömmer det.

### **Delegat**

Vid landskamper och vid alla matcher i Europacuperna ska det vara en delegat närvarande. Utöver detta sker tillsättning av delegat vid vissa elitmatcher samt matcher i lägre serier. Delegaten bestämmer om han/hon vill överta något av tidtagarens eller sekreterarens normala arbetsuppgifter (till exempel kan det vara lag-timeouter eller felaktiga byten). Delegaten ska alltid sitta direkt vid sidan av tidtagaren och alltid ytterst vid bordet. Delegatens rättigheter och uppgifter finns återgivna i Tävlingsbestämmelserna.

### **Arbetsplatsen**

Tidtagarbordet bör vara så långt (2-3 meter) att det finns plats för tidtagare, sekreterare samt delegat och till de tillfällen som det är nödvändigt även till matchens speaker. INGA andra får uppehålla sig vid bordet. Musikanläggning och allt annat som hindrar god utsikt ska placeras på andra ställen.

Bordet bör inte vara djupare än 60 cm och bör inte ha någon förhöjd kant. Det bör stå 50 cm från sidlinjen och om möjligt också lite högre än spelplanen.

Om det officiella matchuret inte kan visa utvisningstider och/eller tröjnummer ska det finnas whiteboard-kort som ska användas vid utvisningar. Korten placeras på den kortsida av bordet som den utvisade spelaren befinner sig på. Kortet ska markera spelarens nummer och när utvisningstiden är slut. Kortet ska tydligt kunna ses från avbytarbänkarna.

I Förbundsserierna måste det finnas ett "ställ" på respektive kortsida av funktionärsbordet! Alltså en "träregel" ex 20x40 mm med en skåra längs med där man kan ställa whiteboard-kort. Längden på "träplattan": i samma längd som bordets kortsida! Detta måste finnas även om hallens matchklocka kan visa all information gällande utvisningar. Skadad spelare ska ju sitta tre anfall om det krävs medicinskt vård därav detta kortställ.

### **Klädsektioner**

Funktionärer ska vara lika klädda, de ska också vara så klädda att de inte förväxlas med något av lagen. Klubbdräkt eller föreningsoverall eller liknande ska givetvis undvikas. I alla kval- och slutspelsmatcher ska båda funktionärer bära kavaj om inget annat beslutas.

### **Reglemente för avbytarområdet**

Avbytarområdet är markerat med en linje på ett avstånd av 4,5 meter på var sida om mittlinjen. Avbytarbänkarna ska starta 3,5 meter från mittlinjen och ska om möjligt placeras längre från sidlinjen än tidtagarbordet. (Se figur 1, sidan 7 och figur 3, sidan 9 i spelreglerna).

Bänkarna bör ha plats till 13 personer i matcher där det tillåts 14 spelare och 4 ledare.

Vid matchstart i sådana matcher och där alla är inskrivna i matchprotokollet och deltagarberättigade, ska antalet personer fördela sig på följande sätt:

- 7 spelare på spelplanen
- 7 spelare på avbytarbänken
- 4 ledare på avbytarbänken

I seniormatcher får max 14 spelare delta i match, undantag i SHE & Handbollsligan, där är det max 16 spelare.

Vid match i SHE & Handbollsligan fastställs protokollet vid det tekniska mötet. Då mötet är klart får inga ändringar göras i spelarlistan.

I matcher för **U19 Juniorer** och yngre får max 17 spelare delta i match. Samtliga spelare ska vara noterade i matchprotokollet.

Diskvalificerade spelare ska omgående lämna avbytarbänken och ska efter detta inte ha någon kontakt med sitt lag.

De ledare som fritt kan röra sig under matchen, kan göra det längs sidlinjen max 11 meter från mittlinjen. De ska emellertid inte hindra tidtagaren, sekreteraren och den eventuella delegaten från att se hela spelplanen och avbytarområdet.

Inga övriga föremål tillåts vid sidlinjen framför området där avbytarbänkarna slutar (det vill säga mellan sidlinjen och bänkarna).

### **Sekretariatet (ansvar och arbetsuppgifter)**

Se till att EMP tiden är synkroniserat med matchuret under hela matchen.

Vid utrymning av hallen ansvarar funktionärer för att protokollet alternativt datorn tas med till anvisad samlingsplats. Detta används för att checka av att alla har kommit ur hallen.

**Tidtagaren** styr tidtagaranläggningen efter domarnas anvisningar:

- Speltiden
- Timeouter
- Lag-timeouter
- Utvisningstiden

Tidtagaren ska genom en visselsignal markera speltidens slut vid varje halvleks slut – detta gäller även om anläggningen har automatisk slutsignal.

Tidtagaren ska hjälpa domarna att den fastställda tiden för paus noga iakttas. Paustiden räknas från den tidpunkt när första halvlek slutar till dess domaren med signal för avkast startar andra halvlek. Matcher i SHE & Handbollsligan ska ha 15 minuters paus, övriga matcher har 10 minuters paus. I pausen ska nedräkning visas på väggklockan, detta är en servicefaktor för såväl lagen som publiken. Om det är utvisningstid kvar vid starten av andra halvlek ska ingen nedräkning programmeras.

### **Bara tidtagaren (och delegaten) har rätt att företa ett nödvändigt avbrott i spelet.**

-se Klarläggande 7 i spelreglerna.

Visselsignal från tidtagaren eller delegaten stoppar i princip matchen och allt som händer efter en sådan signal är ogiltigt med undantag av personliga straff.

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. Däremot om det är en timeout med hänvisning till regel 2:8 b-c ska tidtagaren stoppa klockan omedelbart utan att invänta bekräftelse från domarna.

I vissa situationer kan det därför uppstå en viss tidsdifferens mellan signalen från tidtagaren/delegaten och signalen från domarna om när tiden ska stoppas. Domarna har rätt att avgöra om återstående tid ska korrigeras vid sådana situationer. Lagansvariga ska alltid informeras om hur länge man har spelat om det förekommer speltidsavbrott på grund av tidtagningen.

Tidtagaren/delegaten ska försöka att förhindra att sådan tidsdifferens uppstår. För att påkalla domarnas uppmärksamhet i speciella tillfällen är det bra att ställa sig upp och då göra sig både visuellt och akustiskt hörd. I mycket speciella fall kan också spelplanen beträdas. Tidtagaren ska aldrig blåsa för förseelser som är begångna i avbytarområdet. Bara domarna och delegaten bestämmer när det ska ingripas mot personer i avbytarområdet.

Mål ska noteras på tavlan omedelbart efter att det är godkänt av domarna. Fel ska omgående korrigeras så att speltiden och resultatet i matchen alltid är riktiga, detta för att undgå irritationer.

### ***Domarna har alltid ANSVARET för speltiden!***

**Sekreteraren** skriver alla nödvändiga upplysningar som:

- Mål och målgörare
- Straffkast och målgörare
- Varningar
- Utvisningar
- Diskvalifikationer
- Lag-timeouter
- "Ringar in" spelarna på matchprotokollet alternativt markera rutan "aktiv" på EMP-protokollet.
- Kontrollera så att en spelaren som fått medicinsk vård på spelfältet endast kan återinträda på spelfältet när det tredje anfallet för hans lag avslutats. Gäller för Förbundsserierna dvs. SHE & Handbollsligan, Allsvenskan samt Div1

Uppgifter som kontroll av antal spelare och ledare samt kontroll av byten är ett gemensamt ansvar för tidtagare och sekreterare.

### **Timeout (Regel 2:8, Klarläggande 2)**

Det är viktigt att tidtagaren är förberedd på de situationer där timeout är obligatorisk, så att han kan snabbt stoppa tiden på domarnas signal. Domarna avgör när och hur länge speltiden ska vara stoppad.

Timeout är obligatorisk när:

- En utvisning eller diskvalifikation har utdömts.
- En lag-timeout har beviljats.
- Det kommer en signal från tidtagaren eller delegaten.
- Samråd mellan domarna är nödvändig i enlighet med regel 17:7.

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

- Spelplanen ska torkas.
- En spelare ser ut att vara skadad.
- Ett lag använder tydligt lång tid för att sätta bollen i spel – eller när en spelare kastar bort bollen.
- När bollen, efter att ha har rört taket eller något annat hängande föremål över spelplanen, försvinner långt ifrån där inkastet ska läggas.
- Byte av målvakten eller kastaren för att utföra ett straffkast

### **Lag-timeout (Regel 2:10, Klarläggande 3)**

Tre gröna kort, märkta med 1 - 2 - 3 ska finnas till respektive lag innan matchstart.

Lagen erhåller kort med nummer 1 och 2 inför första halvlek. Om laget inte nyttjar ett av korten i första halvlek ska de ha kvar kort 1 och 2 inför starten av andra halvlek.

Om laget nyttjat kort 1 i första halvlek ska de ha kort 2 och 3 inför andra halvlek.

I händelse av att de nyttjat två lag-timeout i första halvleken, erhåller de endast kort nr 3 inför andra halvlek.

Inte fler än två lag-timeout kan tillåtas i varje halvlek av den ordinarie speltiden.

Mellan två lag-timeout för ett lag måste motståndarlaget varit i besittning av bollen en gång.

Under de 5 sista minuterna av ordinarie speltid i andra halvlek är endast en lag-timeout per lag tillåten.

Kommentar: Även om ledaren som lämnar kortet vid bordet har med sig kort med "fel siffra på" – godkänn ändå den begärda timeouten!

Timeout-korten ges till lagansvarig strax före starten av bägge halvlekarna, och samlas in igen så snart första respektive andra halvlek är slut.

Ett lag får 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 till den vid bordet som sitter närmast överlämningen. Det kan

vara tidtagaren, sekreteraren eller delegaten. Tidtagaren stoppar klockan och blåser i pipan, detta gäller även om delegat finns vid matchen.

Timeouten räknas så fort någon vid sekretariatsbordet tagit emot kortet, detta även om signalen kommer efter förlorat bollinnehav.

Tidtagaren avbryter spelet genom att stoppa klockan och blåsa i pipan. Han visar upp det gröna kortet och pekar med utsträckt arm på det lag som begärde lag-timeout. (Om nödvändigt – beroende på oljud – står tidtagaren upp när han gör detta). Det gröna kortet placeras på den sidan av bordet där det lag, som begärt lag-timeout, finns och förblir där under tiden för lag-timeouten.

Domarna bekräftar lag-timeouten med signal och domartecken 15 och tidtagaren startar en separat klocka vid domarnas tredje signal för att kontrollera tiden för timeouten. Även om det går att ange tid för timeouten på väggklockan ska denna funktion inte användas. Sekreteraren för in tiden för lag-timeouten i matchprotokollet för det lag som begärde den. Vid EMP-matcher startar en nedräkningsklocka på datorskärmen.

Under lag-timeouten förblir spelarna och ledarna i höjd med sitt avbytarområde antingen på spelplanen eller i avbytarområdet. Domarna uppehåller sig i spelplanens mitt, men en av dem bör gå till tidtagarbordet för avstämning.

Efter 50 sekunder ger tidtagaren en akustisk signal som betyder att spelet ska återupptas inom tio (10) sekunder.

Lagen måste vara redo att fortsätta spelet när tiden för lag-timeouten går ut. Domarna ska aktivt skynda på för att spelet ska kunna återupptas så snart som möjligt. Spelet återupptas antingen med det kast som svarar mot situationen som förelåg när timeout gavs – om bollen var i spel – eller med frikast för det lag som begärde timeout från den plats där bollen var vid tidpunkten för spelavbrottet. När domaren ger signal ska tidtagaren åter starta klockan.

Förseelser under tiden för en lag-timeout får samma följder som förseelser under speltiden. Det saknar betydelse i detta sammanhang om de berörda spelarna befinner sig på eller utanför spelplanen; med hänvisning till regel 16:1-3 och 16:6-9 kan en varning, utvisning eller diskvalifikation ges för osportsligt uppträdande (8:7-10) eller agerande enligt regel 8:6b.

### **Klädsel & skydd**

Utespelarna i ett lag ska ha enhetlig tävlingsdräkt som i färg och utförande tydligt skiljer sig från motståndarlagets. Alla spelare som används som målvakter i ett lag ska bära samma färg. Denna färg ska skilja sig från samtliga utespelare och från målvakterna i motståndarlaget (gäller ej A-ungdom och yngre)

Tar en utespelare på sig en extra MV-tröja ska det nummer han har i matchprotokollet, vara väl synligt. MV-tröjan skall ha utklippt hål som är täckt med ett finmaskigt nät och där skall siffran synas igenom.

Väst är tillåten från A-ungdom och yngre om en utespelare tar på sig extra MV-tröja.

Lagens ledare i avbytarområdet ska bära fullständig idrottsrelaterad eller civil klädsel. Färger som kan vålla förväxling med utespelarna i motståndarlaget är inte tillåtna.

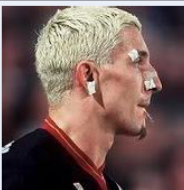



Spelarna ska på ryggen av sina tröjor ha minst 20 cm och på bröstet minst 10 cm höga siffror. Dessa bör vara från 1 till 99.

En spelare som byter mellan att vara utespelare och målvakt måste ha samma nummer i båda positionerna.

Lagansvarig bekräftar genom att skriva under matchprotokollet innan matchstart att alla spelarna är korrekt utrustade. Om domarna upptäcker felaktigheter i utrustningen då matchen startat (enligt regel 4:9) ska lagansvarig beträffas progressivt och spelaren det berör måste lämna spelfältet tills felaktigheten är tillrättad. Om laget tvekar kring sin utrustning måste lagansvarig kontakta domarna eller delegaten före matchstart.

Information till ledare spelare föräldrar vad som gäller för huvudduk, örhänge, piercing och hårnålar. Mer information om kläder mm hittar ni i Handbollens Spelregler.

Objekt	Exempel	Beslut	Beslut
Huvudduk avsedd för idrott		Tillåten	Enfärgade huvuddukar avsedd för idrott är tillåtna. Om flera spelare i ett lag använder huvudduk måste dessa vara i samma färg.
Huvudduk ej avsedd för idrott		Inte tillåten	Huvudduk som inte är avsedd för idrott är inte tillåtet

Objekt	Exempel	Beslut	Begränsningar	Kommentar
Örhänge och piercing		Tillåtet	Små örhängen och piercing är tillåtna Om de är helt täckta med tejp.	
		Inte tillåtet		Örhängen och piercing som inte är helt täckta med tejp är inte tillåtna.
Hårnålar		Tillåtet	Hårnålar av mjukt material är tillåtna. Hårnålar av metall och/eller plast måste tas bort eller helt täckas av tejp.	
Lagkaptensbindel		Tillåtet	Endast enfärgade lagkaptensbindlar är tillåtna.	SHF: Förbundsstyrelsen har beslutat att tillåta flerfärgad lagkaptensbindel vid nationella matcher i Sverige.



## **Skador**

Vid skador kan domarna ge tillåtelse för två deltagarberättigade personer från spelarens lag att komma in på spelplanen under den påföljande timeouten för att ta hand om den skadade spelaren.

De personer som får beträda planen ska endast bistå den skadade spelaren. Om man istället ger instruktioner till (coachar) andra spelare ska detta ses som osportsligt uppträdande och bestraffas därefter. Det är domarens uppgift att vara uppmärksam på detta, men funktionärerna ska vara domarna behjälpliga.

Följande gäller i Förbundsserierna. Efter att ha fått medicinsk behandling på spelfältet måste spelaren omedelbart lämna spelplanen. Spelaren kan endast återinträda på spelplanen när det tredje anfallet för hans lag avslutats.

Oavsett antal räknade anfall kan spelaren återinträda efter halvtidspaus **eller om spelaren i samband med skadan får en tvåminuters utvisning så är spelaren tillåten att återinträda i spelet när utvisningstiden är slut.**

Om spelaren återinträder i spelet för tidigt ska han bestraffas enligt regel 4:4–4:6.

