



TIPS  
OCH  
REGLER!

# Domar- handboken

Tips och regler för barn och ungdomar som dömer bandy.  
(fem mot fem, sju mot sju  
och nio mot nio)

Amanda Bäverhag  
Alexander Mayborn



# Du är grym!

Att öppna den här boken är förmodligen ditt första steg till att testa på domarskapet i våra ungdomsserier. Ett spännande och roligt steg som du nu väljer att ta.

I den här boken finns regler, instruktioner och tips till dig som barn- och ungdomsdomare.

Vi tycker att du är grym som vill döma bandymatcher och vi är så glada över att du är en del av bandyfamiljen.

*Amanda Bäverhag  
och Alexander Mayborn,*  
**Svenska Bandyförbundet**

# Innehållsförteckning

## 4. Spelformer

## 5. Att vara domare

## 6. Innan match

## 8. Under match

## 9. Konflikter

Orsaker till konflikter

Att se saker ur olika vinklar

Relationen med spelare  
och ledare på plan

## 10. Kroppsspråk

Felaktiga domslut

Erfarenhet

## 11. Efter match

Analysera din insats

Domarräkning

Om någon inte betett  
sig okej

## 12. Regler

### 12. 5 mot 5

### 16. 7 mot 7

### 19. 9 mot 9

## 26. Domarens utrustning

## 27. Domartecken



# Spel- former

Under 2021 genomgick svensk bandy en stor förändring på barn- och ungdomssidan vad gäller spelformer. Detta för att alla, oavsett var man bor i landet ska ha möjlighet att utvecklas på samma sätt och få känna glädjen till sporten. Det Svenska Bandyförbundet gjorde var att skapa nya sätt att spela – de nya spelformerna. Med det menas att en match inte alltid måste spelas med 11 spelare i varje lag utan kan spelas till exempel 3 spelare mot 3, 5 mot 5, 7 mot 7 och 9 spelare mot 9.

**11 mot 11**

**15 år**

**senior**

**9 mot 9**

**13 år**

**14 år**

**7 mot 7**

**10 år**

**12 år**

**5 mot 5**

**8 år**

**9 år**

**3 mot 3**

**7 år**

**yngre**

# Att vara domare

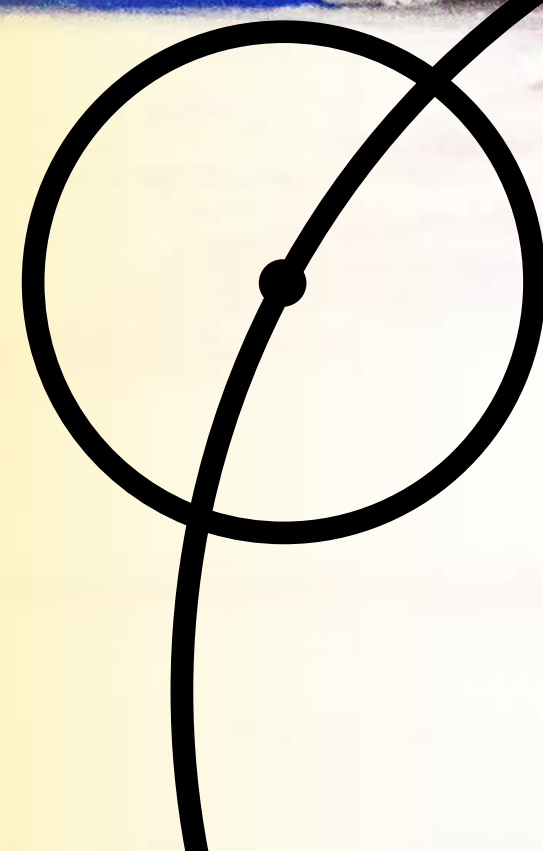
Som domare är du medlem i den stora bandyfamiljen och är en av de viktigaste pusselbitarna inom bandyn. Det är ju faktiskt så, att utan dig som domare så kan inte matchen spelas. Som domare får du även möjlighet att se matchen ur ett helt unikt perspektiv.

Antagligen har du någon gång tyckt att domaren har dömt fel när du själv har spelat, kanske blev det inte hörna medan du tyckte att det var solklart. Varför det? Jo, för trots att det finns regler så utgår vi alla från olika perspektiv. Alla kan någon gång göra ett misstag, det är helt okej. Det händer även spelare - det är så vi lär oss att bli bättre.

**– Att vara domare är roligt och utmanande. Man får träna på att ta snabba beslut och åka mycket skridskor. Som domare blir jag en ledare på bandyplanen och det har fått mig att växa mycket som person. Jag skulle rekommendera alla att testa på att vara domare!**

*Ida Salomonsson, dömer som huvuddomare i Bandyallsvenskan och Damelitserien 2022/2023.*

Att vara domare och döma en match är jätteroligt och utvecklande men också utmanande. Du lär dig att våga stå upp för dina åsikter och beslut, och samtidigt erkänna när du har gjort ett misstag och be om ursäkt för det. Du lär dig även att leda en grupp människor, för det är faktiskt det du gör - du leder matchen och ser till reglerna följs. Att döma utvecklar dig som människa och dessutom lär du känna nya kompisar.





# Innan match

Att vara väl förberedd inför en match är viktigt för att du ska lyckas på bästa sätt i din roll som domare.

Här kommer några tips på hur du kan förbereda dig:

## Hemma

Det är viktigt inför match att din utrustning är i ordning. Har du allt som behövs för att döma. Se sid. 26. Om inte, kolla med din förening om de kan låna ut det du behöver. Många föreningar har till exempel en domarjacka att låna ut. I annat fall kanske du måste åka till affären och köpa det du behöver. Läs även igenom regelboken en gång för att se till att du kan reglerna för den spelform du ska döma. Du behöver även veta hur du ska ta dig till arenan. Kan en förälder köra dig, kan du cykla eller kanske gå? Det är även bra att ta reda på om det är någon mer som ska döma tillsammans med dig eller om du ska döma ensam.

## TIPS!

**Om du vill köpa egen utrustning, hör av dig till domarklubben i ditt distrikt så kan de hjälpa dig.**

## När du kommer till arenan

Var på plats på arenan minst 60 minuter innan matchen startar. Detta för att ha gott om tid på dig så att det inte blir stressigt. Gå in på arenan, ställ dig vid isen och fantisera kring att du står där och dömer. Hur känns det? Kanske både läskigt, roligt och spännande? Om du är nervös – tänk igenom saker som du vet. Till exempel att båda lagen antagligen kommer att vilja vinna. Du kanske har dömt lagen tidigare. Desto mer du förbereder dig och tänker på sådant du "vet" och inte fokuserar på det du inte vet, så kommer du känna dig lugnare och tryggare.

Känner du dig fortfarande nervös? Det är ingen fara. Det kan rent av vara bra att vara lite nervös, för då ställer du in kroppen och huvudet på att du kommer behöva vara alert, vilket gör att du dömer bättre. Men är du jättenervös och tycker att det känns jobbigt, så kommer ett tips på en avslappningsmetod du kan använda:

Andas in genom näsan medan du räknar långsamt till fyra.

Håll därefter andan medan du räknar till sju.

Andas ut kraftigt genom munnen. Gör detta fyra gånger.

## Uppvärmning

Det är viktigt att värma upp, dels för att du inte ska skada dig, dels för att om du är nervös, så kan uppvärmning göra så att du slappnar av mer.

