



# CHECKLISTA för TEKNISKT MÖTE

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

**Godkänd av Domar- Funktionärskommittén**

**Reviderad 2 september 2021**

## **Tekniskt möte**

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

## **Ansvarig**

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

## **Deltagare**

Arrangemansansvarig och eventuellt säkerhetsansvarig samt representant från hemmalaget, bortalaget, delegat, funktionärer och domarna. 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. Lagen ska ha tillgång till planen 45 min innan matchstart.

## **Ekonomi**

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

## **Pausen**

Pauslängden är 15 minuter i SHE och Handbollsligan, 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 paus tid.

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.

## **Särskilda regler för ATG Svenska cupen - Slutspelet**

Speltiden är 2 x 30 min. **Pausvilans längd är 15 minuter i alla matcher.**

Lottningen för avkast sker först. Därefter sker lottningen för shoot-out.

Bestraffningar som **utdelas** under shoot-out övergår till ordinarie matchstart.

**Modifierad Europacupmodell tillämpas för Svenska Cupens Slutspel. Matcherna spelas hemma och borta (2 matcher) och det sämst placerade laget börjar hemma. Byte kan ske om ett lag saknar halltid för aktuell omgång. Matcherna får sluta oavgjort. Avgörandet sker genom: 1) Poäng 2) Målskillnad 3) Vid lika målskillnad och poäng avgörs matchen, (oavsett gjorda mål) genom shoot-out efter den andra matchen**

Testregeln ”Skott i huvudet” börjar användas vid slutspelsmatcherna.

## **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. 16 spelare får användas (i alla serier). Vid det tekniska mötet inför en match i SHE, Handbollsligan, Herr och Damallsvenskan fastställs också spelartruppen (laguppställningen) och kan därefter inte ändras eller utökas med fler spelare. Detta gäller även i ATG Svenska Cupen.

## **Uppvisande av spelarnas klädsel**

I SHE och 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 5 000 kronor.

a) Hemmalagets speltröjor      b) Bortalagets speltröjor      c) Hemmalagets målvaktströja  
Målvakterna i respektive lag ska ha samma färg på sina tröjor. Ledarnas färg på tröja/jacka ska skilja sig från motståndarlagets utspelare.

### **Inför matchstart**

Vid tekniskt möte skall förutom laguppställning också den offensiva startsjuan framgå i det inlämnade dokumentet från respektive lag. Sekretariatet för in all info i Digi-match så snart tillfälle ges, efter det att tekniska mötet är klart. Dock senast 30 min innan avkast. Gäller i HBL, SHE, Herr- och Dam Allsvenskan

Lottning inför match sker på spelplanen. **Domarna kallar till sig en representant från vardera laget.** Detta görs lämpligen vid **funktionärsbordet**. Vid lottning visas aktuell matchboll upp för **de två som deltar i lottningen**, hemmalag står för reglementsenslig boll.

### **Coachkort**

I SHE och Handbollsligan, 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). Korten ska överensstämma med protokollet. SHF ansvarar för utskick till alla lag och korten ska finnas vid samtliga matcher under säsongen. Korten 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 delegat då sådan tjänstgör under matchen. Övrig personal såsom **speaker**, musik, statistik m.m. ska inte sitta vid funktionärsbordet.

### **Medicinskt ansvarig**

- Matchläkare är obligatoriskt vid matcher i Handbollsligan och SHE. Namn och placering av läkaren anges vid det tekniska mötet och läkaren ska innan match presentera sig för delegaten. Läkare som är inskriven i protokollet som en av de högst 4 ledarna får befinna sig i avbytarområdet och behandla skadad spelare I annat fall ska läkaren ha en reserverad plats på läktaren med lätt access till spelplanen. Läkaren får efter tillåtelse från domaren beträda spelplanen.
- Om mer än 5000 åskådare förväntas till matchen tillsätter arrangören även en arenaläkare.
- Om mer än 6000 åskådare ska arrangören se till så att det finns ambulans stationerad i arenan under match, med två personal varav minst en sjuksköterska med utbildning i ambulanssjukvård och den andra minst utbildad ambulanssjukvårdare.
- Informera var båren 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?

### **Säkerhetsföreskrifter**

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 se 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/stolarna ska placeras så att "första" platsen, räknat mot mittlinjen, börjar vid markeringen för Coachingzonen. "Bänk" kan även vara 16 stolar. Dessa ska vara fastsatta så att det inte går att flytta isär stolarna. Coachingzonen slutar i linje med avbytarbänkens/stolarnas 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. **Med hänsyn till Covid-19 tillämpas fortsatt ett fem (5) meters avstånd denna säsong.** Markera med tejp linje fem (5) 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 U15 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.

### **Coronareglemente**

Aktuella bestämmelser – enligt Svenska Handbollförbundets hemsida - för match med anledning av pandemin går igenom och kontrolleras.

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, varefter vite kan utdömas.

\* \* \* \* \*

## ***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 möjlighet 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 utrymna 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.