Tidtagaren/sekreteraren/delegaten är ansvarig för att övervaka antalet anfall som spelats. Efter de tre anfällen informerar tidtagaren/sekreteraren/delegaten det berörda laget att spelaren kan återinträda i spelet.

## **Spelare som blöder**

Om en spelare blöder eller har blod på sina kläder ska han gå av spelplanen omedelbart och frivilligt (som ett vanligt byte) för att få blödningen stoppad, eventuella sår omplåstrade och kläderna rengjorda. Spelaren får inte beträda spelplanen förrän detta är gjort. Om spelaren inte följer domarnas anvisningar vid detta tillfälle är det att betrakta som osportsligt uppträdande och ska bestraffas.

## **Felaktigt byte/inträde i spelet**

Felaktigt byte gäller både när spelet är igång eller under ett speltidsavbrott.

Vid anfall-försvarsbyten samt byte målvakt-utespelare ska tidtagaren/sekreteraren vara extra uppmärksamma på att korrekta byten sker.

Vid fel av in- eller utträdande spelare ska tidtagaren omgående stoppa klockan och blåsa i pipan. Vid felaktigt byte eller inträde i spelet ska den felande spelaren bestraffas av utvisning. (4:5). Om flera spelare gör felaktigt in- eller utträde är det bara den först felande spelaren som ska bestraffas.

## **Utvisade och icke deltagarberättigade spelare**

Om en utvisad spelare beträder spelplanen innan utvisningstiden är slut, eller om en inte deltagarberättigad spelare eller extra spelare beträder spelplanen, ska tidtagaren omgående stoppa klockan och blåsa i pipan. Detsamma sker om det är en ledare som beträder spelplanen oberättigat.

Beträder en utvisad spelare spelplanen under sin utvisningstid tilldelas spelaren ytterligare två (2) minuters utvisning (4:6). En annan spelare ska lämna spelplanen och sitta av den resterande tid som den spelaren hade kvar, som under sin utvisningstid gick in på spelplanen.

Beträder en extra spelare oberättigat spelplanen, tilldelas spelaren 2 minuters utvisning och laget ska spela med en spelare kort under utvisningstiden.

Lagansvarig bestämmer i dessa fall vilken "annan spelare" som ska gå av spelplanen. Om lagansvarig vägrar att bestämma vilken spelare som ska gå av spelplanen, avgör domarna detta. En sådan "annan spelare" som lämnar spelplanen kan under den tiden användas som en vanlig spelare och kan träda in i spelet när som helst. Utvisningen ska i matchprotokollet bara skrivas upp på den felande spelaren.

Efter en utvisning blir laget fullt antal igen på eget ansvar och utan att få klartecken från tidtagaren. Tidtagaren kontrollerar utvisningstiden och tillsammans med sekreteraren kontrollerar de spelarens inträde på spelplanen. Tidtagaren ska inte säga "klart/full" ellerliknande till laget som fått utvisningen.

### **Förstärkt straff (misconduct)**

Speciella undantag kan förekomma så att ett lag blir reducerat på spelplanen i fyra (4) minuter. Detta sker när en spelare som blir utvisad eller diskvalificerad uppträder osportsligt eller begår en grov osportslig handling innan speltiden är igång igen. Så länge den extra utvisningen är spelarens andra eller tredje, räknas det som ett personligt straff.

## **Arbetsbeskrivning för tidtagare och sekreterare före, under och efter match**

Se även i Regelboken "PM för tidtagare och sekreterare" där mycket av denna informationen är hämtad

1. **Allmänt**
  - a) Tidtagare och sekreterare är helt ansvariga för sina uppgifts-områden under matchens förlopp.
  - b) Handbollens spelregler är styrande för tidtagarens och sekreterarens uppgifter.
  - c) Tidtagare och sekreterare är skyldiga att tillägna sig god kännedom om spelreglerna och att tillämpa dem i sportslig anda.
  - d) Tidtagare och sekreterare ska i god tid, dock senast 30 minuter före matchens början, ta kontakt med domarna och komma överens om samarbetet under matchen. Vid matcher med EMP är inställetiden en (1) timma innan matchstart.

## 2. Uppgifter före matchen

### För tidtagaren:

- a) Kontrollera att erforderliga hjälpmedel finns: tidtagarbord, väggklocka, tidtagarur, gult och rött kort, visselpipor eller annan signalgivare samt två officiella matchbollar. Utvisningsställ (i enlighet med nationella tävlingsbestämmelser).
- b) Kontrollera att väggklocka och resultattavla fungerar. Väggklockan får bara användas om den kan manövreras från tidtagarbordet.
- c) Om väggklockan inte kan manövreras från tidtagarbordet får den inte användas. I sådant fall eller om väggklocka saknas kan tidtagaren använda ytterligare ett tidtagarur som startas vid domarens tecken till avbrott av speltiden.
- d) Tillse att lagen befinner sig på spelplanen två minuter före matchstart så att presentationer med mera kan utföras och att matchen kan starta på fastställd tidpunkt.

### För sekreteraren:

- a) Skaffa fram det officiella matchprotokollet eller starta upp dator om matchen ska genomföras med EMP (ElektronisktMatchProtokoll). Datorn ska innehålla programmet "DigiMatch" från Jilsén System AB. **För säsongen 2017/2018 ska EMP version 3.0 användas.**
- b) Skaffa fram arbetsprotokoll. Vid de matcher som ska genomföras med EMP ska arbetsprotokoll finnas på bordet för att snabbt kunna övergå till manuell registrering vid datorproblem. **Det finns nu framtaget ett speciellt arbetsprotokoll för EMP som man kan använda vid problem så det i efterhand underlättar när man korrigerar och skriva in händelser i EMP se sid 51 till 52.**
- c) Skaffa fram båda lagens laguppställningar. Fyll i det officiella matchprotokollet med textade bokstäver, även ledares namn ska vara textade. Vid EMP fastställ spelartruppen genom att markera spelare och ledare som ska delta. Skriv även in spelare och ledare som inte finns med i spelarlistan men som ska delta.
- d) Ta kontakt med lagansvariga för att kontrollera namn och nummer på de insatta spelarna samt namn på ledare och eventuellt coachkort med laguppställningarna. Vid IHF-/EHF-matcher där matchen genomförs med EMP, ta kontakt med delegat för att kontrollera att det förberedda matchprotokollet/EMP är klart.
- e) Jämför spelarnas nummer med matchprotokollet. Under turnering måste spelarna hela tiden bära tröja med samma nummer.
- f) Använd ett svenskt arbetsprotokoll för anteckningar under matchen avseende mål, målgörare, lag-timeouter, varningar, utvisningar samt diskvalifikationer. Vid matcher som genomförs med EMP ska ovan nämnda händelser registreras enligt gängse rutiner.

- g) Kontrollera att matchprotokollet / EMP är rätt ifyllt avseende förnamn (hela namnet, inga förkortningar eller smeknamn), efternamn samt födelsedatum (6 siffror) För **U14 B-ungdom** och yngre anges endast födelseår, utom i USM **U14 B-ungdom**, där födelsedatum (6 siffror) ska anges.
- h) Se till att lagansvariga skriver under det officiella matchprotokollet före matchens början, alternativt godkänner EMP-protokollet via dataskärmen.
- i) Ta fram whiteboard-kort om väggklockan inte kan visa utvisningar.

### **3. Tidtagarbordet**

- a) Tidtagarbordet ska stå vid mitten av en av spelplanenssidlinjer. Ett avstånd av cirka 0,5 meter från sidlinjen rekommenderas.
- b) På höger och vänster sida om tidtagarbordet är lagens avbytarbänkar placerade.
- c) Placeringen vid tidtagarbordet är vid officiella IHF-/EHF-arrangemang i riktning mot spelplanen från höger till vänster följande delegat, sekreterare, tidtagare, delegat.
- d) Om endast en delegat är närvarande är placeringsordningen: speaker, sekreterare, tidtagare, delegat.
- e) Vid nationella matcher bör placeringsordningen vara från höger till vänster: speaker, sekreterare, tidtagare, delegat.
- f) Vid matcher som ingår i nationellt seriespel, SM-tävlingar samt USM ska godkända funktionärer tjänstgöra.

### **4. Avbytarområde**

- a) Inom avbytarområdet får från varje lag endast befinna sig avbytare och de utvisade spelarna samt högst fyra ledare.
- b) Avbytare måste inom avbytarområdet bära tävlingsdräkt.
- c) Alla andra funktionärer eller andra personer, inklusive pressen och så vidare får inte befinna sig inom avbytarområdet. Eventuell tolk får uppehålla sig bakom avbytarbänken.
- d) Den vid tidtagarbordet tjänstgörande tekniska delegaten är ansvarig för övervakningen av att punkt c följs.

## 5. Uppgifter under matchen

### *För tidtagaren*

- a) Kontrollera före matchstart och under matchen att korrekt antal spelare och ledare befinner sig inom avbytarområdet (18:1).
- b) Kontrollera speltiden, avbrott i speltiden, utvisningstider samt spelares in- och utträde i spelet.
- c) Beakta beträffande speltiden regel 2:1-7. Speltiden börjar med domarens signal för avkast och slutar med automatisk slutsignal eller tidtagarens slutsignal.
- d) Vid timeout (2:8-10) stoppas väggklockan direkt och sätts på nytt igång vid signal för återupptagande av spelet.
- e) Kan inte väggklockan manövreras från tidtagarbordet används tidtagarur som vid timeout stoppas direkt och startas vid signal för återupptagande av spelet. Vid ett eller flera avbrott av speltiden meddelas lagansvariga – eventuellt också domarna – tidstillägg eller kvarvarande speltid.
- f) En utvisning eller diskvalifikation ska tydligt markeras av domaren med fastställda tecken och delges den felande spelaren och tidtagaren. Varje av domarna utdömt straff ska kvitteras av tidtagaren med motsvarande tecken.
- g) Utvisningstiden börjar när domaren ger signal till återupptagande av spelet.
- h) Utvisade spelare måste stanna på avbytarbänken under utvisningstiden. Diskvalificerade spelare respektive ledare måste lämna avbytarområdet.
- i) I tvivelaktiga fall ska tidtagaren med en signal (varvid han står upp) göra domaren uppmärksam på att en spelare erhållit en tredje utvisning och att han ska diskvalificeras. Ett sådant förfarande eliminerar en anledning till protest på grund av regelfel.
- j) Kontrollera att inträde av avbytare, utträde av spelare, som ska ersättas, samt att in- och utträde av utvisade spelare verkställs enligt regel 4:4.
- k) Endast med domarens tillstånd får ytterligare spelare och ledare beträda spelplanen.
- l) Tidtagaren ska hjälpa domarna så att den fastställda tiden för paus noggrant iakttas normalt 10 alternativt 15 minuter, ( undantag kan förekomma vid TV-sändningar) tiden räknas från den tidpunkt när första speltiden slutade till dess att domaren med signal för avkast startar andra speltiden

### ***För sekreteraren***

- a) Registrera händelser under matchen i arbetsprotokollet: om matchen ska genomföras med EMP ska händelser registreras enligt gängse rutiner för EMP, arbetsprotokoll ska finnas på bordet för att snabbt kunna övergå till manuell registrering vid datorproblem. Vid IHF-/EHF-matcher där matchen inte genomförs med EMP är det lämpligt att sekreteraren under matchen använder ett svenskt arbetsprotokoll för att inte omedelbart anteckna händelser i det officiella matchprotokollet.
- b) Spelare som kommer senare, måste försäkra sig hos sekreteraren att han också är införd i det officiella matchprotokollet
- c) Allmänt bör endast tidtagaren (och när det är tillämbart, delegat från det ansvariga förbundet) avbryta spelet när det blir nödvändigt. (18:1) samt klarläggande 7.

### **6. Uppgifter efter matchen**

- a) Omedelbart efter matchen ska sekreteraren fylla i det officiella matchprotokollet samt övertyga sig om att detsamma innehåller alla erforderliga och övriga viktiga uppgifter. I de matcher som genomförs med EMP avslutas matchregistreringen enligt gängse rutiner.  
Vid IHF-/EHF-matcher ska sekreteraren vara delegaten behjälplig med överföring till officiellt protokoll.
- b) Efter iordningställandet av det officiella matchprotokollet ska detsamma skrivas under av domarna liksom av eventuellt tjänstgörande delegat/er.  
I matcher som genomförs med EMP kvitteras protokollet av sekreterare, domare samt eventuellt tjänstgörande delegat/er.
- c) Det officiella matchprotokollet och de olikfärgade kopiorna fördelas enligt anvisningarna på det officiella matchprotokollet.  
Matcher som genomförs med EMP skickas det officiella matchprotokollet upp till SHF´s server enligt gängse rutiner. Kontrollera att resultat samt match- och arbetsprotokoll har laddats upp på SHF´s hemsida. Det officiella matchprotokollet i EMP hämtas från SHF´s hemsida eller skrivs ut enligt lokal överenskommelse.

## **FÖRFARANDE VID RÖDA KORT SAMT AVSTÄNGNINGAR**

### **Nedanstående reglemente för röda kort och avstängningar gäller för ALLA serier och ALLA åldrar.**

- Spelare/ledare blir automatiskt avstängd **1 match** efter två "röda kort".
- Gäller alla åldrar
- Gäller alla matcher i seriespel/tävling i SHF-spel och SDF-spel
- Gäller Ungdoms-SM samt spel i cuper

Således tar spelaren/ledaren inte med sig rött kort från ex USM-match till spel i SDF-serie. Det röda kortet alt. är alltså knutet till resp. serie-/tävlingsmatch.

- \* **Domarna** behöver **INTE** fylla i någon blankett och skicka till SHF eller SDF:et. Detta förutsatt att det INTE finns anledning för "Anmälan till bestraffning".
- \* **Funktionärerna** noterar på protokollet men behöver INTE göra notering på speciellt blankett.
- \* **Den spelare/ledare** som erhållit två (2) "röda kort" är automatiskt avstängd i nästa match i berörd serie/tävling/cupmatch.
- \* Inför slutspel, kvalspel samt finalspel i Ungdoms-SM nollställs de röda korten. Spelare som erhållit det andra röda kortet i sista matchen i seriespelet (eller ledare som får sitt andra röda kort) innan slutspel/kvalspel m.m. är automatiskt avstängd första matchen i det kommande slutspelet/kvalspelet. Nollställning gäller inte i sanktionerade ungdomstävlingar.
- \* Det som gäller vid avstängning för spelare/ledare vid ovanstående matchtillfälle är att han/hon inte på något sätt i spelhallen får medverka med uppgifter som har med matchen att göra enligt nedan:
  - a) Vid uppvärmningen
  - b) Medverka i omklädningsrum eller andra utrymmen före match eller i paus.
  - c) Ej under match befinna sig på avbytarbänken, i dess närhet eller på läktarplats, så att han/hon kan påverka spelet
  - d) Avstängningen upphör i och med matchens slutsignal
- \* **Föreningen/spelaren/ledaren är skyldiga att hålla reda på de röda korten.**

Det går således inte att överklaga en eventuell protestbeslut som kan följa av att en spelare/ledare deltagit i en match trots att vederbörande skulle varit avstängd. Se Tävlingsbestämmelserna § 2:11.
- \* Det åligger **ej domarna** att inför match hålla reda på vilka spelare/ledare som är avstängda.

**Förtydligande 1:** "Direktrött kort" är inte en match avstängning med automatik!

***Man ska ALLTID skall stå över en match efter det andra röda kortet, även om det blir "Anmälan till bestraffning"***

Det åligger **ej domarna eller funktionärerna** att inför match hålla reda på vilka spelare/ledare som är avstängda. Skulle det däremot påtalas för domarna att avstängd spelare/ledare bryter mot punkterna a-c ovan, ska de påtala detta för den/de berörda och efter matchen anmäla det inträffade till SHF i förbunds- och regionserier samt Centrala Ungdomstävlingar. I övriga fall anmäls det inträffade till administrerande förbund.