Hur uppvärmningen ska se ut får du välja helt själv, men här kommer några tips:

Börja med att jogga.

Om ni är två personer eller fler kan ni använda en fotboll.

Ställ er emot varandra eller i en cirkel och trixa med varandra och passa fram och tillbaka.

Avsluta med att stretcha och tänj ut musklerna lite.

## Mellan uppvärmning och match

Om ni är flera som ska döma kan ni prata ihop er om vem som tar vilken sida, vem som vill vara huvuddomare och hur ni ska döma. Om du ska döma själv - tänk igenom hur du vill döma matchen.

Klä på dig dina kläder, skridskor och hjälm och se till att du får med dig din visselpipa och annat du behöver ha med (se under rubriken Domarens utrustning).

Om du fortfarande, eller nu har blivit jättenervös, använd tipset under rubriken När du kommer till arenan.

**NU ÄR DET DAGS  
FÖR MATCH!**



# Under match

När du kommer ut på planen ska du åka och kolla så att målburarna står på rätt plats, att det finns bollar i närheten av målen och att hörnflaggorna (om de finns) står på rätt ställe.

Därefter åker du och hälsar på ledarna i båda lagen. Presentera dig, fråga hur det är med dem och om de har några frågor som du kan svara på. Berätta även för ledarna att du försöker att se och blåsa för allt som är oschysst, men att du är medveten om att du kan missa saker eller göra misstag. Var snäll och trevlig - det lönar sig alltid i längden.

Innan matchen ska du singla slant om vilket lag som får välja planhalva. Om du inte har ett mynt, ta visselpipan bakom ryggen och låt lagkaptenerna gissa i vilken hand du har visselpipan. Den som väljer rätt hand får välja vilken planhalva de ska börja på, det andra laget startar med bollen.

Därefter räknar du att rätt antal spelare befinner sig på planen i båda lagen och sen blåser du i gång matchen.

## Stress

Som domare kan du hamna i en del svåra situationer vilket kan skapa stress inom dig. Det är normalt att du blir stressad om du känner att du inte vet vad som händer i en situation eller att ett domslut blev felaktigt.

**– Jag kan bli stressad om ett beslut blir ifrågasatt efter en tajt situation där jag kanske inte har varit helt säker på mitt beslut. För att minska stressen brukar jag tänka att jag har gjort mitt bästa för att ta ett så bra beslut som möjligt. Om något av våra många beslut blir fel så brukar jag tänka att det är helt okej, för lika naturligt som att en anfallare missar en målchans är det att en domare ibland fattar ett felbeslut.**

*Andreas Lindvall Viktorsson, Assisterande domare i Elitserien Herr 2022/2023*



Även elitseriedomare blir stressade precis som Andreas berättar. Det är som han säger, spelare gör misstag under varje match också, vilket du som domare kan tänka på vid stressade situationer.

Om du blir stressad - försök att andas i några sekunder och fundera på ditt beslut. Känns det rätt så kör på, annars går det alltid att ändra beslutet innan du har blåst i gång matchen igen. Det är bättre att erkänna att du har gjort ett misstag och ändra ditt beslut, än att stå på dig fast du vet att det har blivit fel, då kan det i stället uppstå konflikter.

## Konflikter

Att hamna i konflikt med en spelare eller ledare är tyvärr väldigt lätt. Alla på planen har hög puls och vill någonting. Lagen vill vinna och du vill göra rätt och inte påverka matchen. När du eller spelarna har hög puls och det står något på spel (som det gör i en match) är det lätt att en konflikt uppstår.

Spelarna kanske tyckte att det skulle vara hörna, medan du är jättesäker på att det var målvaktens boll. Då kan det hända att en eller flera spelare kommer fram till dig och klagar. Vad ska du göra då?

Förklara i lugn och trevlig ton att du respekterar spelarnas åsikter men att du måste döma utefter hur du uppfattade situationen.

Försök att hitta en mix mellan att vara tydlig med dina beslut, samtidigt som du visar förståelse inför att du möjligen uppfattat situationen felaktigt.

## Orsaker till konflikter

Vad kan orsaka att konflikter uppstår på och runt bandyplanen vid en match? Det finns naturligtvis flera olika anledningar. Om du har koll på vad som eventuellt kan orsaka en konflikt, kan det göra att du kan dämpa eller helt undvika dem i vissa lägen.

Ev exempel på konflikt som kan dämpas eller försvinna

Skulle det ändå uppstå konflikter kan det bero på följande händelser:

## Att se saker ur olika vinklar

Bandy är en sport där du, bollen och spelarna ständigt är i rörelse. Oavsett var du står på planen kommer situationer du upplever att se olika ut för de andra, på grund av att varje person på planen ser händelsen ur olika vinklar. En tackling från där du står kan se helt korrekt ut då du uppfattar det som axel mot axel, och du låter spelet gå vidare. Men ändå protesterar spelarna. Det kan vara för att de övriga spelarna, ledarna och publiken har andra vinklar än vad du har. Kanske var det en tackling mot huvudet som du, ifrån din vinkel, inte såg.

Att olika individer ser samma händelse ur olika vinklar kan därmed vara en anledning till konflikt. Om du är medveten om detta så har du lättare att förstå varför spelarna eller ledarna blir frustrerade.

**TIPS!**

**Uppstår en sådan situation där spelare eller ledare kommer fram och klagar - säg något i stil med "Jag kan ha fel men det var så jag uppfattade situationen".**

## Relationen med spelare och ledare på plan

Du som domare är med i många olika grupper under en match, dels domarteamet, dels den stora gruppen med både domarteamet, spelare och ledare. Desto bättre relation med gruppens alla medlemmar, desto bättre fungerar gruppen.

För att skapa en bra relation med gruppen ska du främst försöka skapa goda relationer med de spelarna som är lagets ledare. Med detta menas att du ska snabbt försöka se vilka spelare i de båda lagen som lagkamraterna lyssnar mest på. Det kan vara lagkaptenerna, men det kan finnas andra spelare som också ses som ledare.



## Kroppsspråk

Att vara medveten som domare om en människas kroppsspråk är en viktig del av att kunna leda matchen. Dels handlar det om hur du uppfattas via ditt kroppsspråk, dels om hur spelarna ser ut och vad de "säger" via sitt kroppsspråk.

Som domare är det viktigt att ha ett tydligt kroppsspråk, med stora tydliga rörelser. Om du tillexempel blåser frislagska armen vara rak. Varför det? Jo, för att om du har tydliga rörelser så upplever spelarna att du har koll på läget och har en tydlig bild av situationen, även fast du kanske inte är 100% säker på att du tagit rätt beslut.

Men hur kan du då få hjälp av en spelares kroppsspråk? Du kan via deras kroppsspråk till exempel se om de är mottagliga för att prata med dig efter en händelse. Om du kallar på en spelares uppmärksamhet, men de vänder bort huvudet och börjar åka ifrån dig, så betyder det antagligen att spelaren inte har någon lust att prata med dig. Kanske för att personen är arg, tycker att du har fel eller för att hen ångrar sig.

Det sämsta du kan göra i denna situation är att skrika på spelaren att komma till dig. Visst kan spelaren kanske lyda dig men du vinner ingenting på det, det skapar bara en irritation hos spelaren och ni riskerar att få en sämre relation.

I stället kan du prova att ropa spelarens nummer eller namn och försöka få ögonkontakt med spelaren. När du fått det så dämpar du eventuell irritation genom att sakta åka mot spelaren,

så att ni möts. Då upplever spelaren din goda vilja och ni kan därmed få en bättre relation.

## Felaktiga domslut

Felaktiga domslut är självklart en orsak till konflikter. Den spelare och det lag som fått ett felaktigt domslut emot sig reagerar givetvis. Därför bör du som domare redan innan matchen fundera över hur du ska uppträda när du gör ett felaktigt domslut. Du, precis som alla andra människor, gör någon gång ett fel och då gäller det att du är förberedd på vad det kan innebära.

Försök att inte bli pressad eller ledsen. Om det är uppenbart att du gjort fel - erkänn det för spelarna och rätta till felet. Exempelvis om du blåser frislagsåt ena laget men det egentligen skulle vara åt det andra laget, förklara för spelarna att du gjorde fel och rätta till det så att det laget som ska ha frislags får det.

Om det däremot är så att spelarna tycker att du har gjort fel, men du är säker på att det är rätt - ta några djupa andetag och förklara sedan för spelarna hur du uppfattade situationen. Försök att inte bli upphetsad utan andas lugnt och prata i normal ton.

## Erfarenhet

Erfarenhet är jätteviktigt som domare. Desto fler matcher du dömer, desto tryggare kommer du att känna dig i din roll. Det är samma sak som när man håller en redovisning för klassen i skolan, ju fler gånger du gör det, ju säkrare blir du. Det kommer antagligen kännas läskigt första gången. Men prata gärna med någon efter matchen om varför det kändes så och testa sedan igen. Antagligen kommer det inte att kännas på samma sätt nästa gång.

**NI KOMMER KANSKE INTE VARA ÖVERENS, MEN VISA SPELARNA RESPEKT SÅ KOMMER DE ATT VISA RESPEKT TILLBAKA.**

# Efter match

När matchen är klar tackar du alla spelare och ledare för matchen och åker sedan in i omklädningsrummet.

## **Analysera din insats**

När du är i omklädningsrummet är det ett bra tillfälle att fundera över din insats, precis som du skulle göra om det var du som spelade.

- Vad var det som gick bra?
- Vad gick mindre bra?
- Hur kan du göra för att nästa match ska bli bättre?

Det här gör du bland annat för att avsluta matchen i huvudet och förbereda dig inför nästa match som du ska döma.

## **Domarräkning**

Som domare kan man tjäna pengar när man dömer matcher, men det kan skilja sig mellan föreningarna. Hör med hemmalagets tränare hur de vill ha dina bankuppgifter så att de kan betala ut pengarna till dig om det är aktuellt.

## **Om någon inte betett sig okej**

Om det är någon spelare, ledare eller någon i publiken som inte betett sig okej mot dig som domare, innan, under eller efter match är det viktigt att du berättar detta för någon vuxen du känner och litar på. Därefter kan ni ta kontakt med föreningen och förklara vad som har hänt. Om de inte tar dig på allvar eller om det har hänt något som du inte vill ta med föreningen så kan du höra av dig till domarambassadören på Svenska Bandyförbundet. Dennes kontaktuppgifter hittar du på Svenska Bandyförbundets hemsida [svenskbandy.se](http://svenskbandy.se) under medarbetare och kontakt. Domarambassadören kommer att ta detta på största allvar och vidta de åtgärder som krävs.

Det viktigaste är att du känner dig trygg när du dömer och att du tycker att det är roligt!



# Regler 5 mot 5

Spelformen fem mot fem ska medföra att matcher och träningar bygger på glädje och delaktighet, utifrån barnens behov. Distrikten samordnar poolspel under säsongen, där en förening står som arrangör. Antalet poolspel/matcher bestäms utifrån barnens önskemål och behov samt med hänsyn till att så litet antal resor som möjligt behöver genomföras.

## Rekommenderad spelplan

### Mått

32–40 meter lång x 15–20 meter bred. Sarg runt hela spelytan.

### Målbur

Spela gärna med bandyns fem mot fem-mål, hockeymål, innebandymål eller eventuellt med sju mot sju mål.

### Spelplanens markeringar

Markera gärna retreatlinje (mittlinje) med konor eller liknande utanför spelplanen.

## Deltagare

### Domare

Föreningsledare och/eller föreningsdomare.

### Spelare

Fyra utespelare och en målvakt per lag. Vid underläge med fyra mål eller fler får laget som ligger under spela med fem utespelare tills ställningen är lika igen.

## Speltid

Max 2 x 15 minuter. Matchtid kan förkortas vid flera matcher per dag. Speltiden är alltid rullande, dvs ineffektiv tid.

### Byten

Fritt antal byten, spelarna får byta när som helst.

### Timeout

Det är inte tillåtet att ta timeout.

### Halvlek

Fem minuters halvtidsvila. I halvlek byter lagen planhalvor.

## Spelarens utrustning

Vid spel fem mot fem är det krav på att spelarna ska ha godkänd hjälm, skridskor, halsskydd och klubba.

### Tröja

Det ska vara lätt att skilja de olika lagen åt, därför ska spelarna ha enhetliga matchdräkter som färgmässigt skiljer sig från motståndarlagets matchkläder. Det finns inget krav på nummer på tröjorna för spel i fem mot fem.

### Hjälm

Hjälmen ska vara CE-märkt och godkänd för bandy och/eller hockey. Det är obligatoriskt att ha galler på hjälmen.

### Halsskydd

Det är obligatoriskt att ha ett godkänt halsskydd på sig som spelare.

### Klubba

Klubban ska vara godkänd med Svenska Bandyförbundets godkännandemärke.

### Skridskor

För att spela bandy behöver spelaren ha skridskor antingen i bandymodell eller hockeymodell. Det är inte tillåtet att använda konståkningskridskor med taggar på skenan.

### Övrig utrustning

Det finns inget krav på att använda övrig utrustning.

**PASSAR BARN  
I ÅLDRARNA  
8-9 ÅR**

# TIPS TILL LEDAREN!

**Hjälp domaren att kontrollera att spelarna har korrekt utrustning på träningarna. Det gör att spelarna kommer att ha på sig korrekt utrustning vid matcher också. Se framför allt till att spelarna använder halsskydd samt godkänd hjälm med galler.**

## Spelregler

### Avslag

Avslag sker på mittplan när matchen börjar och vid andra halvleks start. Avslag används inte efter mål. Det försvarande laget backar undan till retreatlinjen och låter anfallande lag starta i gång spelet med målvaktsutkast. Det försvarande laget får inte passera retreatlinjen förrän utespelaren har tagit emot bollen av målvakten.

### Inslag

Om bollen går ut över sargen på långsidorna får laget vars spelare som nuddade bollen sist backa undan fem meter. Det andra laget startar i gång spelet efter att domaren har blåst i visselpipan genom att passa bollen från det ställe som bollen gick ut över sargen. Får inte skjutas direkt in i mål.

### Frislag

Frislag används i spel fem mot fem. Det "felande" laget backar undan fem meter och låter det andra laget starta i gång spelet, efter att domaren blåst i visselpipan, genom att passa igång bollen. Bollen får inte skjutas direkt in i mål.