## Förändringar av spelreglerna från 2016

### Översikt

Baserat på observationer under de senaste åren, och särskilt som ett resultat av ett symposium med tränare i världsklass, har följande innehållsmässiga och strukturella förändringar gjorts inom fem områden i spelreglerna. Dessa är:

- Målvakt som utspelare
- Skadad spelare
- Passivt spel
- Sista 30 sekunderna
- Blått kort

Den följande översikten är tematisk upplagd och inte i kronologisk ordning

#### Målvakt som utspelare

*SHFs kommentar: Gäller i Sverige för A-ungdom och äldre.*

Den nuvarande möjligheten för en målvakt att bli ersatt av en utspelare med väst är fortsatt gällande.

Som tillägg får en sjunde utspelare byta med målvakten. I det här fallet har spelaren inte rätt att utföra målvaktens funktion, t.ex. genom att beträda målgården för att inta målvaktens position.

När bollen är i spel och en av de sju utspelarna beträder målgården och blockerar bollen (eller tydligt förstör en klar målchans) döms straffkast för motståndarlaget. Dessutom bestraffas spelaren progressivt. Han bestraffas också progressivt om laget förlorar bollen och spelaren försöker att vinna fördel genom att beträda det egna lagets målgård.

Vid byte ska följande regler tillämpas:

Om laget som ska utföra ett målvaktsskast spelar utan målvakt måste en målvakt (eller utspelare med väst) ersätta en utspelare.

Om motståndarlaget har fått ett frikast efter slutsignalen får det försvarande laget ersätta en utspelare med en målvakt om laget spelar utan målvakt i detta moment.



De närmare föreskrifterna i spelreglerna har uppdaterats enligt följande:

Regel 2:5	Byte tillåtet vid utförande av frikast efter slutsignal.
Regel 4:1	Det är inte längre obligatoriskt för ett lag att spela hela matchen med en målvakt. En utespelare med väst är fortsatt tillåten att delta. Rekommendationer vid byte av målvakt mot utespelare.
Regel 12:2	En målvakt måste ersätta en utespelare vid utförande av målvaktskast.
Klarläggande 2e	Time-out vid byte av utespelare mot en målvakt för att utföra ett målvaktskast.
Riktlinjer	Omedelbar progressiv bestraffning av en utespelare som beträder det egna lagets målgård efter förlust av bollinnehav om laget spelar utan målvakt. Felaktigt byte om det inte är möjligt att identifiera den skyldige spelaren: Med anledning av ändring i reglerna kan en målvakt som är på spelplanen också vara den "skyldige spelaren".

Utdrag från de regler som här berörs är bifogade som bilaga 1.

### Skadad spelare

*SHFs kommentar: Gäller i Sverige endast i förbundsserierna.*

Under de senaste åren har vi observerat fler och fler situationer där spelare ber om medicinsk behandling på spelplanen även om det inte varit nödvändigt och på det sättet visat osportsligt uppträdande genom att påverka rytmen i matchen och orsaka onödigt utdragna spelavbrott.

Detta får en negativ inverkan på matchen och på TV-sändningar. De åtgärder som hittills vidtagits av domare och delegater har inte varit tillräckliga för att eliminera det här beteendet.

De nya spelreglerna innehåller följande specifika instruktioner till domarna om hur man ska hantera en sådan situation.

- Om domarna är absolut säkra på att den skadade spelaren behöver medicinsk behandling på spelplanen ska de omedelbart ta time-out och ge tillåtelse att beträda spelplanen (domartecken 15 and 16).
- Vid alla övriga tillfällen ska domarna be spelaren att stå upp och få medicinsk behandling utanför planen, innan de visar domartecken 16. Om bara domartecken 15 (Time-out) visas betyder det inte att den skadade spelaren är tvungen att lämna spelplanen och tillfälligt inte skulle vara tillåten att återinträda på spelplanen (se nedan).
- En spelare som fått medicinsk behandling utanför spelplanen får återinträda på spelplanen närsomhelst.
- Spelare eller ledare i laget som inte följer dessa anvisningar kommer att bestraffas för osportsligt uppträdande.
- Om en spelare som fått medicinsk behandling på spelplanen, eller som måste vänta i avbytarområdet under tre anfall för sitt lag, får en tvåminuters utvisning så får han återinträda i spelet när hans utvisning är slut (oavsett hur många anfall som spelats).

Följande bestämmelser är ändrade:

- Efter att ha fått medicinsk behandling på spelplanen måste spelaren lämna spelplanen

- Han kan återinträda först efter det tredje anfall för sitt lag
- Spelaren kan ersättas på spelplanen.
- Oavsett antal anfall så kan spelaren återinträda på spelplanen när matchen fortsätter efter halvtidspaus.
- Om spelaren beträder spelplanen innan tre anfall har avslutats ska han bestraffas som vid ett felaktigt inträde (felaktigt byte).
- Tidtagaren/sekreteraren/delegaten är ansvarig för att övervaka antalet anfall som spelats. Efter de tre anfällen informerar tidtagaren/sekreteraren/delegaten på lämpligt vis (t.ex. genom att ta bort ett kort med den berörde spelarens nummer). Beslut ska anses vara grundat på deras uppfattning av antal anfall.
- Ett anfall startar när laget är i besittning av bollen och slutar när ett mål görs eller när det anfallande laget förlorar besittning av bollen.
- Om laget är i besittning av bollen när dess spelare behöver behandling räknas detta anfall som det första anfall.
- I två situationer behöver inte spelaren som fått medicinsk behandling på spelplanen lämna spelplanen under tre anfall för sitt lag:
  - Om behovet av behandling av skada på spelplanen är orsakat av en regelförseelse av en motståndare som för detta blir progressivt bestraffad av domarna;
  - Om målvakten blir träffad i huvudet av en boll och behandling på spelplanen är nödvändig.
- Efter det att domarna gett ett lag tillåtelse för två deltagarberättigade personer att beträda spelplanen under time-out för medicinsk behandling av en skadad spelare, är det inte tillåtet för detta lag att vägra att komma in på spelplanen och ge medicinsk behandling till den skadade spelaren på spelplanen. Om laget inte följer denna föreskrift trots upprepade tillsägelser ska den lagansvarige bestraffas progressivt.

De detaljerade bestämmelserna i spelreglerna har uppdaterats enligt följande:

Regel 4:11	Föreskrift om att spelare som fått medicinsk behandling på spelplanen måste lämna spelplanen under tre anfall för sitt lag. Antal anfall nollställs vid halvtidspaus. Besträffning av för tidigt inträde på spelplanen (felaktigt byte). Notera att nationellt förbund har rätt att undanta denna regel i ungdomshandboll
Regel 18:1	Utökning av gemensamt ansvar för tidtagare och sekreterare. Beslut fattat baserat på observation av fakta.
Klarläggande 8	Nytt klarläggande som förklarar de enskilda bestämmelserna och detaljerade ageranden.

Utdrag från de regler som här berörs är bifogade som bilaga 2.

## Passivt spel

*SHFs kommentar: Gäller i Sverige för A-ungdom och äldre.*

Många tränare anser att föreskrifterna i reglerna inte används på samma sätt av domarna, särskilt efter det att förvarningstecken för passivt spel har visats. De önskar en ändring som ger domarna ytterligare objektiva kriterier som garanterar en mer enhetlig tolkning av reglerna. Dessa påpekanden togs fasta på när följande ändringar fastslogs.

Samtidigt ombeds domarna att i sådana situationer konsekvent bestraffa förvarande lag för de överträdelse av reglerna som ska bestraffas progressivt.

Reglerna 7:11 och 7:12 är fortsatt gällande, föreskrifterna i klarläggande 4 sektion A, B, C och bilaga E förblir oförändrade. Domarna kan blåsa för passivt spel närsomhelst efter att förvarningstecknet har visats och även om förvarningstecken inte visats om det anfallande laget inte gör något försök att skapa en målchans.

Regel 17:12 och klarläggande 4, sektion D, har specificerats enligt följande:

- Efter det att förvarningstecknet har visats av en av domarna, har det anfallande laget totalt sex passningar för att komma till skott mot mål. Om inget skott mål tas blåser domarna för passivt spel (frikast för motståndarlaget).
- Om ett frikast eller inkast ges till det anfallande laget, bryts inte antalet passningar. Detsamma gäller om ett kast blockeras av det försvarande laget.
- Om ett försök till passning inte kan kontrolleras beroende på en regelförseelse av försvarande spelare ska det inte räknas som passning. Detsamma gäller om ett försök till passning styrs ut över sidlinjen eller den yttre mållinjen eller om ett försök till kast blockeras av försvararen.

Domarnas beslut om antalet passningar är ett beslut baserat på deras observation av fakta.

Om det försvarande laget försöker att störa anfallande lags passningar genom regelförseelser i enlighet med regel 8:3 så måste detta beteende konsekvent bestraffas progressivt.

Om det försvarande laget begår en regelförseelse efter den sjätte passningen och denna överträdelse leder till ett frikast för det anfallande laget, har det anfallande laget möjlighet till ytterligare ett pass för att avsluta anfallet vid sidan av möjligheten till ett direkt frikast. Detsamma gäller vid inkast. Om kastet som utförs efter den sjätte passningen blockeras av det försvarande laget och bollen styrs till en anfallsspelare har det anfallande laget möjlighet att avsluta anfallet genom ytterligare en passning.

De detaljerade bestämmelserna i spelreglerna har uppdaterats enligt följande:

Regel 7:12	Efter det att förvarningstecknet har visats har det anfallande laget maximalt sex passningar på sig att komma till skott mot mål. Notera hänvisning till beslut baserat på domarnas observation av fakta.
Klarläggande 4D	Undantag vid räkning av antal passningar.
Klarläggande 4D2	Besträffning vid störning av anfallande lags passningar genom regelförseelser som ska bestraffas progressivt i enlighet med regel 8:3.
Klarläggande 4D3a	Antalet passningar bryts inte om ett frikast eller inkast tilldelas det anfallande laget eller om ett kast blockeras av det försvarande laget.
Klarläggande 4D3b	En ytterligare passning för anfallande lag vid skott mot mål efter den sjätte passningen om domaren blåser för frikast med anledning av en regelöverträdelse av det försvarande laget.
Riktlinjer bilaga 3	Guide för räkning av de sex passningarna (exempel)

Utdrag från de regler som här berörs är bifogade som bilaga 3.

## Sista 30 sekunderna

*SHFs kommentar: Gäller på alla nivåer i Sverige.*

Sedan förändringarna i spelreglerna 2005 har osportsligt uppträdande (t.ex. förhindra ett avkast) eller grova ojustheter under matchens sista minut bestraffats enligt särskilda föreskrifter. Spelaren blev diskvalificerad och domarna lämnade in en skriftlig rapport som i de flesta fall resulterade i avstängning av spelaren. Trots dessa åtgärder har förändringen i reglerna bara vunnit delvis framgång. När det har varit nödvändigt för att vinna knappt eller att behålla oavgjort har laget och spelarna ofta varit beredda att ta risken att bli avstängda för att kunna förhindra motståndarlaget att skapa en målchans för att utjämna eller vinna matchen

För att behålla syftet i tillämpningen av regel 8:10c and 8:10d, har föreskrifterna som ger möjlighet till bestraffning av dessa överträdelser justerats enligt följande:

- Istället för diskvalifikation med skriftlig rapport bestraffas den skyldige spelaren/ledaren med diskvalifikation utan rapport. Därtill ges ett straffkast till motståndarlaget.
- En diskvalifikation med skriftlig rapport enligt regel 8:10c och 8:10d inträffar bara då domarna anser att förseelsen är en sådan särskilt allvarlig överträdelse som framgår av regel 8:6 or 8:10a-b.
- Tidpunkten då dessa särskilda föreskrifter ska tillämpas (sista minuten av matchen) ändras till de sista 30 sekunderna av matchen. Det som avgör är om förseelsen begås under de sista 30 sekunderna av matchen eller samtidigt som slutsignalen.

Eftersom syftet och kriterierna i regel 8:10c and 8:10d förblir oförändrade så är det inga förändringar av i vilka situationer dessa föreskrifter ska tillämpas.

Om bollen är ur spel (regel 8:10c), bestraffas förhindrande eller fördröjande av avkast, frikast, inkast eller målvaktskast under de sista 30 sekunderna av matchen med diskvalifikation och ett straffkast. Detta gäller alla typer av förseelser, t.ex. att hålla fast motståndaren, otillåten inblandning mot kastaren eller att störa kastaren och genom detta förhindra honom att passa liksom att fånga en pass avsedd för kastaren, störa mottagandet av bollen, att inte släppa bollen. Denna regel är också tillämplig om spelet avbryts p.g.a. ett felaktigt byte av försvarande lag vilket förhindrar eller försenar utförande av kastet

Om bollen är i spel (regel 8:10d) och det anfallande laget under de sista 30 sekunderna, genom en regelförseelse i enlighet med 8:5 eller 8:6 (diskvalifikation), hindras att få en klar målchans så ska den skyldige spelaren diskvalificeras. Ett straffkast ges till motståndarlaget. Regeln avser inte en situation där frikast eller utvisning ges efter en ojusthet.

Följande punkter måste i enlighet med reglerna beaktas vid bestraffning av sådana regelöverträdelser:

- Om spelaren som blev utsatt för ojustheten ändå lyckas göra mål ska den skyldige spelaren diskvalificeras och inget straffkast ges.
- Om spelaren som blev utsatt för ojustheten ändå lyckas passa bollen till en lagkamrat kan man avvakta resultatet av detta. Om lagkamraten gör mål räknas målet och inget straffkast ges. Den skyldige spelaren diskvalificeras
- Om lagkamraten som tar emot passningen spelar bollen vidare till en annan lagkamrat ska domarna avbryta spelet och ge ett straffkast. Den skyldige spelaren diskvalificeras.
- Om det anfallande laget inte kan göra mål i denna situation diskvalificeras den skyldige spelaren och ett straffkast ges till anfallande lag

I dessa fall döms inte straffkast för regelvidrigt omintetgörande av klar målchans utan som en ytterligare bestraffning för förseelser i enlighet med regel 8:5 eller 8:6 under de sista 30 sekunderna av matchen.

De nämnda föreskrifterna är även tillämpliga om en ledare uppträder extremt osportsligt under de sista 30 sekunderna av matchen i enlighet med regel 8:10a or 8:10b (I), t.ex. genom ett hotande eller förolämpande uppträdande, eller genom att störa spelet på planen eller i avbytarområdet.

Om det blir en kollision mellan målvakten och motståndaren utanför målgården under en kontring under de sista 30 sekunderna av matchen kan straffkast ges i enlighet med IHFs kommentar till regel 8:5 (sista stycket). Denna förändring av regeln måste alltid resultera i ett straffkast om målvakten gör en regelförseelse enligt regel 8:6 i den här situationen

De detaljerade föreskrifterna i regelboken har uppdaterats enligt följande:

Regel 8:6,	Kommentar sista 30 sekunderna
Regel 8:10c	Boll ur spel
Regel 8:10d	Boll i spel
	Vinna fördel
Regel 14:1d	Straffkast enligt 8:10c or 8:10d
Riktlinjer	När de sista 30 sekunderna påbörjas
Riktlinjer	Precisering gällande störning av utförande av kast
Riktlinjer	Olika överträdelser i enlighet med regel 8:10c-d
Riktlinjer	Tillämpning vid felaktigt byte
Riktlinjer	Tillämpning vid regelöverträdelse av målvakten

Utdrag från de regler som här berörs är bifogade som bilaga 4.