Frislag döms vid:

- Felaktig utrustning (inget halsskydd, fel hjälm eller liknande).
- Slag mot motspelare eller mot motspelarens klubbskaff (om spelaren inte försöker ta bollen).
- Om en spelare tar bollen med hög klubba (över axelhöjd)
- Om en spelare tar bollen med handen.
- Om en spelare ligger ner på isen eller sitter på knä och spelar bollen.
- Tacklingar som inte är axel mot axel.
- Tacklingar där spelaren inte försöker ta bollen.

### Viktigt:

Försök förhindra slag och hugg mot motspelare och dennes klubbskaff. Prata med spelarna om att detta inte är okej.

### Tips till domaren:

Försök att gå på magkänsla, känns något inte rätt - blås frislage. Om du som domare spelar bandy också, fundera över vad du själv hade tyckt om situationen om den hade hänt dig när du spelar. Tycker du då att det borde varit frislage - då ska du även blåsa frislage när du dömer.

Våga ta i när du blåser i visselpipan. Desto högre du blåser, desto mer respekt och medhållning kommer du att få av spelare och ledare. Då upplevs det som att du är säker på din sak.

### Tips till ledare och domare:

Förklara situationen för den "felande" spelaren. Det är viktigt att spelaren förstår vad den gjorde för fel, då kommer hen förhoppningsvis inte göra om det igen.

### Hörna

I spel fem mot fem används inte hörna. När bollen går ut över sargen på kortsidan blir det målvaktens boll. Det försvarande laget backar hem över retreatlinjen. När domaren blåser i gång spelet får målvakten starta i gång spelet med utkast. Det försvarande laget får inte gå över retreatlinjen förrän utespelaren har tagit emot bollen.

### Straff

Används inte i spel fem mot fem. Det blir i stället frislage.

### Målvakt

Det blir målvaktens boll när målvakten antingen har fångat bollen eller om bollen går över sargen på kortsidan. Målvakten får inte kasta bollen över mittlinjen.

## Mål

Mål blir det om bollen spelas med klubban in i mål (ej om klubban är över axelhöjd). Målet underkänns om bollen spelas in i målet med kroppen. Vid godkänt mål backar försvarande lag undan och anfallande lag startar med bollen vid målet. Inget avslag görs.

## Resultat

Domaren för resultat för den enskilda matchen men ingen resultatrapportering eller tabell förekommer.

## Utvisningar

Vid olämpligt uppträdande, till exempel när en spelare försöker skada en motspelare medvetet eller protesterar kraftfullt mot ett domslut får spelaren byta med en annan spelare. Beroende på vad som har skett kan det vara bra att spelaren får lugna ner sig innan hen byts in igen.

Övriga utvisningar används inte.

### Tips till domare och ledare

Hjälp varandra att lära spelarna vad som är okej att göra på en bandyplan och inte. Prata med spelarna och förklara för dem, samla gärna alla spelare om en situation uppstår och förklara vad som hänt och varför det inte är accepterat.

Det är jätteviktigt att lära spelarna att de inte får slå med klubban på motspelare eller på motspelarens klubbskaff när man som försvarande lag försöker ta bollen. Förklara detta för spelarna innan matchen.

WOHO!



# Heja!

*Utan dig som domare kan inte matchen spelas.*



# Regler 7 mot 7

Spelformen 7 mot 7 ska leda till att matcher och träningar bygger på glädje och delaktighet, utifrån barnens behov. Distrikten samordnar poolspel under säsongen, där en förening står som arrangör. Antalet poolspel/matcher bestäms utifrån barnens önskemål och behov samt med hänsyn till att så litet antal resor som möjligt behöver genomföras.

## Rekommenderad spelplan

### Mått

52–60 meter lång och 30–40 meter bred, sarg används på långsidorna.

### Målbur

7 mot 7 mål. För U13 rekommenderas 11 mot 11 mål med nedsänkt ribba som vid 9 mot 9.

### Spelplanens markeringar

Mittpunkt, ska markeras. Straffområde, med målets mittpunkt som centrum utmärks en halvcirkel med 12,5 meter i radie. Retreatlinjen ska vara mitt emellan kortsida och mittlinje. Retreatlinje kan markeras med konor utanför planen.

## Deltagare

### Domare

Föreningsdomare

### Spelare

Sex utespelare och en målvakt per lag. Vid underläge med fyra mål eller mer får laget som ligger under spela med sju utespelare tills att ställningen är lika igen.

## Speltid

2 x 20 minuter. Speltiden är alltid rullande, dvs ineffektiv tid.

### Byten

För U11–U12 så får spelarna byta när som helst. För U13 får spelarna i försvarande lag inte byta vid hörna, annars får de byta när som helst.

### Timeout

Det är inte tillåtet att ta timeout.

### Halvlek

Fem minuters halvtidsvila. I halvlek byter lagen planhalvor.

## Spelarens utrustning

Vid spel 7 mot 7 finns det krav på att spelarna ska ha godkänd hjälm, skridskor, halsskydd och klubba.

### Tröja

Det ska vara lätt att skilja de olika lagen åt, därför ska spelarna ha enhetliga matchdräkter som färgmässigt skiljer sig från motståndarlagets matchkläder. För lag som spelar 7 mot 7 rekommenderas det att ha nummer på tröjorna.

### Hjälm

Hjälmen ska vara CE-märkt och godkänd för bandy och/eller hockey. Det är obligatoriskt att ha galler på hjälmen.

### Halsskydd

Det är obligatoriskt att ha ett godkänt halsskydd på sig som spelare.

### Klubba

Klubban ska vara godkänd med Svenska Bandyförbundets godkännandemärke.

### Skridskor

För att spela bandy behöver spelaren ha skridskor antingen i bandymodell eller hockeymodell. Det är inte tillåtet att använda konståkningskridskor med "taggar" på skenan.

PASSAR BARN  
I ÅLDRARNA  
10-12 ÅR



## Övrig utrustning

Det finns inget krav på att använda övrig utrustning. Däremot rekommenderas det att ha fullständig bandyutrustning vid spel 7 mot 7.

## TIPS TILL LEDAREN!

**Hjälp domaren att kontrollera att spelarna har korrekt utrustning på träningarna. Det gör att spelarna kommer att ha på sig korrekt utrustning vid matcher också. Framför allt att spelarna använder halskydd samt godkänd hjälm med galler.**

## Spelregler

### Avslag

Avslag sker på mittpunkten när matchen börjar, vid andra halvleks start och vid mål.

### Inslag

Om bollen går ut över sargen på långsidorna får laget vars spelare som nuddade bollen sist backa undan fem meter. Det andra laget startar i gång spelet efter att domaren har blåst i visselpipan genom att passa bollen från det ställe som bollen gick ut över sargen.

### Frislag

Frislag används i spel 7 mot 7. Det "felande" laget backar undan fem meter och låter det andra laget starta i gång spelet, efter att domaren blåst i visselpipan. Från och med 7 mot 7 får frislag spelas direkt in i mål.

### Frislag döms vid:

- Felaktig utrustning (inget halsskydd, fel hjälm eller liknande).
- Slag mot motspelare eller mot motspelarens klubbkaft.
- Om en spelare försöker hålla fast motspelaren, motspelarens klubba eller liknande.
- Om en spelare spelar bollen utan klubban i handen (tillexempel om klubban har tappats).
- Om en spelare tar bollen med hög klubba (över axelhöjd)

- Om en spelare tar bollen med handen.
- Om en spelare ligger ner på isen eller sitter på knä och spelar bollen.
- Om målvakten tar bollen med handen eller liggande på isen utanför straffområdet.
- Hörna, U13: Om en spelare i anfallande lag står innanför straffområdeslinjen blåses frislag till försvarande lag.
- Tacklingar som inte är axel mot axel.
- Tacklingar där spelaren inte försöker ta bollen.

### Tips till domaren:

Försök att gå på magkänsla, känns något inte rätt - blås frislag. Om du som domare spelar bandy också, fundera över vad du själv hade tyckt om situationen om den hade hänt dig när du spelar. Tycker du då att det borde varit frislag - då ska du även blåsa frislag när du dömer!

Våga ta i när du blåser i visselpipan. Desto högre du blåser, desto mer respekt och medhållning kommer du att få av spelare/ledare. Detta för att det upplevs som att du är säker på din sak.

### Tips till ledare och domare:

Förklara situationen för den "felande" spelaren. Det är viktigt att spelaren förstår vad den gjorde fel, för då kommer den förhoppningsvis inte göra om det igen.

### Hörna

I spel 7 mot 7 används hörna. För U11-U12: När bollen går över kortlinjen när försvarande lag nuddar bollen sist, så passas bollen längst isen ifrån hörnan, övriga spelare får vara där dem vill på plan, försvarande lag måste vara minst 5 meter ifrån bollen vid igångsättande.

För U13: Ordinarie bandyhörna. Försvarande lag ställer sig bakom kortlinjen och anfallande lag står utanför straffområdeslinjen. När domaren blåser i gång spelet får anfallande lag åka in i straffområdet och försvarande lag får

rusa när bollen har börjat rulla ifrån hörnläggaren.

### **Straff**

För U11-U12: Straffen slås från straffpunkten, alla andra spelare ska stå utanför straffområdeslinjen.

För U13 med 9 mot 9 mål: Straff slås från straffområdeslinjen, övriga spelare står minst tre meter utanför straffområdeslinjen.

Straff blir det om situationerna som står under rubriken frislåg händer innanför straffområdet. Domaren blåser i gång straffen när alla spelare står på rätt position.

### **Målvakt**

Det blir målvaktens boll när målvakten antingen fångat bollen eller om det är anfallande lag som sist nuddar bollen innan den går ut över kortlinjen. När målvakten ska kasta ut bollen måste det försvarande laget backa bakom retreatlinjen. Spelet sätts i gång genom att målvakten kastar ut bollen. Först när utespelaren tagit emot bollen får försvarande lag åka över retreatlinjen. Målvakten får inte kasta bollen över mittlinjen.

### **Offside**

Används inte i spel 7 mot 7.

### **Mål**

Mål blir det om bollen spelas med klubban in i mål (ej om klubban är över axelhöjd). Målet underkänns om bollen spelas in i målet med kroppen medvetet. Vid godkänt mål åker målgörande lag över till sin planhalva. Anfallande lag startar med bollen på mittpunkten efter domarens signal.

### **Resultat**

Domaren för resultat för den enskilda matchen men ingen resultatrapportering eller tabell får förekomma.

### **Utvisningar**

Vid olämpligt uppträdande, till exempel när en spelare försöker skada en motspelare medvetet eller protesterar mot ett domslut så får spelaren byta med en annan spelare. Beroende på

vad som har skett så kan det vara bra att spelaren får lugna ner sig innan den byts in igen.

Övriga utvisningar används inte.

### **Tips till domare och ledare:**

Hjälp varandra att lära spelarna vad som är okej att göra på en bandyplan och inte. Prata med spelarna och förklara för dem, samla gärna alla spelare om en situation uppstår och förklara vad som hänt och varför det inte är accepterat.

Det är viktigt att lära spelarna att de inte får slå med klubban på motspelare eller på motspelarens klubba när man som försvarande lag försöker ta bollen, ta gärna och förklara detta för spelarna innan matchen.



# Regler 9 mot 9

Spelformen 9 mot 9 ska leda till att matcher och träningar bygger på glädje och delaktighet, utifrån ungdomarnas behov. Distrikten samordnar pool- och/eller seriespel under säsong där en förening står som arrangör. Antalet poolspel/matcher bestäms utifrån ungdomarnas önskemål och behov samt med hänsyn till att så litet antal resor som möjligt behöver genomföras.

## Rekommenderad spelplan

### Mått

72 meter lång och 52 meter bred, sarg används på långsidorna.

### Målbur

11 mot 11 mål med nedsänkt ribba.

### Spelplanens markeringar

Mittpunkt, mittlinje, straffområde och straffpunkt.

## Deltagare

### Domare

Föreningsdomare eller distriktsdomare.

### Spelare

Åtta utespelare och en målvakt per lag. Max tio avbytare i spel 9 mot 9.

## Speltid

2 x 30 minuter. Speltiden är alltid rullande, dvs ineffektiv tid.

### Byten

Spelare i försvarande lag får inte byta vid hörna, annars får de byta när som helst. Bytet måste ske intill lagets bänk och laget får inte få favör av bytet, dvs att spelaren som byter måste gå av plan innan den nya spelaren får åka in på plan.

### Timeout

Timeout är inte tillåtet i spel 9 mot 9.

### Halvlek

Fem minuters halvtidsvila. I halvlek byter lagen planhalvor.

## Spelarens utrustning

Vid spel 9 mot 9 finns det krav på att spelarna ska ha godkänd hjälm, skridskor, halsskydd och klubba.

### Tröja

Det ska vara lätt att skilja de olika lagen åt, därför ska spelarna ha enhetliga matchdräkter som färgmässigt skiljer sig från motståndarlagets matchkläder. Matchtröjorna ska ha nummer på framsidan och baksidan. Målvakten ska ha en annan färg på matchtröjan än båda lagen.

### Hjälm

Hjälmen ska vara CE-märkt och godkänd för bandy och/eller hockey. Det är obligatoriskt att ha galler på hjälmen.

### Halsskydd

Det är obligatoriskt att ha ett godkänt halsskydd på sig som spelare.

### Klubba

Klubban ska vara godkänd med Svenska Bandyförbundets godkännandemärke. Klubban får inte vara längre än 127 cm och bredare än 7 cm. Klubban med tillhörande tejp får inte vara i liknande färg som bollen.

### Skridskor

För att spela bandy behöver spelaren ha skridskor antingen i bandymodell eller hockeymodell. Det är inte tillåtet att använda konståknings-skridskor med taggar på skenan. Skridskorna och skridskosnören får inte vara i liknande färg som bollen.

### Övrig utrustning

Det finns inget krav på att använda

**PASSAR  
UNGDOMAR  
13-14 ÅR**

övrig utrustning. Däremot rekommenderas det att ha fullständig bandyutrustning vid spel 9 mot 9.

#### Tips till domaren:

Hjälp domaren att kontrollera att spelarna har korrekt utrustning på träningarna. Det gör att spelarna kommer att ha på sig korrekt utrustning vid matcher också. Framför allt att spelarna använder halsskydd samt godkänd hjälm med galler.

## Spelregler

### Avslag

Avslag sker på mittpunkten när matchen börjar, vid andra halvleks start och vid mål. Båda lagen måste vara på sin egen planhalva tills bollen har spelats.

### Inslag

Om bollen går ut över sargen på långsidorna får laget vars spelare som nuddade bollen sist backa undan fem meter. Det andra laget startar i gång spelet från det ställe som bollen gick ut över sargen.