#### Blått kort

*SHFs kommentar: Gäller på alla nivåer i Sverige.*

Det är ofta oklart för lagen, media och publiken om en diskvalifikation som domarna gett kommer att följas av skriftlig rapport (ytterligare disciplinära åtgärder) eller inte (inga konsekvenser för kommande matcher).

Följande förändringar ska ge en större tydlighet i dessa situationer:

Om domarna visar det blåa kortet efter ha visat det röda så innebär det att en skriftlig rapport kommer att skickas till ansvarigt förbund för vidare åtgärder. Diskvalifikationen visas fortsatt genom att det röda kortet visas, det blåa kortet visas som ytterligare information

De detaljerade föreskrifterna i regelboken har uppdaterats enligt följande:

Regel 16:7	Hänvisning till domartecken
Regel 16:8	Förfarande vid diskvalifikation med skriftlig rapport
Domartecken 13	Nytt domartecken med gult, rött och blått kort

Utdrag från de regler som här berörs är bifogade som bilaga 5.

## Övriga ändringar

Utöver dessa fem huvudsakliga områden så har flera mindre ändringar, redaktionella anpassningar och korrigerande av hänvisningar också gjorts. Dessutom innehåller den nya versionen av regelboken information som tidigare publicerats i ett dokument vid namn "IHF Publication Rules of the Game" på IHFs hemsida. Dessa särskilda anvisningar har sammanfattats i en ny sektion benämnd "Riktlinjer och tolkningar" i regelboken. Dessa tillkommande föreskrifter är bindande och ger en mer enhetlig och förbättrad tillämpning av reglerna.

Regelboken har justerats enligt följande (utan redaktionella anpassningar och ändrade hänvisningar):

Regel 4:2	Ledarens ansvar för att följa reglementet för avbytarområdet (RA). Bestraffning.
Regel 4:9	Förändring av föreskrifter kring vilken utrustning som är tillåten och inte tillåten att bära. Därutöver bekräftar den lagansvarige genom att skriva under matchprotokollet/spelarregistreringen att alla spelare har korrekt utrustning. Om felaktig utrustning observeras därefter ska den lagansvarige bestraffas progressivt.
Regel 7:3	Föreskriften om att "släpa" en fot bakom den andra, vilket inte ska betraktas som ett steg, har flyttats från tidigare publikation på IHFs hemsida till den nya versionen av regelboken.
Regel 13:2 / 14:2	Undantag rörande fördel vid felaktigt byte (flyttats från tidigare publikation på IHFs hemsida till den nya versionen av regelboken).
RA 5	En ledare som står upp får inte störa matchen eller spelare på planen.
Riktlinjer	Linjering av spelplanen: Begränsningslinje för coachingzonen i informationssyfte.
Riktlinjer	Starten av de sista 5 minuterna av matchen (lagtimeout).
Riktlinjer	Bilaga 2 till regel 4:9 (föremål tillåtna/inte tillåtna att bära), översikt och exempel med bilder.
Riktlinjer	Kompletterande detaljer rörande utförande av inkast.
Riktlinjer	Kompletterande detaljer rörande utförande av ett kast.
Riktlinjer	Åskådare som betar sig på ett sätt som utsätter spelare för fara (regel 17:12).

## INTERNATIONELLA HANDBOLLFÖRBUNDET

Regel- och domarkommittén (PRC)

Basel, 22 Juni 2016

# Straffkasttävling

(utdrag ur Regelboken)

Om straffkast används som avgörande är spelare som inte är utvisade eller diskvalificerade vid speltidens slut berättigade att delta.

Varje lag nominerar 5 spelare. Dessa spelare gör ett kast vardera, alternerande med spelarna från det andra laget. Lagen måste inte i förväg bestämma ordningsföljden mellan sina kastare. Målvakter kan fritt väljas och bytas bland de spelare som har rätt att delta. Spelare får delta som såväl kastare som målvakter.

Domarna väljer vilket mål som ska användas. Domarna gör en slantsingling och vinnande lag väljer om de ska kasta först eller sist. Den motsatta följden används sedan för alla följande kast om kastandet måste fortsätta på grund av att det fortfarande är oavgjort efter de första fem kasten vardera.

För en sådan fortsättning ska varje lag nominera fem spelare. Alla eller några av dem kan vara de samma som i första rondan. Denna metod för att nominera 5 spelare i taget fortsätter så länge det är nödvändigt. Emellertid utses vinnaren nu så snart det blir en målskillnad när lagen har gjort lika många kast.

Spelare kan bli diskvalificerade från vidare deltagande i straffkast i händelse av tydligt eller upprepat osportsligt beteende (16:6e). Om detta berör en spelare som just har blivit nominerad i en grupp av 5 kastare, måste laget nominera en annan kastare.

## Shoot-out - regler & utförande

**Fem spelare som är deltagarberättigade nomineras inför shoot-out. Nominerade spelare antecknas av domare och, i förekommande fall, delegat. Dessa skjutur alternerande med motståndarlaget. Om antalet deltagarberättigade spelare p.g.a. bestraffningar understiger fem (5) medför det att det laget har färre än fem (5) möjligheter i shoot-uten.**

**Vinnare är det lag som gjort flest mål efter fem försök. Om ett lag har en ointaglig ledning redan innan alla fem (5) försök genomförts avbryts shoot-uten och laget som gjort flest mål har vunnit.**

### **REGLER**

Domarna lottar innan shoot-uten för att bestämma sida och vilket lag som ska börja. Om det lag som vinner slantsinglingen väljer att börja shoot-uten så har motståndarna rätt att välja sida. Om det lag som vinner slantsinglingen väljer sida så ska det andra laget börja shoot-uten.

Om ett avgörande inte kunnat nås efter de första fem försöken fortsätter shoot-uten. Vid sådant tillfälle byter lagen sida och det lag som inte började den inledande omgången är det lag som nu startar med sitt sjätte försök. I den andra omgången och alla eventuellt därpå följande omgångar avgörs tävlingen så snart som ett lag har gjort fler mål efter det att båda lagen utfört lika många försök. Även i den andra omgången om fem (5) försök, och eventuellt därpå följande omgångar, utförs försöken av fem (5) olika spelare som nomineras inför varje omgång. Det kan vara samma fem spelare som i den föregående omgången.

Lagen får fritt byta målvakt och exempelvis använda en målvakt för att kasta och en annan för att försvara. Även utespelare kan användas som målvakt men måste då bära tröja/väst i samma färg och utformning som krävs under ordinarie speltid.

Om försvarande målvakt begår ett regelfel genom att lämna sin målgård under ett anfall ska följande regler tillämpas avseende progressiv bestraffning:



1) Försvarande målvakt rör inte anfallande spelare:

1.1 Om ett regelrätt mål ändå görs – mål och varning (gult kort) för försvarande målvakt

1.2 Om inget mål görs – Straffkast \*) för anfallande lag och varning (gult kort) för försvarande målvakt)

1.3 Om försvarande målvakten på nytt lämnar sin målgård under kommande försök ska han diskvalificeras (rött kort) – Vilken deltagarberättigad spelare som helst kan vid sådant tillfälle ersätta målvakten

2) Försvarande målvakt rör anfallande spelare:

2.1 Om ett regelrätt mål ändå görs – mål och diskvalifikation (rött kort) för försvarande målvakt

2.2 Om inget mål görs – Straffkast \*) för anfallande lag och diskvalifikation (rött kort) för försvarande målvakt - Vilken deltagarberättigad spelare som helst kan vid sådant tillfälle ersätta målvakten

Shoot-out är avseende bestraffningar skild från bestraffningar under ordinarie tid och förlängning. Spelare som tidigare bestraffats kan åter varnas under shoot-out.

\*) Om straffkast döms under shoot-out får vem som helst av de deltagarberättigade spelarna lägga straffen.

Förutsättningen för deltagande är dock att man är deltagarberättigad när shoot-out startar. Förseelser som kräver en högre bestraffning än varning medför diskvalifikation eftersom det inte föreligger någon speltid under shoot-out och någon utvisning därmed inte är möjlig.

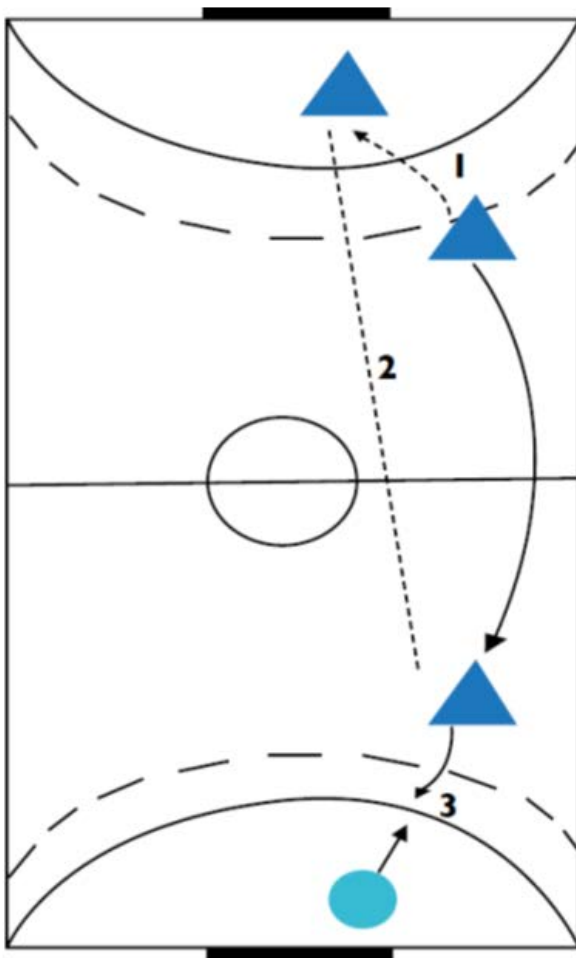
## **UTFÖRANDE**

Målvakter i respektive lag ska vara placerade i sina respektive målgårdar och målvakten som kastar ska ha minst en fot på mållinjen. Utespelaren ska ha bollen och vara placerad på spelfältet med minst en fot på frikastlinjen (spelaren avgör placering längs frikastlinjen). Alla övriga spelare ska vara placerade i sina respektive avbytarområden.

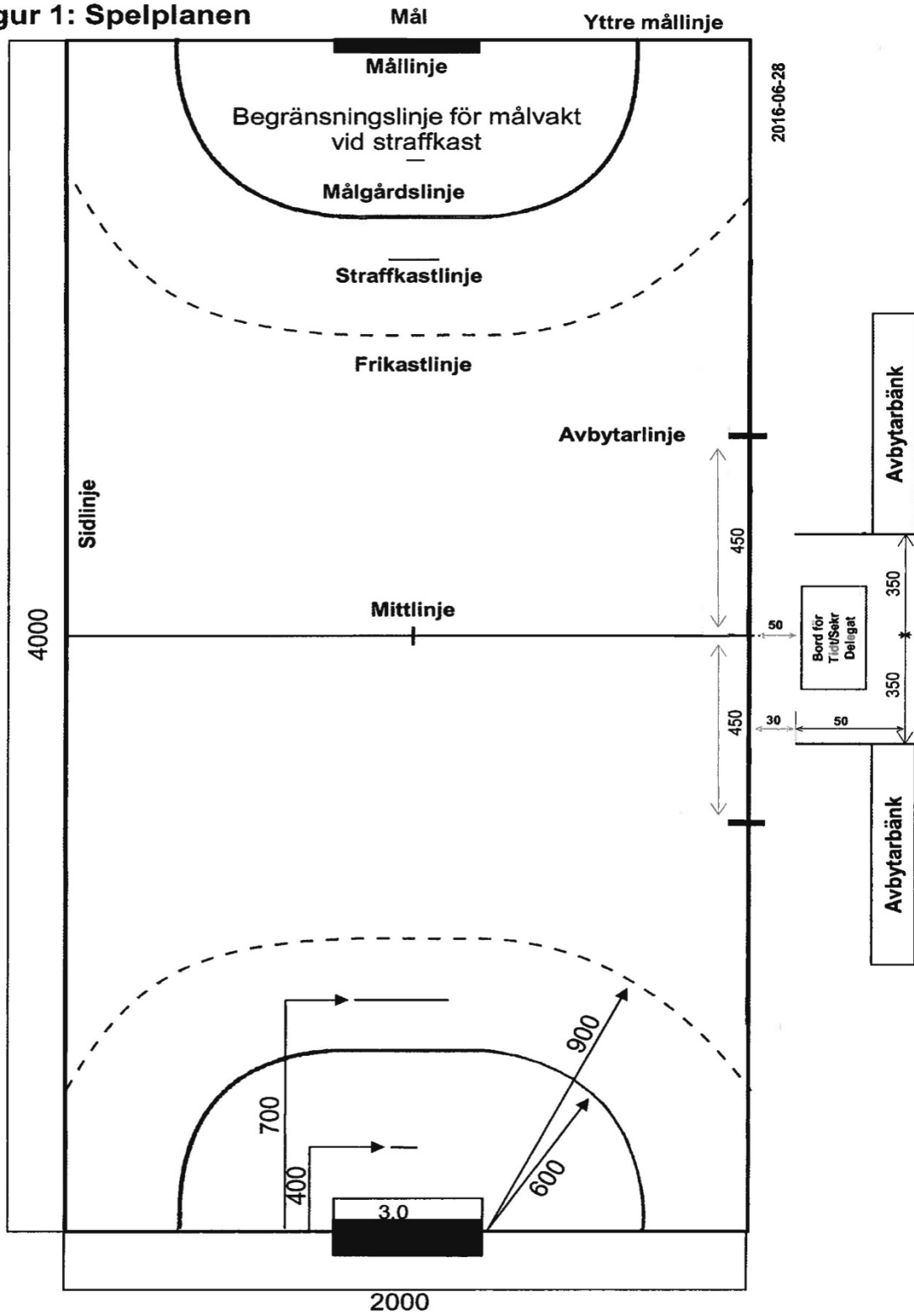
**1)** När domaren blåser spelar utespelaren bollen till målvakten. Bollen får efter passningen eller vid mottagandet av målvakten inte vidröra golvet.

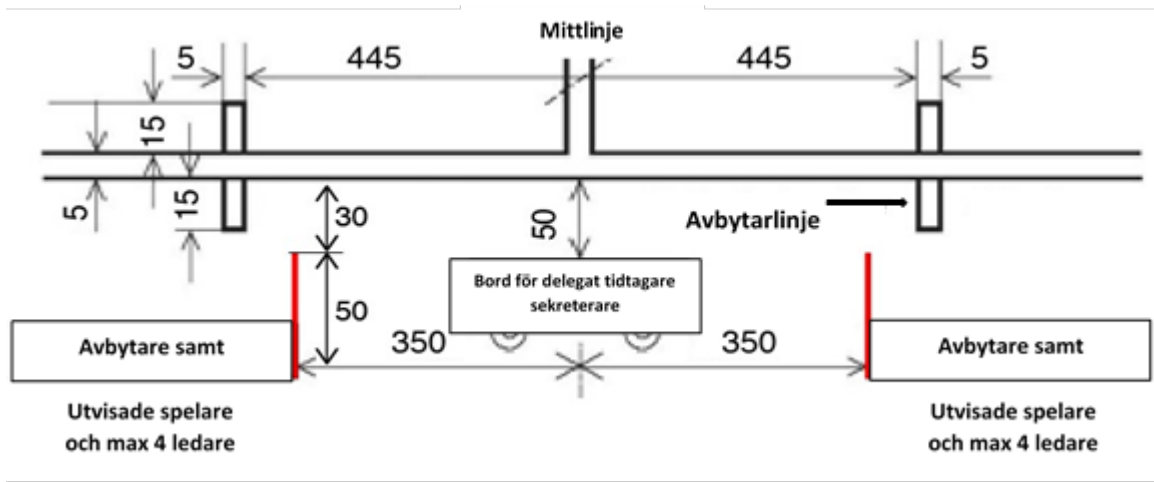
**2)** När bollen lämnat utspelarens hand får målvakten röra sig framåt. Ingen målvakt får dock lämna sin målgård\*\*). Målvakt i anfallande lag kastar inom 3 sekunder bollen till utspelaren som springer mot motståndarlagets mål. Inte heller under detta pass eller vid mottagandet får bollen vidröra golvet.

**3)** Anfallande spelare måste fånga bollen och försöka göra mål utan att dribbla eller begå någon annan regelförseelse (steg, boll på fot etc.) Om målvakt eller utspelare i anfallande lag begår ett regel fel är anfallet över.  
**\*\*)** I ungdomshandboll kan tävlingsledning besluta att anfallande målvakt får kasta bollen innanför egna frikastlinjen istället för från egen målgård.

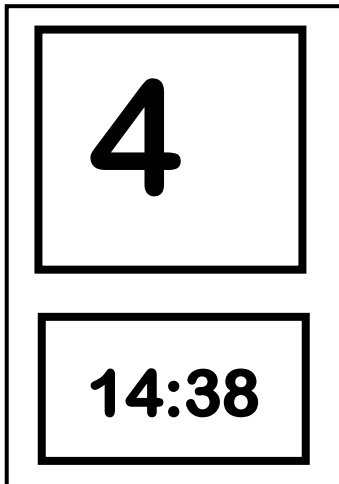


Figur 1: Spelplanen

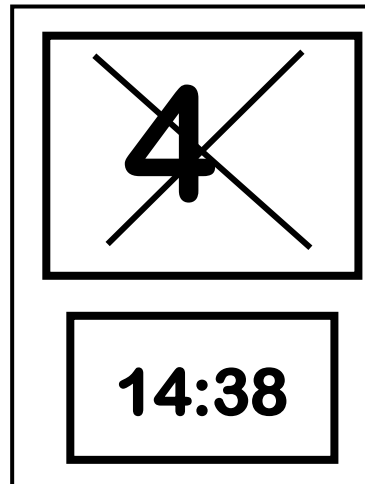




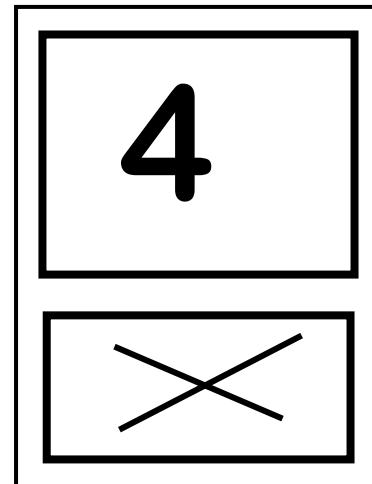
## Hur man fyller i Whiteboard-korten



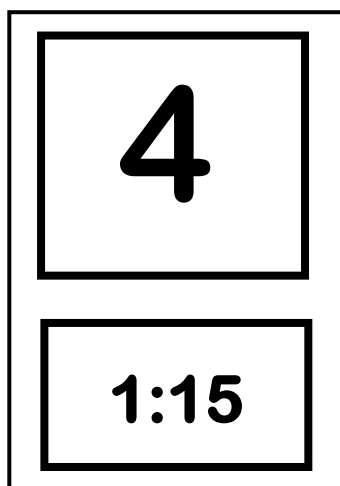
Spelare nr 4 blir utvisad 12:38 och är klar för spel 14.38



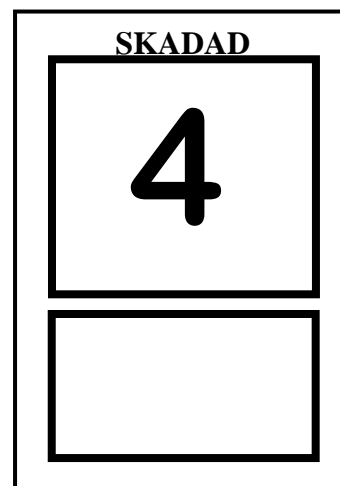
Spelare nr 4 blir diskvalificerad 12:38 Ny spelare är klar för spel 14.38



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



Spelare nr 4 blir utvisad 29:15 i första eller andra halvleken. Klar för spel 1:15 i andra halvleken eller 1:15 i första förlängningsperioden om matchen ska avgöras med förlängning



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

# Några viktiga domartecken (utdrag ur Regelboken)



11

Passivt spel



12

Mål



13

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



14

Utvisning (2 min)



15

Timeout



16

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



17

Förvarningstecken  
för passivt spel

## Utdrag ur Regelboken

Regler, kommentarer med mera vilka är extra viktiga för funktionärens arbete.

### ***Regel 2:5 Slutsignalen***

För frikast som utförs (eller görs om) med hänvisning till regel 2:4, tillämpas speciella bestämmelser gällande spelares placeringar och spelarbyten. Som ett undantag till de normala spelarbytena enligt regel 4:4, är spelarbyte endast tillåtet för **en** spelare i det kastande laget. Överträdelse bestraffas enligt regel 4:5, första stycket. Dessutom ska kastarens medspelare vara placerade minst 3 meter från kastaren, förutom att de ska vara placerade utanför motståndarnas frikastlinje.



**Tänk på** att det i dessa situationer är extra viktigt att vara uppmärksam på spelarbytena. Kastande lag får bara byta **en** spelare, det försvarande laget **ingen** spelare. Här räknar givetvis domarna med fullt stöd från funktionärerna.

Vid straffkast i samband med slutet av respektive halvlek ska domarna inte låta "tiden löpa ut" innan straffkastet läggs. Viktigt att tidtagaren genom sirén eller visselsignal blåser av exakt då matchtiden gått ut, resultatet av kastet ska alltså inte avvaktas.

### ***Regel 2:8 Timeout***

Timeout är obligatoriskt när:

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



**Tänk på** att det nu är domarna som avgör om och när klockan ska stoppas vid straffkast.

### ***Regel 2:9 Timeout***

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 och domartecken 16. Däremot, om det är en timeout med hänvisning till 2:8 b-c, ska tidtagaren stoppa klockan omedelbart, utan att invänta bekräftelse från domarna. Signal måste alltid ges för att informera om att spelet återupptas efter en timeout. (15:5 b).



**Tänk på** de olika situationer som finns vad gäller när domarna avgör med tre signaler och tecken och när tidtagaren stoppar klockan direkt.

Det är viktigt att du som tidtagare och/eller sekreterare alltid är med i spelet så att tidsstopp, tidsnoteringar vid utvisningar (på tavlan och i protokollet) görs så snabbt det går. Att "läsa spelet" är en jätteviktig detalj för att få ett bra flyt i arbetet vid bordet.

## ***Regel 4 Laget, spelarbyten, utrustning***

Regel 4:1 Ett lag består av upp till 14 spelare.

Regel 4:2 Ett lag får använda högst 4 ledare under matchen.



**Tänk på** att "räkna in" och kolla av mot matchprotokollet att antalet spelare och ledare stämmer överens.

*SHF:s kommentar:* I nationella ungdomsmatcher får laget bestå av 17 spelare.  
Matcher i SHE & Handbollsligan får laget bestå av 16 spelare.

## ***Regel 4:4 Spelarbyten***

### ***IHF:s kommentar***

Ändamålet med begreppet "avbytarlinje" är att garantera ärliga och riktiga byten. Meningen är inte att det ska förorsaka bestraffningar i andra situationer, där en spelare går över sidlinjen eller yttre mållinjen på ett oskyldigt sätt och utan något som helst syfte att få fördel (till exempel att få vatten eller en handduk vid bänken precis på andra sidan avbytarlinjen, eller att lämna spelplanen på ett sportsmannamässigt sätt, när man fått en utvisning och går över sidlinjen vid bänken, men precis utanför 15 cm-linjen).



**Tänk på** att det inte alltid ska tolkas som ett felaktigt byte då en spelare går över sidlinjen eller yttre mållinjen.

### ***Regel 4:11***

I händelse av en skada får domarna ge tillstånd (genom domartecken 15 och 16) för deltagarberättigade personerna (se 4:3) att beträda spelplanen under en timeout för det speciella syftet att hjälpa en skadad spelare från det egna laget.



**Tänk på** att vara extra uppmärksam, hjälp domarna genom att ha kontroll och eventuell kommunikation med det "andra lagets ledare". Att det är OK för det ena laget att släppa in två (2) personer betyder inte att det är det för det andra laget.

## ***Regel 8 Förseelse mot motspelare och osportsligt uppträdande & Regel 16 Bestraffningar***

Dessa två regler är en sammanställning över de olika bestraffningsåtgärder som ska nyttjas olika situationer. För funktionärernas arbete är det jätteviktigt att ha kunskap om dessa två regler.



**Tänk på** att det finns många olika påföljder vid exempelvis utvisningar och diskvalifikationer. Det gäller att kunna regel 8 och 16 för att göra rätt bedömning på antal spelare, ledare, hur det ska noteras och räknas i tid med mera.

## ***Regel 18 Tidtagaren och sekreteraren***

En regel i Regelboken som handlar om funktionärerna. Av den anledningen är det ju en självklarhet att vara påläst och kunnig även här.



### ***Klarläggande 3 – Lag-timeout***

Här redovisas tillvägagångssättet för en lag-timeout, både vad gäller lagen, domarna och funktionärerna.



**Tänk på** att det i slutet av respektive halvlek är extra viktigt att vara extra uppmärksam om något av lagen har kvar något av sina timeout-kort. Bra kommunikation mellan tidtagare och sekreterare underlättar. Uppmaning till tidtagaren: Ha koll på visselpipan, ju närmare slutsignalen, ju viktigare!

I **Handbollsligan ska tidtagaren alltid stå upp** och visa TO-tecknet direkt efter det att klockan är stoppad. Detta rekommenderas också i övriga serier där det kan vara svårt att få domarnas uppmärksamhet via visselsignal. Viktigt att tidtagaren har en visselpipa som har ett "genomträngande" ljud och att han "vågar" blåsa i pipan.

### ***Reglemente rörande avbytarområdet***

Ett kapitel som innehåller instruktioner vad gäller spelare och ledare som befinner sig i avbytarområdet. Givetvis bra för funktionärerna att veta vilka regler och bestämmelser som gäller för avbytarområdet.

### ***PM för tidtagare och sekreterare***

Finns i sin helhet i regelboken. Jätteviktig handledning för vad som gäller för de båda funktionärerna.

I detta häfte finns en del som heter Arbetsbeskrivning för tidtagare och sekreterare före, under och efter match och mycket av denna del bygger i stor del på PM för tidtagare och sekreterare.

# Utdrag ur TÄVLINGSBESTÄMMELSERNA

(Ändringar och justeringar i dessa bestämmelser görs inför varje säsong).

## KAPITEL 1 - ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

### § 1:6 Dräktfärger

I SHE & Handbollsligan till och med Division 1 ska alla lag ha ett mörkt och ett ljus matchställ (gäller tröja). Bortalaget är alltid ansvariga att rätt tröjor medförs till bortamatch. Om bortalaget genomför match med "fel tröjfärg" ska detta rapporteras av domare/delegat och kan medföra ett vite om 5000 kronor.

Val av tröjfärg: a) Hemmalagets speltröja b) Bortalagets tröjfärg c) Hemmalagets MV-tröja d) Bortalagets MV-tröja e) Domarna väljer lämplig tröjfärg.

Extra MV-tröja ska uppvisas innan match och godkännas av domarna/eventuell delegat.

Målvakterna i respektive lag skall ha samma färg på sina tröjor. Extra MV-tröja till utespelare skall vara i exakt samma färg som ordinarie MV-tröja, hål för att siffran görs synlig måste täckas med ex. ett finmaskigt nät – uppklippta "hål" är inte tillåtet. Spel med väst är inte tillåtet. A-ungdom och yngre har dispense från denna bestämmelse.

Ledarnas färg på tröja/jacka ska skilja sig från motståndarlagets utespelare.

Om långärmad tröja nyttjas under matchtröjan ska det vara samma färg på båda tröjorna.

Vid lika tröjfärg ska det lag som står som bortalag byta till annan färg.

### 1:10 Arrangerande- och gästande förenings skyldigheter

För arrangerande och gästande förening gäller:

**att** av administrerande förbund fastställt spelprogram, gäller som inbjudan för gästande lag.

**att** domarlista/uttagning gäller som kallelse till match för domare och funktionärer.

#### Det åligger arrangerande förening:

**att** då match godkänts för ändring, ska arrangerande förening (hemmalaget) inbjuda gästande lag, domare och funktionärer senast 10 dagar före match.

**att** tillhandahålla matchbiljetter till gästande lag, vilka senast 10 dagar innan match ges möjlighet att köpa minst 10% utifrån hallens publikkapacitet (dock minst 50 biljetter). Regeln om tio (10) dagar gäller ej vid kval- och slutspelsmatcher. Då ges istället gästande förening möjlighet till detsamma fram till två (2) dagar innan match.

**att** genomföra matchen under sportsliga förhållanden.

**att** ansvara för att reglementsenliga bollar och matchprotokoll lämnas till domarna i god tid före matchen, (se även §6:4).

**att** senast 60 minuter efter avslutad match ha rapporterat slutresultatet till SHF:s resultatrapporteringssystem. (Gäller matcher som inte använder EMP-systemet)

**att** sända in originalprotokollet och arbetsprotokollet till administrerande förbund.

**Det åligger gästande förening:**

**att** resa från hemorten så att man under normala förhållanden kommer i god tid till spelplatsen. Om ett lag inte hinner till spelplatsen i god tid, föreligger skyldighet att omedelbart underrätta arrangören angående förseningen och meddela beräknad ankomsttid.

## KAPITEL 2 - TÄVLINGSVERKSAMHET

### § 2:1 Serieansvar och administration

De nationella serierna indelas i förbundsserier, regionala serier och distriktsserier till vilka lag alltid ska anmälas i föreningens officiellt registrerade namn.

Förbundsserierna är underställda och administreras av SHF.

Regionala seriers administration kan delegeras till SDF.

Distriktsserierna är underställda och administreras av SDF.

Förbundsserierna består av:

1. SHE & Handbollsligan
2. Allsvenska serier
3. Division 1

Regionala serierna består av:

4. Division 2
5. Division 3, herrar.

Distriktsserierna består av:

Övriga serier, och är underställda och administreras av SDF.

### § 2:3 Regler för upp- och nedflyttning och kvalspel

Om lag utgår eller utesluts under första halvan av en dubbelserie räknas resultaten bort i lagets samtliga matcher.

Om lag utgår eller utesluts under andra halvan av en dubbelserie eller i en poolserie beslutar TK i en sådan fråga. (se även § 5:4).

***Om lag utgår eller utesluts i en poolserie skrivs aktuellt lags matcher till 0-10 i protokollet.***

### § 2:9 Begäran om matchflyttning

Spelares landslagsuppdrag frilägger föreningen för tävlingsmatch. Spelares deltagande i Europacupspel frilägger förening och om nödvändigt samarbetsförening från tävlingsmatch.

Spelares deltagande i Ungdoms-SM samt SHF:s distriktsturneringar frilägger deltagande föreningars lag i SDF:s tävlingsspel i respektive åldersklass. Spelares deltagande i USM för Juniorer frilägger förenings- och samarbetsförenings seniormatch.

I USM-spelet för Juniorer äger förening rätt att nyttja eventuell reservdag vid matchläggning för seniorlaget. Ansökan om matchflytt för seniorlaget skall göras senast dagen efter avancemang till kommande USM-Steg för J-laget.