### Tekning

Om spelet har haft ett tillfälligt avbrott, till exempel om en spelare blivit skadad men domaren inte har blåst frislags så ska tekning utföras för att starta i gång spelet igen. Tekningen går till så att en spelare i varje lag står med ryggen mot sin egen planhalva med klubborna i isen och med bollen liggande på isen mellan spelarna. När domaren blåser i gång får spelarna försöka ta bollen.

### Frislag

Frislag blåses genom två snabba signaler. Det "felande" laget backar undan fem meter och låter det andra laget starta i gång spelet, igångsättning av spel ska ske inom fem sekunder och domaren ska inte blåsa i gång frislaget. Enda gången frislaget ska blåsas i gång är när det samtidigt har varit en utvisning eller om det har blivit ett spelavbrott.

Frislag döms vid:

- Felaktig utrustning (inget halsskydd, fel hjälm eller liknande).

- Felaktigt byte.
- Slag mot motspelare eller mot motspelarens klubba (även om spelaren försöker att ta bollen).
- Om en spelare försöker hålla fast motspelaren, motspelarens klubba eller liknande.
- Om en spelare spelar bollen utan klubban i handen (till exempel om klubban har tappats).
- Om en spelare tar bollen med hög klubba (över axelhöjd). Om spelaren hoppar är gränsen vid dennes bröst-höjd.
- Om en spelare tar bollen med handen.
- Om en spelare ligger ner på isen eller sitter på knä och spelar bollen.
- Om målvakten tar bollen med handen eller liggande på isen utanför straffområdet.
- Hörna, U13: Om en spelare i anfallande lag står innanför straffområdeslinjen blåses frislags till försvarande lag.
- Tacklingar som inte är axel mot axel.
- Tacklingar där spelaren inte försöker ta bollen.

#### Tips till domaren:

Försök att gå på magkänsla, känns något inte rätt - blås frislags. Om du som domare spelar bandy också, fundera över vad du själv hade tyckt om situationen om den hade hänt dig när du spelar. Tycker du då att det borde varit frislags - då ska du även blåsa frislags när du dömer!

Våga ta i när du blåser i visselpipan. Desto högre du blåser, desto mer respekt och medhållning kommer du att få av spelare/ledare. Detta för att det upplevs som att du är säker på din sak.

#### Tips till ledare och domare:

Förklara situationen för den "felande" spelaren. Det är viktigt att spelaren förstår vad den gjorde fel, för då kommer den förhoppningsvis inte göra om det igen.

## Hörna

När bollen går över kortlinjen när försvarande lag nuddar bollen sist så döms hörna. Försvarande lag ställer sig bakom kortlinjen och anfallande lag står utanför straffområdeslinjen. När domaren blåser i gång spelet får anfallande lag åka in i straffområdet och försvarande lag får rusa när bollen har börjat rulla ifrån hörnläggaren. Hörnläggaren får inte finta. Om anfallande lag är innanför straffområdet så blåses frislage till försvarande lag. Om försvarande lag rusar för tidigt ges lagvarning och hörnan går om. Hörna kan inte blåsas två gånger i rad förutom om spelare i försvarande lag avsiktligt spelar bollen över linjen igen. Det kan även bli en ny hörna om det blir en ny situation, det vill säga att bollen varit utanför straffområdet.

## Straff

Straff blir det om situationerna som står under rubriken frislage händer innanför straffområdet och om bollen är i spel. Domaren blåser i gång straffen när alla spelare förutom målvakt och straffskytt står utanför straffområdet samt när målvakt står bakom mållinjen och straffskytten har bollen på straffpunkten. Straff kan inte dömas vid olämpligt uppträdande, då startas spelet genom frislage på frislagepunkten i stället. Bollen måste slås framåt på straffslage, straffskytten får inte nudda bollen igen efter straffslaget innan en annan

spelare har nuddat den. Om en spelare i anfallande lag gör fel vid straffslage till exempel om en spelare går in för tidigt i straffområdet, ska det om bollen gått i mål slås om. Om straffen missas ska frislage till försvarande lag utdömas. Straffskytten får inte finta vid straff, om spelaren gör detta så ska straffen, om bollen går i mål, gå om. Om bollen inte går i mål så blir det frislage till försvarande lag. Om en försvarande spelare gör fel men straffen går i mål så blir det mål. Om det inte blir mål ska straffen slås om.

## Målvakt

Det blir målvaktens boll när målvakten antingen fångat bollen eller om det är anfallande lag som sist nuddar bollen när den går ut över kortlinjen. Målvakten får inte hindras att fånga bollen eller sätta den i spel. När målvakten ska kasta ut bollen måste det försvarande laget backa utanför straffområdet. Spelet sätts i gång genom att målvakten kastar ut bollen, detta måste ske inom 5 sekunder annars får det andra laget frislage vid frislagepunkten. Målvakten får inte själv sitta av en utvisning, utan det får en annan spelare i laget göra. Lagkaptenen bestämmer vem som ska sitta av utvisningen. Målvakten får inte heller rädda bollen med händerna eller liggandes utanför straffområdet. Gällande bestämmelser för målvaktens utrustning se Svenska Bandyförbundets regelbok.



## Offside

Spelare som befinner sig närmare motståndarnas mållinje än både bollen och den näst sista motspelaren när bollen spelas befinner sig i offsideposition. Detta gäller endast spelare på offensiv planhalva som är aktiva i spelet. När domaren har blåst för offside startar spelet med att försvarande lag får frislage.

## Mål

Mål blir det om bollen spelas med klubban in i mål (ej om klubban är över axelhöjd). Målet underkänns om bollen spelas in i målet med kroppen medvetet. Vid godkänt mål åker målgörande lag över till sin planhalva. Anfallande lag startar med bollen på mittpunkten efter domarens signal.

## Resultat

Domaren för resultat. Tabell och resultatrapportering får förekomma.

## Utvisningar

### Muntlig erinran

Domaren får om det ses skäligt ge en spelare en muntlig erinran (muntlig varning) om det spelaren gjort inte är tillräckligt allvarligt så att det motsvarar en utvisning.

### Utförande av utvisning som domare

Blås i pipan och sträck armen rakt upp mot taket/himlen, därefter pekar du på spelaren och visar tecknet för den utvisning du tagit. Om du inte kommer ihåg vilket tecken som gäller för det som du visar ut spelaren för, gör ett annat tecken. Ta kontakt med spelaren med ungefär två meter mellan er, förklara varför spelaren blir utvisad. Därefter pekar du mot utvisningsbänken och gör återigen samma tecken som gäller för utvisningen.

Om en spelare är utvisad när dennes lag gör mål är utvisningen färdig och spelaren får spela igen. Om det däremot är så att två spelare från olika lag blir utvisade i samma situation, en så kallad fullängsutvisning, så får ingen spelare gå ut vid mål.

Om domaren har armen uppe för avvaktande utvisning och det blir mål så verkställs inte utvisningen utan den "försvinner" och spelaren blir inte utvisad (om det inte är en händelse som ska ge rött kort).

### Olämpligt uppträdande – 5 min utvisning

- Filmning (spelet startas med frislage där förseelsen skedde).
- Om en spelare kastar klubban för att stoppa bollen (Spelet startas med frislage där förseelsen skedde)
- Om en spelare sätter krokben eller slår en annan spelare (Spelet startas med frislage där förseelsen skedde).
- Om en spelare protesterar mot ett domslut (Spelet startas upp med frislage där förseelsen skedde).
- Om en spelare uppträder olämpligt mot det andra laget, funktionärer, domare eller åskådare eller om den beter sig olämpligt på ett annat sätt. (Spelet startas upp med frislage där förseelsen skedde).