Berörd förening tar kontakt med aktuell motståndare och kommer överens om ny speldag samt skickar in ansökan om matchflyttningen till SHF.

En spelares deltagande vid högskoleprov frilägger förenings match.

## **2:11 Deltagande av inte spelklar spelare**

Inte spelklar spelare är den som:

på grund av representationsbestämmelserna inte får representera föreningen eller olika lag i föreningen.

på grund av åldersskäl ej får delta i den tävling matchen gäller (se §8:1).

på grund av ej godkänd/tillstyrkt övergångsanmälan (se § 7:2)

på grund av disciplinära skäl är avstängd viss tid.

är ungdomsspelare som utan dispens deltagit i mer än 2 ungdomsklasser (se §8:12).

i samma tävling, erhållit två (fyra, sex och så vidare) röda kort. Denna spelare/ledare är automatiskt avstängd nästföljande match i berörd seriematch/tävling i SHF-spel eller SDF-spel.

Inför slutspel, playoff-spel, kvalspel och finalspel i de centrala ungdomstävlingarna nollställs de röda korten. Spelare som erhållit det andra röda kortet i sista matchen i seriespelet (eller ledare som får sitt andra röda kort) innan slutspel/kvalspel m.m. är automatiskt avstängd första matchen i det kommande slutspelet/kvalspelet. Nollställningarna gäller ej i sanktionerade ungdomsturneringar.

### **Man ALLTID skall stå över en match efter det andra röda kortet, även om det blir "Anmälan till bestraffning"**

Föreningen/spelaren/ledaren är skyldiga att hålla reda på de röda korten.

Det går således inte att överklaga en eventuell protest som kan följa av att en spelare/ledare deltagit i en match, trots att vederbörande skulle varit avstängd.

Vid seriematch i vilken inte spelklar spelare deltagit erhåller laget som inte felat 2 poäng. Har matchen vunnits med 10 mål eller mer räknas det uppnådda resultatet. I annat fall räknas målresultatet 10-0

Vid match enligt utslagsmetoden där inte spelklar spelare deltagit utesluts den felande föreningen ur tävlingen.

Vad ovan sagts om sanktion mot lag för deltagande av inte spelklar spelare ska även gälla lag som under match använt för många spelare.

Eventuell protest gällande brott mot bestämmelserna om röda kort och avstängningar behandlas av handläggande instans (TK) enligt kapitel 7. Ledare/spelare som anmäls och som deltagit trots avstängning ådöms avstängning två (2) matcher vid första tillfället, fyra (4) vid efterföljande och så vidare.

## § 2:12 Vadhållning på egen match

Spelare, ledare, domare eller annan som kan påverka resultatet av en match eller delmoment under en match, får inte själv eller genom ombud, vare sig inom eller utom riket, ingå vadhållning gällande utgången av matchen eller annat förhållande rörande matchen av vad slag det vara må, t.ex. men inte begränsat till utgången av matchen eller olika tävlingsmoment under matchen såsom frikast, straffkast, varning eller utvisning av spelare.

Det är även förbjudet att delta i eller på annat sätt medverka till sådan manipulation som angetts ovan oavsett om personen själv eller genom ombud ingått vadhållning.

Om en sådan person blir kontaktad av någon annan för att medverka till vadhållning på angivet sätt är personen skyldig att omgående underrätta SHF om detta.

Den som medverkar eller försöker medverka till manipulation enligt ovan ska anmälas till bestraffning enligt 14 kap. RF:s stadgar.

Den som inte omfattas av RF:s bestraffningsregler kan av Rättskommittén komma att förbjudas tillträde till matcharenor under viss tid eller för all framtid. RK:s beslut får överklagas till Förbundsstyrelsen.

## 2:15 Klisterförbud

Klister/vax får användas vid matcher för A-ungdom och äldre.

Klister/vax får endast appliceras på fingrarna, undantag i SHE & Handbollsligan, Allsvenskan och Div 1, där det är tillåtet att applicera klister/vax på skorna.

## 2:16 Förbud mot punktmarkering / Byte anfall - försvar

För A-ungdom och yngre är det inte tillåtet att punktmarkera motspelare det vill säga ensidigt följa en (1) eller två (2) icke bollförande spelare utanför frikastlinjen.

Om försvaret lyfter lika många spelare ovanför frikastlinjen som det finns anfallsspelare ovanför frikastlinjen så är det inte att betrakta som punktmarkering.

För B-ungdom 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.

## 2:17 Bollstorlekar

Herrsenior / Herjunior	Storlek 3	Läder	58-60 cm	425-475 g
Damsenior/ Damjunior / Pojkar A	Storlek 2	Läder	54-56 cm	325-375 g
Flickor A / Pojkar B	Storlek 1	Läder	50-52 cm	290-300 g
Flickor B/C/D / Pojkar C/D	Storlek 0	Läder	46-50 cm	250-300 g
Allt minihandbollspel	Minihandbollar	Skumgummi/ Gummi	47-49 cm	150-200 g

## KAPITEL 6 - DOMARE OCH FUNKTIONÄRER

### 6:1 Indelning, legitimation och prioritering av domare

IHF-domare, legitimeras av IHF  
EHF-domare, legitimeras av EHF  
Elitdomare, legitimeras av SHF  
Förbundsdomare, legitimeras av SHF  
Regiondomare, legitimeras av SHF  
Distriktsdomare, legitimeras av SDF  
Föreningsdomare, legitimeras av SDF  
Elitfunktionärer, legitimeras av SHF  
Förbundsfunctionärer, legitimeras av SHF  
Distriktsfunktionärer, legitimeras av SDF  
Föreningsfunktionärer, legitimeras av SDF

Respektive kategori indelas och legitimeras enligt IHF:s/EHF:s/SHF:s/SDF:s bestämmelser. Domare, elit- och förbundsfunctionärer legitimeras för ett år i taget. SDF:et avgör om distrikts- och föreningsfunktionärer legitimeras för ett eller två år.

### 6:2 Tillsättning av domare och funktionärer

Vid internationella matcher, matcher i förbunds- och regionsserierna, SM-tävlingar samt Ungdoms-SM ska matcherna ledas av två legitimerade domare och 2 legitimerade funktionärer. I övriga tävlingsmatcher bör två domare finnas, men med administrerande SDF:s tillstånd är det tillåtet att genomföra match med endast en domare.

Domare till SHE & Handbollsligan, Allsvenskan herrar, Division 1 herrar samt kvalificeringsmatcher till dessa serier samt SM-slutspel utses av SHF:s DK.

Domare till övriga matcher utses av respektive SDF eller delegerad instans.

SHF:s DK ansvarar för tillsättning av funktionärer i alla SHF:s tävlingar men kan delegera till respektive SDF eller av SDF utsedd instans.

### 6:3 Domares och funktionärens arvode, rese- och traktamentsersättningar

För arvode, reseersättningar och traktamente i förbunds- och regionsserierna och SHF:s övriga tävlingar gäller bestämmelser utfärdade av FS. I distriktsserierna och SDF:s övriga tävlingar gäller bestämmelser utfärdade av SDF. Distriktens ersättningar får inte överstiga förbunds- och regionsseriernas ersättningar.

### 6:4 Matchprotokoll – Lagansvarig

#### INNAN MATCH

**EMP-protokoll:** Ledare för respektive lag lämnar spelarlista vid det tekniska mötet där sådant genomförs, annars lämnas listorna till sekretariatet senast 30 minuter innan matchstart. De spelare som skall delta i matchen skall vara markerade samt max fyra (4) ledare.

**Pappersprotokoll:** Hemmalaget ansvarar för att godkänt matchprotokoll finns och skriver också i laguppställningen först. Därefter skriver gästlag sin laguppställning och allt ska vara klart senast 30 minuter innan matchstart. Födelsedatum (6 siffror) ska vara ifyllt. Respektive lagansvarig skriver under matchprotokollet. De spelare som beträtt spelplanen markeras av matchsekreteraren på matchprotokollet.

Godkännande av matchprotokoll:

- Vid matcher med EMP-protokoll granskar och godkänner ledare laguppställningen innan match.
- Vid matcher med pappersprotokoll signerar lagansvariga protokollet i samband med att laguppställningarna skrivs in på protokollet, alltså innan match.

I seniormatcher får max **14** spelare delta i match, undantag i SHE & Handbollsligan, där är det max 16 spelare.

Vid match i SHE & Handbollsligan fastställs protokollet vid det tekniska mötet. Då mötet är klart får inga ändringar göras i spelarlistan.

I matcher för Juniorer och yngre får max **17** spelare delta i match. Samtliga spelare ska vara noterade i matchprotokollet.

Om flera målvakter markerats i matchprotokollet innan matchstart för A-lag/Förening A, kan den/de målvakt/er som deltagit minsta tiden, genast delta i reservlags alternativt Förening B:s nästkommande match som målvakt. Spelaren får inte ha deltagit i matchen som utespelare.

### **6:5 Jäv för domare att döma**

Domare får ej döma i serie, cup, SM, DM etc när någon omständighet föreligger som kan rubba förtroendet för hans/hennes opartiskhet i domarutövandet. Till sådan omständighet räknas föreningstillhörighet, tränar- eller ledaruppdrag eller till exempel nära familjeförhållande till spelare. SHF:s DK är ytterst ansvariga för tolkningar om eventuellt jäv.

Domare får i övrigt spela handboll i serie eller annan tävling, men kan efter ha deltagit ej döma i samma serie eller tävling.

Förening/lag i nationella serier som anser att det föreligger jävförhållande ska innan match begära att få detta noterat i matchprotokollet för att eventuellt protest ska kunna tas upp till behandling. I distriktsserier kan SDF utfärda speciella bestämmelser.

Funktionär bör inte tjänstgöra för en förening och ha tränar- eller ledaruppdrag eller nära familjeförhållande till spelare.

## KAPITEL 7 - PROTESTER, BESTRAFFNINGÄRENDEN

### 7:1 Handläggande instanser

#### SHF behandlar ärenden i:

- SM-tävlingar
- *SHF & Handbollsligan*
- Allsvenskan
- Division 1-serierna
- Kvalificeringsmatcher till dessa serier
- Ungdoms-SM
- Svenska lags matcher i utlandet

#### Administrerande SDF behandlar protester i:

Övriga matcher och ärenden i anslutning till dessa.

SDF:s beslut får överklagas till SHF inom 3 veckor från dagen för SDF:s beslut. FS eller av FS utsedd kommitté beslutar i protestärenden, som hänför sig till tolkning och tillämpning av SHF:s tävlingsregler och tävlingsbestämmelser.

I bestraffningsärenden, där spelare eller ledare från olika distrikt är inblandade, kan handläggningen överlämnas till SHF.

FS eller av FS utsedd kommitté beslutar i bestraffningsärenden och besluten kan överklagas vidare inom 3 veckor efter delgivningsdagen till Riksidrottsnämnden (RIN).

I bestraffningsärenden som inte handläggs av SHF enligt ovan, ska första instans vara det SDF där den förening, vilken den anmälde tillhör eller annars är knuten till, har sin hemort eller av ett bestraffningsorgan som är rikstäckande eller inrättat för ett närmare angivet geografiskt område.

Vid sanktionerade ungdomstävlingar kan SHF (efter ansökan) överlämna besluts- och/eller bestraffningsrätten till lokal tävlingsjury. Det åligger den lokala tävlingsjuryn att rapportera ärenden och tagna beslut till det SDF som föreningen tillhör.

### § 7:2 Handläggning av protestärenden

#### Protest mot regelfel och matchrelaterade situationer:

Protest ska senast inom 60 minuter efter avslutad match/händelse av lagansvarig anmälas till domaren/domarna alternativt meddela per telefon/mail/sms till vederbörande handläggande organ. Anmälan ska innehålla skälen för protesten. Domare, som mottar protest, ska notera detta på matchprotokollet.

Domarnas avgörande i sakfrågor, grundade på deras iakttagelser, är utan appell. Protester som grundar sig på domarens bedömning i matchsituationer godkänns inte.

Beslut om omspel kan fattas där ett regelfel avgör matchen till fördel för ett lag.

Vid beslut om omspel ska matchen spelas om i sin helhet, undantag kan göras vid match i Centrala Ungdomstävlingar.

Vid beslut om omspel annulleras eventuella bestraffningar, förutom den typ av regelförseelser som leder till rapport.



FS har rätt att, beträffande av SHF administrerade tävlingar, fastställa andra regler för ingivande av protest.

Sedan **protest** anmäls till PU enligt ovan, ska den senast inom 5 dagar från matchdagen, följas upp med en skriftlig protest med angivande av skälen för protesten.

Vid en tävlings två sista omgångar samt kvalspel eller slutspel ska detta ske inom 24 timmar efter avslutad match/händelse.

Den skriftliga protesten ska ges in till vederbörande handläggande organ och senast inom samma tid åtföljas av aktuell protestavgift. Protestavgiften fastställs av FS (se Tävlingshandboken) Protestavgiften kan variera i olika SDF.

Protestavgiften är förverkad om protesten avslås. Om protesten slutligt godkänns ska avgiften återbetalas.

**Anmälan** mot icke spelklar spelares deltagande i tävlingsmatch ska lämnas in skriftligen, med angivande av skälen, till vederbörande handläggande organ senast inom 14 dagar från matchdagen. Anmälan avseende matcher i en tävlings två sista omgångar samt kvalspel och slutspel ska lämnas in senast 24 timmar efter avslutad match/händelse. Protestavgift behöver inte inbetalas.

Anmälan, vilken inte inkommit inom föreskriven tid, ska avslås.

Eventuell protest gällande bestämmelserna om röda kort och avstängningar behandlas av TK. Ledare/spelare som anmäls och som deltagit trots avstängning ådöms avstängning två (2) matcher vid första tillfället, fyra (4) vid efterföljande och så vidare.

Oavsett vad som anges ovan har TK respektive vederbörande SDF inom sina respektive ansvarsområden rätt att på eget initiativ, senast inom 14 dagar från matchdag, besluta om icke spelklar spelare deltagit i tävlingsmatch. Beslut av TK respektive SDF kan därför i sådan fråga, som högst inbegripa match/matcher som spelats fjorton (14) dagar innan anmälningsdagen. Kommunikering från TK respektive SDF med berörda parter måste, vid sådant förhållande, ske senast 15 dagar efter matchdag.

Inkommen protest/anmälan ska omgående tillställas den mot vilken protesten är riktad, med begäran om yttrande.

Protest- och andra tävlingsärenden ska behandlas skyndsamt.

Vederbörande beslutande organ får avgöra om muntlig förhandling ska ske. En begäran från part om muntlig förhandling, vilken begäran ska avfattas skriftligen, får avslås om det är uppenbart att en sådan förhandling saknar värde för bedömningen av ärendet. Eventuell muntlig förhandling sker på parternas egen bekostnad.

### **§ 7:3 Beslut m.m.**

När FS eller SDF-styrelse beslutar i tävlingsärende ska minst fyra ledamöter delta. Om annat organ beslutar i tävlingsärende ska minst tre ledamöter delta.

Beslut i tävlingsärende ska avfattas skriftligen och senast inom tre dagar från dagen för beslutet tillställas berörd(a) part(er). Av beslutet ska framgå vilka som deltagit i beslutet, tidpunkt för beslutet samt på vilket sätt och inom vilken tid beslutet kan överklagas.

Beslut i samband med serieavslutning, kval- och slutspel ska, om möjligt, avgöras och meddelas senast 48 timmar efter det att handlingar och eventuell protestavgift inkommit till beslutande organ.

När särskilda skäl föreligger får SHF:s TK på eget initiativ ta upp ärende om tävlingsfrågor och utfärda eventuella dispenser, oavsett när och på vilket sätt detta kommit till TK:s kännedom.

## KAPITEL 8 - REPRESENTATIONSBESTÄMMELSER

### 8:1 Definitioner och åldersbestämmelser

#### 1. Definitioner

**Seniorspelare** är alla spelare över junioråldern.

**Barn & ungdomsspelare** är alla spelare i juniorålder och yngre

**Trimspelare** är den spelare som fyller lägst 35 år det år som tävlingen startar. Spelaren har möjlighet att representera en förening på seniornivå och en annan i Trim, detta utan att en övergångsanmälan måste göras. Ska däremot spelaren representera mer än en förening i Trim-spel så måste det göras en övergångsanmälan.

**Svensk medborgare** och medborgare i EU-/EES-land är jämställda beträffande tillämpningen av SHF:s representationsbestämmelser.

**Utländsk medborgare** är i dessa bestämmelser, medborgare i land utanför EU-/EES-avtalen.

**Elitspelare** är alla spelare som föregående, eller innevarande tävlingsår, spelat bindande match för lag i Elitserien, de Allsvenska serierna eller i Division 1 samt innevarande tävlingsår är registrerad för förening som deltar i dessa serier. Elitspelare ska ha kontrakt enligt SHF:s och IHF:s reglemente vid all representation i föreningar som deltagar i de två högsta serierna. Spelare i andra serier kan ha kontrakt.

**Kontraktspelare** är spelare som är i besittning av ett legalt underskrivet kontrakt vilket reglerar båda parter rättigheter och skyldigheter i enlighet med gällande lag. Kontraktet ska vara registrerat på sätt som föreskrivs av SHF/IHF. Spelare, i svensk förening, som spelat match i A-, U- eller J-landslag anses alltid vara kontraktspelare.

**Icke kontraktspelare** är spelare som spelar handboll och ej har kontrakt enligt SHF:s /IHF:s reglemente

## 2. Åldersbestämmelser

**Juniorer** är de som fyller **högst 18 år** det kalenderår tävlingsåret börjar.  
**A-ungdom** är de som fyller **högst 16 år** det kalenderår tävlingsåret börjar.  
**B-ungdom** är de som fyller **högst 14 år** det kalenderår tävlingsåret börjar.  
**C-ungdom** är de som fyller **högst 12 år** det kalenderår tävlingsåret börjar.  
**D-ungdom** är de som fyller **högst 10 år** det kalenderår tävlingsåret börjar.  
Spelaren tillhör åldersklassen under hela tävlingsåret.

Vid ungdomstävlingar som spelas under tiden maj-juni får dock tillämpas åldersbestämmelser för spelare till och med juniorer gällande det tävlingsår som börjar den 1 juli samma år.

## 3. Speciella åldersbestämmelser

För rätt att delta i seniorspel krävs att spelare fyller 17 år det kalenderår tävlingsåret börjar.

B-ungdom och yngre får under samma tävlingsår delta i högst två (2) ungdomsklasser vari inräknas juniortävlingar. Om SDF:et har så kallade "rena åldersklasser" i samma ungdomsklass (exempelvis B-ungdom) ska detta anses som två olika klasser.

### 8:12 Representationsrätt för spelare inom förening.

(Gäller ej förhållandet Förening A / Förening B).

- a) Spelare som medverkat i ett lag kan delta i samma förenings lag i högre serie/klass. Se dock d) nedan. För A-ungdom och yngre gäller dock §8:1.3.
- b) Vid nedflyttning av spelare till lägre serie/klass måste spelaren senast samma dag "stå över" seriematch för A-laget.  
För att "stå över" måste spelaren vara spelklar för match i det högre placerade laget. I matchprotokollet inte markerade utespelare samt två markerade utespelare, som fyller högst 19 år under det kalenderår, som tävlingsåret börjar, kan redan samma dag som seriematch för A-laget spela match för B-laget.
- c) Spelare som ej deltagit (-it) i exempelvis A-laget och då kan spela för B-laget, får direkt spela för C-laget, om spelaren ej heller deltagit i seriematch för B-laget, o s v.
- d) Då föreningens övriga lag (B-lag, C-lag, osv) har seriestart före föreningens A-lag är de spelare, som ska delta i A-lagets första seriematch, inte deltagarberättigade i den/de seriematch(er) dessa lag spelar innan A-laget. Ej markerade utespelare samt två markerade utespelare, som fyller högst 19 år under det kalenderår som tävlingsåret börjar, har rätt att delta. Övergång mellan A-lag och B-lag kan inte göras om lagen är placerade i samma serie.
- e) Om flera målvakter markerats i matchprotokollet innan matchstart för A-lag/Förening A, kan den/de målvakt(er) som deltagit minsta tiden, genast delta i reservlag alternativt Förening B som målvakt. Spelaren får ej ha deltagit i matchen som utespelare.
- f) I en och samma ungdomsturnering får spelare endast delta i ett av föreningens lag i samma åldersklass. För A-ungdom och yngre gäller härutöver vissa bestämmelser enligt §6:4 och 8:1.3.

**8:13 Spelares rätt att delta i omspels-/flyttad match**

Vid match som senareläggs får endast delta spelare som vid ordinarie tidpunkt är berättigad att representera föreningen (spelarens spelklara datum vid spelarövergång)

Vid match som tidigareläggs får endast delta spelare som är spelklara vid det nya matchtillfället.

**Vid match där det beslutats omspel är det den nya speldatumen som skall räknas som officiellt speldatum.**

**8:14 Spelares deltagande i tävlingsmatch**

Inte spelklar spelare får inte delta i tävlingsmatch, (se §1:2, 2:11, 8:1, 8:2 och 8:12).

**8:15 Spelares möjlighet att spela för annan förening i träningsmatch**

Spelare får endast med sin förenings skriftliga tillstånd delta i vänskapsmatch för annan förening.

## KAPITEL 9 - Samarbetsavtal

**§ 9:1 Upprättande av samarbetsavtal**

För förening som har ungdomsspelare som studerar på annan ort kan TK dock medge dispens från denna regel. (se även § 9:4).

Förening utan egen seniorverksamhet kan teckna samarbetsavtal med annan förening för seniorspel.

Samarbetsavtal gäller inte ungdomshandboll (juniorer-yngre).

Regel:	Handbolls ligan	SEH	Allsvenskan Herr	Allsvenskan Dam	Div.1 Herr	Div.1 Dam	Div.2 Herr	Övriga seniorserier	U18/UI17 H/D	U16 U15	U14 U13	U 12-yngre
Sju utspelare (*)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Skadad spelare	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Passivt spel	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Sista 30 sek	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Blått kort	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Punktmarkering	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej
Klister / Vax	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Klister på skorna	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Samma färg på strumpor (***)	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Väst som MV-tröja	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	X	X	X
Max 14 spelare	Nej	Nej	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej
Max 16 spelare	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Max 17 spelare	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	X	X	X	X
Byte anfall/försvar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej
Tekniskt möte	X	X	X	X	X	X	X	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Resultat/tabell (**)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Nej

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

(\*\*) = Så här står det i Tävlingsbestämmelserna: "Tabeller och resultat ska inte visas från C1 och yngre. Tävlingskommittén rekommenderar att detta även gäller vid turneringar."

(\*\*\*) = Även om det inte är ett "måste" med enhetlig färg på strumporna i Div2-neråt och på ungdomsnivå är det givetvis en rekommendation!!

**X** = Regeln gäller

**Nej** = Regeln gäller inte

## Fair Play i USM

SHF & Stadium har beslutat att fortsätta med Fair Play under hela USM **2017/2018**, från Steg 1 till och med Finalspelet och i alla sex klasserna.

Följande saker ska betygsättas:

Spelarna på planen,  
Bänken inkl. ledarna,  
Publiken,

Det finns en ruta för hemmalag och en ruta för bortalag per kategori och det är domarna som ska rapportera detta till den arrangerande föreningen.

Domarna ska notera siffra 1-5, ju högre siffra ju bättre Fair Play-betyg.

Arrangören för sedan in dessa betyg via länken:

<http://213.180.74.118/admin/fairplay.aspx>

## FAIR PLAY (välj siffra 1-5)

Spelarna (på planen)	Hemma <input type="checkbox"/>	Borta <input type="checkbox"/>
Bänken (inkl. ledarna)	Hemma <input type="checkbox"/>	Borta <input type="checkbox"/>
Publiken	Hemma <input type="checkbox"/>	Borta <input type="checkbox"/>

Signatur av domarna: \_\_\_\_\_



Publik

# MATCHPROTOKOLL

kompletteras med arbetsprotokoll

Seriens namn

Matchnummer

Datum: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_ Kl: \_\_\_\_ Hall: \_\_\_\_

Herrar

Resultat ord. tid

Damer

Förlängning 1

SM  Kval

Förlängning 2

JSM  PFSM

Straftavling

ICA  CUP

**SLUTRESULTAT Halvtid**

- ( - )

Domare	Domare
Namnteckning	Namnteckning

Tidtagare (textas)	Sekreterare (textas)
--------------------	----------------------

Lag Time Out

1
2

1
2

**Hemmalag:**

**Bortalag:**

Nr	Namn	Personnummer	Mål	Straff	V	2'	D	U	Nr	Namn	Personnummer	Mål	Straff	V	2'	D	U	
Mv																		
Mv																		

väggtickan är ej officiell

EV noteringar

**Lagansvarigs underskrift**

Rapport följer  Info.på baksidan

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

IE/ED\_02-10-17

Be gärna domarna texta sina namn i den övre rutan innan matchen. (Bra att ha ifall du behöver ropa på dem.) Underskrift efter matchen i den undre rutan.

Publik 364  
I de högre serierna lämnar arrangören publiksiffran till sekretariatet i havtid.

3 / 6 20 05 Kl: 14:00 Hall: Sporthallen Linköping

Matchnummer 2132130072

Serieserier D2 MSV

Fylls i av hemmalaget

Herrar Alltid kryss i en av dessa två

Damer  SM  Kval  JSM  PFSM  ICA  CUP

Domare Lina Pettersson

Namnteckning Lina Pettersson

Sekretärer (textas) Per Karlsson

Agnetta Bauer Lisa Persson

SLUTRESULTAT Havtid 25 - 28 (13 - 9)

Alltid inringning i seniormatcher och i centrala tävlingar

Används bara då det blir förlängning/ar / straffar

Samtliga boksstäver i föreningsnamnet ska vara med

Hemmalag: IFK Handboll IS

Bortlag: Bollklubben HK

För över precis som det står på arbetsprotokollet.

Lag 1 21:05-24:37

Nr	Namn	Personnummer	Mål	Straff	V	2	D	U	Lag	Straff	V	2	D	U
Mv 1	Johanna Johansson	880425-1448	1						IFK					
Mv 2	Martina Karlsson	760729-4589	2						IFK					
10	Anna Berggren	860228-3460	2						IFK					
15	Olivia Persson	830903-1964	3						IFK					
14	Maria Johansson	820805-2285	2						IFK					
8	Lisa Johansson	810629-1720	2						IFK					
6	Anna Johansson	841019-0543	4						IFK					
7	Lisa Johansson								IFK					
5	Sofia Johansson								IFK					
9	Milena Johansson								IFK					
2	Marie-Louise Lind								IFK					
11	Hanna Johansson								IFK					
4	Lisa Evertsdotter								IFK					
3	Kajsa Hansson								IFK					

Kontrollräkna att antalet mål stämmer med slutresultatet

Totala antalet mål och antalet av dessa som gjorts på straff

Ring runt direktröda

Endast A-ung. och äldre får spela seniorthandboll. (05/06 födda 90 och tidigare). Som yngst andraårs A-ungdom i HI/DI och högre.

Om väggklockan exempelvis inte klarar två samtidigt utvisningar sätter lagansvariga sina signaturer här före match och sekretären noterar varför väggklockan inte kan användas som officiell.

Endast svenska medborgare har personnummer. Vi kan heller inte tvinga någon att ange alla tio siffror.

Licenskontrollperiod: Alla 10 siffror. B-undom och yngre alltid födelseår. I övrigt alltid 6 siffror.

Om domarna kommer skicka någon form av rapport ex. anmälan till bestraffning

Lagensvarigs underskrift

Underskrift före match

Underskrift efter match

Om det inte får plats i "Ev noteringar"; Direktröda i sista spelminuten, ett förtydligande förutom de vanliga noteringarna med D och ring runt m.m.

Lagensvarig (textas) Johan Nilsson

Ledare (textas) Lina Axelsson

Ledare (textas) Lina Axelsson

Ledare (textas) Mats Persson

Samma namn som i underskriften ska finnas i första rutan.

För över från arbetsprotokollet

Ev noteringar

Info på baksidan

Lag 1 21:05-24:37

Lag 2 24:37-28:05

Lag 3 28:05-31:33

Lag 4 31:33-35:01

Personnummer

Mål

Straff

V 2 D U

Lag Time Out

1 2 11:19

1 2 11:19

1 2 11:19

Report följer

Report följer

Report följer

Report följer





**ARBETSprotokoll - BIFOGAS MATCHprotokollet**

	Hemmalag <b>IFK Hässelby SK ZS</b>	Lagens färdiglagda namn inklusive "kollektorkombination", återlämnas på matchprotokollet.	H	Seriens namn <b>D2 M2V</b>	Seriens namn finns på matchprotokollet.	Datum <b>2012-09-17</b>
Bortalag <b>Stötklubben HK</b>	B	X	Slutresultat <b>23 - 28</b>	Halvtid <b>( 12 - 0 )</b>		
Tiden för lag-timmet. Här skrivs samma tid som står på klockan. (Totalt spelad tid i internationella matcher).	11:10 21:22 24:27	Markens villet lag som går av last	Matchnummer <b>1222120072</b>	Matchens namn finns på matchprotokollet. Det består av tre siffror och börjar alltid med de två siffror som motsvarar skogens start, skogen 2013/2014 = 13.	g/10 B	1a 2a 3a <b>07:05</b> <b>21:10</b>

**OSB: Ring runt målgåren vid straffkast**

Herrens Nr	Resultat	Borta Nr	Herrens Nr	Resultat	Borta Nr	Herrens Nr	Resultat	Borta Nr	MÅLGHÖRSÄRE	Antal mål / spelare	Borta Nr	Mål / Spelare	OSB	Antal / Spelare
5	1 - 0		14	13 - 8		6	21 - 10		5					
4	2 - 0			13 - 0	5		21 - 20	47	4					
	2 - 1	(4)					21 - 21	00	3					
3	3 - 1			13 - 10	(4)		21 - 22	00	8					
	3 - 2	15	3	14 - 10			21 - 23	00	6					
8	4 - 2			14 - 11	7	0	22 - 23		7					
	4 - 3	10		14 - 12	7		22 - 24	(4)	0					
6	5 - 3			14 - 13	7		22 - 25	10	11					
7	6 - 3		4	15 - 13		15	23 - 25		14					
	6 - 4	47	(5)	16 - 13		15	24 - 25		10					
	6 - 5	47		16 - 14	15		24 - 26	(4)	15				6	
0	7 - 5			16 - 15	5		24 - 27	6					00	
3	8 - 5		6	17 - 15		5	25 - 27						7	
	8 - 6	3	10	18 - 15			25 - 28	(4)					5	
5	0 - 6			18 - 16	00	4	26 - 28						8	
	0 - 7	8		18 - 17	4	4	27 - 28						3	
11	10 - 7		7	19 - 17									47	
	10 - 8	5	3	20 - 17									10	
11	11 - 8			20 - 18	15								15	
14	12 - 8			20 - 19	10								5	

*Formålet valde att inte utnyttja en tredje lag-timmet där ströket i mål.*

*Sluttid utnyttjade upp målgåren och utnyttjade målet i kollektorkombination till väntar.*

*Under matchen noterades skottens utnyttjade målgåren i kollektorkombination till laget, med hjälp av "måländring". Detta medför att det blir det lättast att få ut målgåren till matchprotokollet efter matchen.*