### Sabotage – 5 minuters utvisning

- Spel med avslagen klubba och/eller inte tar bort delarna av klubban som ligger kvar på isen (spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde)
- Nuddar bollen utan klubban i handen (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).
- Nuddar bollen när spelaren ligger ner på isen eller har båda knäna i isen. (Blir endast utvisning om det är i straffområdet, det andra laget får straff).
- Om bollen avsiktligt slås i väg efter avblåsning (Spelet startas i gång där domaren tidigare har blåst av spelet)
- Om en spelare avsiktligt försöker försena eller försvåra ett frislage, hörna eller straff.
- Spel med hög klubba, alltså över axelhöjd. Blir endast utvisning om det är i straffområdet eller om det är sista försvararen som gör det, det vill säga friläge. Även om den höga klubban anses äventyra andra spelares säker-

het. (Spelet startas med straff/frislag beroende på var förseelsen skedde).

- Om ett lag tidigare varnats och får en till varning. Lagkapten väljer vem som ska sitta av utvisningen. (Spelet startas i gång igen beroende på vad som skett).
- Om en spelare sparkar bollen med lyft skridsko i straffområdet.

#### **Bentackling – fem minuters utvisning**

- Om en spelare tacklar/fäller en motspelare med knäet eller benet. (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).

#### **Slag på skridskon – fem minuters utvisning**

- Om en spelare slår på en motspelares skridsko (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).
- Om en spelare fäller en motspelare med sin egen klubba mot skridskon (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).

#### **Slag på klubban – fem minuters utvisning**

- Slag på motspelares klubbkaft (Spelet startas med frislage där förseelsen skedde).
- Spelare som lyfter motspelarens klubba (Spelet startas med frislage där förseelsen skedde).
- Vid upprepade slag mot motståndarens klubba (spelet sätts igång med frislage där förseelsen skedde).

#### **Våldsamt slag – fem minuters utvisning**

- Slag mot kroppen på en motspelare med klubban. (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).
- Obehärskade slag i närkamper och på motståndarens klubba (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).
- Upprepande ojusa slag med klubban (Spelet startas med frislage/straff där förseelsen skedde).

#### **Ojust tackling – fem minuters utvisning**

Om en spelare kör på eller tacklar en spelare på ett inte tillåtet sätt (spelet startas med frislage/ straff där förseelsen skedde).

#### **Hakning – fem minuters utvisning**

- Om en spelare hakar en motspelare med sin egen klubba (Spelet startas med frislage eller straff där förseelsen skedde).

#### **Interference – fem minuters utvisning**

- När en spelare klart hindrar en i motståndarlaget att ta bollen. (Spelet startas i gång med straff eller frislage beroende på var förseelsen skedde).

#### **Fasthållning – fem minuters utvisning**

- Om en spelare håller fast motspelaren med hand eller klubba (Spelet startas i gång med straff eller frislage beroende på var förseelsen skedde).

#### **Fullängdsutvisning – fem minuters utvisning**

Betyder att hela utvisningstiden på fem minuter ska sitta av.

- Missfirmelse av ledaren. Spelare som markerar straffet ska sitta i fem minuter på utvisningsbänken.
- Olämpligt uppträdande av ledare. Spelare som markerar straffet ska sitta i fem minuter på utvisningsbänken.
- Felaktigt spelarbyte.
- Lag som spelar med för många spelare på planen.
- Om två eller fler spelare från olika lag utvisas vid samma tidpunkt.
- Lindrigt matchstraff, spelare som markerar detta ska sitta kvar i fem minuter.

#### **Lagvarning**

Lagvarning är inte personligt utan är på hela laget. Vid två lagvarningar i samma match får laget utvisning i fem minuter för sabotage. Lagkapten väljer vilken spelare som ska sitta av utvisningen för laget.

- Vid för tidigt rus på hörna eller vid frislåg.
- När en spelare maskar.
- När en anfallare försöker hindra målvakten.
- Om hela laget inte backar fem meter vid ett frislåg. Om det bara är en spelare så ska du ge den spelaren utvisning fem minuter sabotage.
- Fintning vid straffutförande.

### **Utförande av lagvarning som domare**

Du ställer dig framför spelarna för det lag som du ger lagvarning och tar fram det gula kortet. Därefter sträcker du upp det mot taket/himlen och gör en svepande rörelse över huvudet (som att du vinkar).

## **Rött kort**

### **Lindrigt rött kort**

Spelaren blir utvisad resten av matchen och ska in i omklädningsrummet, medan laget får välja en som ska sitta 5 minuter på utvisningsbänken för att markera straffet (fullängdsutvisning). När 5 minuter har gått spelar laget med nio spelare igen.

- Friläge- Om en spelare fäller eller stoppar en spelare genom att gripa tag eller på annat ojust sätt stoppar motspelarens friläge, om bollen inte är inom spelbart område. Friläge är när spelaren har en klar målchans och befinner sig mellan sista försvarsspelare och målvakt. Gäller inte i straffområdet.
- Om spelaren tidigare har fått två utvisningar under matchen.
- Om spelaren i samband med att den får en fem minuters utvisning gör sig skyldig till ytterligare en förseelse som ska bestraffas med fem minuters utvisning. Gäller inte om den första utvisningen avser olämpligt uppträdande- då ska det vara grovt rött kort.
- Om en utvisad spelare avsiktligt kliver in på planen innan utvisningstiden är klar.

- Om en utvisad spelare gör sig skyldig till en förseelse under utvisningstiden eller i paus. Gäller inte om gärningen bedöms som grov.

### **Grovt rött kort**

Spelaren blir utvisad resten av matchen och blir hänvisad till omklädningsrummet. Laget spelar med en färre spelare i resten av matchen.

- Om en spelare angriper en spelare med hög hastighet och äventyrar motspelarens säkerhet eller på ett brutalt sätt, till exempel med direkta slag, sparkar på händer, armar, och kropp, eller om en spelare träffas av en kastad klubba.
- Om en spelare avsiktligt försöker slå en spelare men misslyckas.
- Om en spelare missfirmar domare, funktionärer, ledare eller åskådare.
- Om en spelare bryter mot spelets idéer, till exempel är påverkad av otillåtna stimuli.
- Om en spelare i samband med en fem minuters utvisning för olämpligt uppträdande gör sig skyldig till ytterligare en utvisningsberättigad händelse.

### **Utförande av rött kort som domare**

Du sträcker upp armen som vid utvisning och gör domartecknet för det som utvisningen gäller därefter åker du fram till spelaren förklarar vad den blir utvisad för och tar sedan och pekar på utvisningsbänken. Om du har en kollega med dig så tar ni och pratar med varandra om hur ni uppfattat situationen, om ni tycker att det är ett rött kort så åker du fram till spelaren och visar det röda kortet. Om du är själv, åk ifrån situationen och fundera i 10 sekunder på vad som har hänt och om du tycker att det är rött kort så tar du och åker fram till spelaren och visar det röda kortet. Därefter följer ni spelaren så ni ser att den åker till omklädningsrummet.



## Bestraffning av ledare

### Lindrig

- Ledare som bryter mot bestämmelser eller protesterar mot domslut ska bestraffas med fem minuters utvisning för olämpligt uppträdande. Domaren väljer en spelare som får sitta av ledarens utvisning.

### Grov

- Beter sig en ledare dåligt på bänken eller på annat sätt förgriper sig mot domare, spelare, ledare, funktionärer eller publik ska ledaren avvisas till omklädningsrummet. Utvisningstiden är fullängsutvisning.

### Tips till domare och ledare

Hjälp varandra att lära spelarna vad som är okej att göra på en bandyplan och inte. Prata med spelarna och förklara för dem, samla gärna alla spelare om en situation uppstår och förklara vad som hänt och varför det inte är accepterat.

Det är jätteviktigt att lära spelarna att de inte får slå med klubban på motspelare eller på motspelarens klubba när man som försvarande lag försöker ta bollen, ta gärna och förklara detta för spelarna innan matchen.



# Domarens utrustning



## Kläder

Domarjacka, helst en grön domarjacka, i annat fall en röd-vit-blårandig jacka. Brukar finnas att låna hos de flesta föreningar om domaren inte har en egen. Byxorna ska helst vara svarta. Hjälmerna ska i högre serier vara svart, men det spelar ingen roll i de yngre serierna, däremot behöver gallret skruvas av då det blir svårt att blåsa i visselpipan annars. Skridskor är ett måste vid dömning i bandy, däremot får det inte vara konståkningskridskor med taggar framtill.

## Kommunikationsutrustning

Domare som dömer brukar ha komradio med headset på sig för att kunna prata med sina kollegor och sekretariatet. Det är dock inget krav.

## Visselpipa

En visselpipa krävs för att döma bandy. Det brukar ofta finnas att låna hos föreningar men för hygienens skull rekommenderas det att köpa en egen visselpipa.

## Rött och gult kort

Rött och gult kort krävs för att döma 9 mot 9. Vissa föreningar tillhandahåller detta annars rekommenderas det att köpa.

## Block och penna

I 9 mot 9 kan det vara bra att ha med ett block och en blyertspenna ut på isen för att skriva ner vilka som gjort mål och vilka som fått utvisning.

## Klocka

En klocka för tidtagning kan vara bra att införskaffa, annars är det svårt att hålla koll på tiden. Mobiltelefon rekommenderas inte eftersom den lätt dör när det är kallt. Föreningen kan även ha klocka att låna ut.



# Domartecken



**BACKA  
(FRISLAG)**



Tecknet används vid frislåg när domaren ska backa muren. Muren ska stå 5 meter från bollen när frislåget spelas.



**BOLL I TAK**



Tecknet används när bollen träffar belysning/föremål ovanför spelplanen eller när bollen försvinner ur ljusfältet.

**1.**

**BORTDÖMT  
MÅL**



Tecknet används när en spelare har gjort mål på ett felaktigt sätt.

**2.**



**FRISLAG/  
AVSLAG**



Markeras genom att domaren med sträckt arm visar åt vilket håll frislåget går i planens längdriktning.

**FÖRDEL**



Tecknet används när anfallande spelare fortsatt är i kontroll av boll och ses vinna en fördel av att fortsätta med bollen i stället för att få ett frislåg.



## HÖRNA

7 9

Markeras genom att domaren sträcker armen och pekar mot hörnflaggan.



## INSLAG

5 7 9

Markeras genom att domaren med sträckt arm visar åt vilket håll inslaget går i planens längdriktning.



## MÅL

5 7 9

Markeras genom att domaren med sträckt arm visar mot mittpunkten.



## MÅLVAKTENS BOLL

5 7 9

Markeras genom att domaren sträcker armen snett nedåt ca 45 grader mot isen.

1.

2.



## OFFSIDE

9



Markeras genom att domaren sträcker armen rakt upp ovanför huvudet och sedan fäller samma arm till markering för frislåg.

### Avvaktande offside

Markeras genom att domaren sträcker ena armen rakt upp ovanför huvudet och håller armen kvar där tills bollen antingen gått ur spel eller att situationen avvecklas till försvarande lags fördel. Skulle anfallsspelare få en favör ska spelet avblåsas, då domarens tecken inte betyder att offsidetituationen upphävs utan endast betyder att det är till fördel för spelet att det inte avblåsas.



## STRAFF

7 9

Markeras genom att domaren korslägger armarna ovanför huvudet.



## TEKNING

5 7 9

Markeras genom att ha händerna med ca 20 cm mellanrum i vågrät riktning över varandra vid bröstkorgen.



## TIMEOUT

9

Markeras genom att domaren signalerar med handflatan mot andra handens fingertoppar framför bröstet och pekar mot den spelarbänk vars lag begärt time-outen.

1.



2.



## UTVISNINGAR

5 7 9

Markeras genom att domaren sträcker ena armen rakt upp ovanför huvudet. I samband med avblåsning fälls armen mot den felande spelaren.

## BENTACKLING

9

Fällning med ben eller skridsko. Spelare avsiktligt kastar sig på isen och kolliderar med motspelare. Fällning med klubban mot skridskon.



## FASTHÅLLNING

9

Spelare med hand eller arm håller fast motspelare. Utvisningskod: 2



## HAKNING

9

Neddragning av motspelare eller hakning med klubban.



## INTERFERENCE

9

Avsiktligt hindra en motspelare då inte bollen är inom spelhåll och vinna en favör av detta.



## OJUST TACKLING

9

Våldsam påkörning av motspelare med kropp och klubba, tacklar icke bollförande spelare.



## OLÄMPLIGT UPPTÄDANDE

5

7

9

Protest mot domslut. Olämpligt uppträdande mot spelare, ledare, funktionär eller åskådare. Sätta igång spel före ny signal då spelavstånd tas ut vid frislag. Spelare som försöker vinna favör genom filmning.



## SABOTAGE

9



### 1. SABOTAGE MOT SPEL

Brott mot ordningsföreskrifter: Spelare som vägrar inta 5 meters avstånd vid frislag och som inte bestraffas med varning. Spelare vars lag redan har en varning. Spelar bollen efter signal. Spel utan eller med avslagen klubba. Avsiktligt kastar klubba eller annat föremål mot boll eller spelare. Spel med felaktig utrustning. Utvisningskod: 1

### 2. SABOTAGE MOT SPEL

Vid avgörande fördel.  
Felaktigt spelarbyte/för många spelare på plan. Avsiktligt kastar klubba eller annat föremål mot boll eller spelare. Utvisningskod: 2

## SLAG PÅ SKRIDSKO

9



Fällning med ben eller skridsko. Spelare avsiktligt kastar sig på isen och kolliderar med motspelare. Fällning med klubban mot skridskon.

## SLAG PÅ KLUBBA

9



Slag på motspelares klubba. Låsning av klubban. Spelare avsiktligt lyfter motståndarens klubba. Vid upprepade slag på motståndarens klubba. Utvisningskod: 2

## VÅLDSAMT SLAG

9



Slag mot kroppen på spelare med klubban. Obehärskade slag i närmkamper och på motståndarens klubba. Upprepade ojusta angrepp med klubban på motspelare.

## LAGVARNING

9



Enl reglerna 3, 7, 9, 11, 13, 15 och 17.

## MATCHSTRAFF (LINDRIGT/GROVT)

9



Utvisningskod: 4, 5, 6 och 7.