*Om det blir strängt skriv bara upp målgårens nummer i listan till väntar och jobba ihop när det lugnat*

*Målgåren på straff ringas alltid in.*

*Vid mål på straff dras ett lodde strökt, vid miss en liten bände-strökt. Mål som görs på samma fäse en straff noteras som missat straffkast.*

*Här har laget missat sina två första straffkast och gjort mål på det*

*Om målet för mål inte rickas till - fortsätt på ett nytt arbetsprotokoll.*

*Ledare som varnas skrivs för tydliggöras skott i den fjärde rutan.*

Varning Hemmalag <b>6</b>	Varning Bortalag <b>6</b>	Antal utövade straffkast <b>15</b>	Utövade mål straffkast <b>0</b>	Antal utövade straffkast <b>15</b>	Utövade mål straffkast <b>1</b>
------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------

*Här skrivs den utövade spelarens nummer i hemma- eller bortalag, matchtiden då spelaren utövade och tiden då spelaren får komma in igen.*

*Spelare 116 har fått en utövning samt en misconduct. Detta noteras som två utövningar, där den andra börjar precis när den första är slut.*

*Spelare 114 har fått en direkt strökt kort, en så kallad diskvalifikation. Detta noteras med en ring runt bokstaven D. Derasutom skrivs tiden för diskvalifikationen (totalt spelad tid). Notera att utövningstiden fortsätter in på nästa halvtid.*

*Spelare 116 har fått en utövning och är därmed diskvalifierad (därmed tredje utövning), dockaren har 116 fått en misconduct (= en fjärde utövning).*

*Spelare 115 har blivit utövad 15:55. Här går sedan in på planen 17:53. Tidagaren blåser och stoppar klockan 17:57. Spelare 115 ges ytterligare två minuters utövning. Laget noteras med ytterligare en spelare under de två sekunder som är kvar av 115's fjärde utövning.*

*Om det utövades för de fyra varningar, använd rutan för tid.*

*Utövning av tillräckligt i tillräckligt. Ledaren får vara kvar i arbetsprotokoll, men laget noteras med en spelare på plan.*

*Spelare 119 har fått en utövning. Eftersom det är mindre än 2 minuter kvar av matchen kommer spelaren inte in mera i matchen. Derasutom får spelaren en misconduct, vilket innebär att spelaren blir diskvalifierad = D i rutan för strökt kort. Laget noteras med en spelare på plan.*

*Rött = Rött kort med rapport "Anmälan till bestraffning" - domarna ska meddela detta innan de startar igång matchen igen!*

*OBSERVERA!!! Utövning är borttaget som bestraffning sedan skogen 2009/2011.*

**Så här skriver du i rutan Rött kort:**  
 D = Diskvalifikation  
 DRK = DIREKTTRÖTT KORT  
 RmR = Rött kort med rapport "Anmälan till bestraffning" - domarna skal meddela detta innan de startar igång matchen igen!

1	12	10	15	14	8	6	7	5	1	12	2	32	10	5	6	7	8
0	2	11	4	3	15	4	3	47	00								

*Före matchen skrivs alla spelare upp som finns med på matchprotokollet i rutan. Kontrollen vid matchstart avser att spelare på protokollet stämmer överens med antalet på bilden. Kontrollen ock så samtliga ledare finns uppstriva.*

*Vad är spelare kommer in i matchen (in på plan) ringar du in dem.*

*Efter matchen skrivs skott tidagaren som noteras på arbetsprotokoll.*

Tidagare namn/förtydligande  
**Lisa Persson**  
 Tidagare namn/förtydligande  
**Per Karlsson**

## Instruktion av Arbetsprotokoll för 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. Har du tidigare registrerat i programmet fortsätter du att skriva aktuell tid (officiella tiden på tidtagaruret/matchklockan).
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 bortalag.
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 förstår 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 underlag för protest. Eventuella anteckningar kan ske på baksidan av pappret under matchens gång.



## Arbetsprotokoll EMP

RAD	TID	MÅL	LAG	HÄNDELSE	NR	Reg. i EMP
1	22:15	10 - 14	H	M	5	X
2	22:45		B	V	7	X
3	23:10	11- 14	H	M	3	X
4	23:40		B	2	10	X
5	24:10		B	TO		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		Halvtid		X
10						X
11	31:45		H	2	3	X
12	31:45		B	T7		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	T7		X
18	34:57		B	SM7	4	X
19	35:31	15 - 17	H	M	6	X
20	↓					X
21	↓					X
22	60:00	25 - 25		Full tid		X
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

### Händelser:

M - Mål

M7 - Straffmål

SM7 - Straff Missad

T7 - Tilldömd straff

V - Varning

HP - Bänkning efter skada

2 - Utvisning

2+2 - Utvisning x2

RK - Rött kort (3 utv)

DRK - Direkt Rött

RMR - Rött m rapport

TO - Lag timeout









# CHECKLISTA för TEKNISKT MÖTE

HANDBOLLSLIGAN – SHE – ALLSVENSKAN – DIVISION 1  
samt Division 2 herrar

Godkänd av Tävlingskommittén & Domarkommittén  
Augusti 2017

*Fet kursiv text = nytt/justerat inför 2017/2018*



## **Tekniskt möte**

Tekniskt möte ska avhållas 1 timma före match – lokalen som användas ska vara fri från andra aktiviteter då mötet genomförs.

## **Ansvarig**

Hemmalagets arrangemangsansvarig är sammankallande för mötet och är också ansvarig för genomförandet.

## **Deltagare**

Arrangemangsansvarig och eventuellt säkerhetsansvarig samt representant från hemmalaget, bortalaget, delegat, funktionärer och domarna. Vid match utan delegat ska domarna vara närvarande. Vid TV- eller Webbsändning även representant från sändande bolag med på mötet.

## **Tidsschema**

Genomgång av procedurer före, under och efter match. Här ska framgå hur inspring och presentation arrangeras, eventuella aktiviteter i pausen och/eller efter match. Vid lagpresentation ska de spelare som är inskriva i protokollet presenteras.

## **Ekonomi**

Arrangemangsansvarig ansvarar för att ta hand om domarnas räkning för matcharvodet samt funktionärernas räkningar. Dessa lämnas vid tekniska mötet.

## **Pausen**

Pauslängden är 15 minuter i Handbollsligan och SHE och 10 minuter i övriga serier. Båda lagen ska informeras om paustidens längd och ska respektera den tid som bestämdes vid mötet! I de hallar där matchklockan tillåter rekommenderas att man programmerar ”nedräkning” för pausens längd samt att speakern informerar publiken. Den andra halvleken ska inte starta innan paustiden är klar! Vid TV-matcher brukar ansvariga från TV ha önskemål om annan paustid.

Om det, i samband med pausen, föreligger en eller flera utvisningar på matchklockan ska paustiden inte programmeras!

Arrangör som önskar ha längre pauslängd än den fastställda ska begära dispens av SHF.

## **Laguppställningar**

I serier med EMP-protokoll ska respektive lag ha med spelarlistor till tekniska mötet, den ska vara markerad så att det framgår vilka spelare och ledare som ska delta. Handbollsligan och SHE får använda upp till sexton (16) spelare. Vid det tekniska mötet inför en match i Handbollsligan och SHE fastställs också spelartruppen (laguppställningen) och kan därefter inte ändras eller utökas med fler spelare.

## **Uppvisande av spelarnas klädsel**

I Handbollsligan och SHE till och med Division 1 ska alla lag ha ett mörkt och ett ljust matchställ (gäller tröja). Bortalaget är alltid ansvariga att rätt tröjor medförs till bortamatch. Om bortalaget genomför match med ”fel tröjfärg” ska detta rapporteras av domare/delegat och kan medföra ett vite om 5 000 kronor.

- |                              |                           |                                    |
|------------------------------|---------------------------|------------------------------------|
| a) Hemmalagets speltröjor    | b) Bortalagets speltröjor | c) Hemmalagets målvaktströja       |
| d) Bortalagets målvaktströja | e) Ledarnas tröjfärg      | f) Domarna väljer lämplig tröjfärg |

Målvakterna i respektive lag ska ha samma färg på sina tröjor. Extra MV-tröja till utespelare ska vara i exakt samma färg som ordinarie MV-tröja, hål för att siffran görs synlig måste täckas med ex. ett finmaskigt nät. Uppklippta hål eller spel med väst är inte tillåtet.

Ledarnas färg på tröja/jacka ska skilja sig från motståndarlagets utespelare.

## Coachkort

I Handbollsligan och SHE / Allsvenskan / Division 1 samt Division 2, herrar ska alla ledarna på bänken bära coachkort under match. Kortet ska hängas runt halsen och vara synligt för domare och funktionärer. Coachkort kan ersättas med väl synliga bokstäver, tryckta på bröstet på ledarnas tröjor (minst 10 cm). Kortet ska överensstämma med protokollet. SHF ansvarar för utskick till alla lag och korten ska finnas vid samtliga matcher under säsongen. Kortet ska uppvisas vid Tekniska mötet. Endast en (1) ledare får stå upp och coacha under match!

## Funktionärsrutiner

Tjänstgörande funktionärer redovisar rutiner och eventuella önskemål inför matchen.

## Funktionärsbordet

Funktionärsbordet är en arbetsplats för tidtagare och sekreterare. Utöver dessa två ska det finnas plats för speaker samt delegat då sådan tjänstgör under matchen. Övrig personal såsom musik, statistik m.m. *ska inte* sitta vid funktionärsbordet!

## Medicinskt ansvarig

- Matchläkare är obligatoriskt vid matcher i Handbollsligan och SHE. ***Arrangerade förening ansvarar för att det finns en stol placerad två (2) meter vid sidan av avbytarplatserna. Stolen märks med texten "Läkare". Delegaten ska ha kontakt med läkaren innan match och notera namnet.***
- Informera var baren finns placerad.
- Om det finns hjärtstartare i hallen, var är den placerad och vem ansvarar för att den hämtas vid akut situation?
- Vid behov av ambulans, vem ringar 112 och vem möter upp?

## Säkerhetsföreskifter

Information vad gäller säkerhetsansvariga, utrymningsvägar.

Vid utrymning av hallen ansvarar funktionärerna för att protokollet alternativt datorn tas med till anvisad samlingsplats. Detta används för att checka av att alla har kommit ur hallen.

En till två personer ska gå ut på planen och där följa domarna till omklädningsrummet, både i pausen och efter matchen. Säkerhetsansvarig ser till att det är fri passage från planen för domare, funktionärer och lag i pausen och efter match. Vid behov ska säkerhetsansvarig följa domarna till parkeringen.

Om domarna delar ut rött alternativt blått kort ska säkerhetsansvarig vara domarna behjälplig och se till att spelaren/ledaren hänvisas till reserverade plats på läktaren. Det ska finnas två (2) platser/lag för eventuellt diskvalificerade spelare och dessa ska inte vara i direkt anslutning till avbytarbänkarna.

## Coachingzon

Coachingzon ska finnas i samtliga hallar. Den ska markeras 3,5 meter räknat från mittlinjen. Linjen startar vid sidlinjen och dras mot väggen. Avbytarbänken ska placeras så att "första" platsen, räknat mot mittlinjen, börjar vid markeringen för Coachingzonen. "Bänk" kan även vara stolar. Dessa ska vara fastsatta så att det inte går att flytta isär stolarna. ***Coachingzonen slutar i linje med avbytarbänkens yttersta plats.***

## Frizon

Vid matcher där det finns fotografer och/eller TV på plats ansvarar arrangören att det markeras upp en "frizon" för domarna bredvid målet. Markera med tejp eller målade linje fyra (4) meter från stolpen på båda sidor av målet. Markeringen görs bakom den förlängda mållinjen. Från markeringen och in mot målet får endast domarna befinna sig. Arrangören ansvarar för information till berörda. Fotografer får inte befinna sig på långsidan.

### **Stolar på golvet**

Stolar på golvet för publik får inte placeras på samma sida som avbytarbänkarna. Vid matcher där det arrangeras extra sittplatser ska detta godkännas av SHF och inspekteras innan match. Detta ska också presenteras vid tekniska mötet.

### **Golvtorkare**

Ska vara A-ungdom eller äldre. Viktigt att dessa är uppmärksamma och kan bedöma situationer där det kan föreligga torkning, har bra spelsinne och har bra ögonkontakt med domarna hela matchen. Golvtorkarna ska ha avvikande tröjfärg mot lagen.

I samband med lag-timeout ska golvtorkarna, utan kallelse från domarna, ställa sig bakom respektive lag för att direkt efter slutförd timeout torka upp om så behövs.

Om ovanstående checklista inte följs eller om domarna/delegaten anser något vara bristfälligt åligger det någon av dessa att meddela arrangören, Svenska Elithandboll (SEH) samt rapportera detta till SHF.

\* \* \* \* \*

## ***CHECKLISTA VID EXTREMA HÄNDELSER UNDER MATCH***

Vid extrem händelse används denna ”checklista” och det betyder att säkerhetsansvarig skyndsamt ska ta sig till sekretariatet för att där tillsammans med delegat, domare, läkare och speaker upprättar ledning över händelsen. Ansvarig för ledningen av händelse är delegaten.

### **Extrem händelse**

Det är viktigt att vid en extrem händelse kunna leda arbetet kring matchen på särskilt sätt. För att få struktur och ett flöde i händelsen.

En extrem händelse uppkommer oftast väldigt snabbt och det kräver att de personer som finns på plats samarbetar och tar mer ansvar.

Alla händelser är olika, men med en bra grundstruktur underlättas det initiala arbetet och man skapar förutsättningar för ett bra flöde i händelsen.

### **Mål**

I syfte att göra prioriteringar i en extrem händelse behövs en tydlig rangordning över vad som är viktigast.

1. Rädda liv
2. Skapa en lednings/informationsstruktur
3. Ta beslut om matchen ska återupptas eller avbrytas.

### **Strategi**

Inledningsvis så ska liv räddas. Därefter ska arbetet i händelsen samordnas från sekretariatet. Därefter ska en lägesbild över händelsen skapas och därefter besluta om matchen ska återupptas eller avbrytas. Slutligen ska händelsen avslutas och summeras av inblandade aktörer.

## Aktörer

- Delegat**      Delegaten leder och samordnar arbetet från sekretariatet. Delegatens mål är att skapa sig en lägesbild över händelsen som ligger till grund för beslut om matchen ska återupptas eller avbrytas.
- Läkare**      -Läkaren är medicinsk ansvarig och ska så fort som möjligt ges förmedla en lägesbild till delegaten. Personligen eller via annan person.
- Säkerhets-  
ansvarig**      -Ansvarar för säkerheten gällande spelare, domare och publik.
- Speaker**      -Är delegaten behjälplig med spridning av information.

## Uppgifter

Vid en extrem händelse samlas delegat, säkerhetsansvarig, domare, läkare och speakern vid sekretariatet. Därifrån bestäms vad som initialt ska göras.

Förmågor som de olika aktörerna ska ha:

- Säkerhetsansvarig:**      -Skyla en skadad person.  
   -Beredd utrymma spelplanen samt läktare.
- Speakern:**                      -Meddela publik vad som händer och eventuell tömning av arenan.  
   -Meddela media vad som händer.

Det är viktigt att de olika aktörerna skapar en organisation som klarar av de åtagande som åläggs dem.

## **AVSLUTNING**

Detta arbete är en grund för fortsatt arbete kring extrema händelser i samband med handbollsmatcher. Det vi utgått från är händelsen i oktober 2014 då en spelare fick hjärtstillestånd under pågående match.

För att ta hänsyn till andra extrema händelser som kan inträffa bör en grupp tillsättas för att där genomföra en riskanalys för vilka händelser som kan inträffa och vilken beredskap/förmågor som föreningarna ska ha.