Regel 2 – Speltiden, slutsignalen och timeout

Speltiden

2:1 Den normala speltiden för alla lag med spelare som är 16 år och äldre är två halvlekar på 30 minuter. Halvtidspausen är normalt 10 minuter.

Den normala speltiden för ungdomslag är 2 x 25 minuter i åldersgruppen 12–16 år och 2 x 20 minuter för åldersgruppen 8-12 år, i båda fallen med en halvtidspaus normalt på 10 minuter.

IHF:s kommentar:
IHF, kontinent- och nationsförbund har rätten att anta avvikande regler inom sina ansvarsområden rörande halvtidspausen. Halvtidspausen får som längst vara 15 minuter.

2:2 Förlängning spelas, efter en paus på fem (5) minuter, om en match är oavgjord vid slutet av den ordinarie speltiden och en segrare ska utses. Förlängningen består av två halvlekar på fem (5) minuter med en minuts halvtidspaus.

Om matchen åter är oavgjord efter den första förlängningen ska en andra förlängning spelas efter en paus på 5 minuter. Denna förlängning har också två halvlekar på 5 minuter med en halvtidspaus på 1 minut.

Om matchen fortfarande är oavgjord ska segraren utses i överensstämmelse med bestämmelserna i det gällande tävlingsreglementet. I händelse att använda 7-meterskast som avgörande för att utse en vinnare ska nedan beskrivna procedur användas:

IHF:s kommentar:
Om 7-meterskast används som avgörande är spelare som inte är utvisade eller diskvalificerade vid speltidens slut berättigade att delta. (Se även Regel 4:1, 4:e stycket). Varje lag nominerar fem (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. Om man måste fortsätta för att ställningen fortsatt är oavgjord efter fem kast vardera så byts efter varje omgång om fem kast ordningen för vilket lag som börjar. För en sådan fortsättning ska varje lag nominera fem spelare. Alla eller några av dem kan vara de samma som i första ronden. Denna metod för att nominera fem (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.

Om avgörande genom 7-meterskast har nåtts i första omgången innan båda lagen har utfört fem kast vardera är det inte nödvändigt att utföra de resterande kasten. Spelare kan bli diskvalificerade från vidare deltagande i 7-meterskasten i händelse av tydligt eller upprepat osportsligt beteende (16:6e). Om detta berör en spelare som just har blivit nominerad i en grupp av fem (5) kastare, måste laget nominera en annan kastare

SHF:s kommentar:
Se reglemente för Shoot-out.

Slutsignal

2:3 Speltiden börjar med domarens signal för det första avkastet. Den slutar med den automatiska slutsignalen från befintlig väggklocka eller med tidtagarens slutsignal. Om ingen sådan signal kommer, ska domarna blåsa för att markera att speltiden är slut (17:9).

IHF:s kommentar:
Om en väggklocka med automatisk slutsignal inte är tillgänglig ska tidtagaren använda ett bordsur eller ett tidtagarur och avsluta matchen med slutsignal (18:2, andra stycket).

2:4 Ojustheter och osportsligheter som begås före eller samtidigt med slutsignalen (vid halvtid eller i slutet av matchen, även vid förlängning) ska bestraffas även om det utdömda frikastet (13:1) eller 7-meterskastet inte kan läggas förrän efter signalen.

På liknande sätt ska kastet göras om i de fall där slutsignalen (vid halvtid eller i slutet av matchen, även vid förlängning) ljuder precis under utförandet av ett frikast eller ett 7-meterskast eller när bollen redan är i luften. I båda fallen avslutar domarna matchen efter det att frikastet eller 7-meterskastet har lagts (eller lagts om) och det omedelbara resultatet har avvaktats.

2:5 För frikast som utförs (eller görs om) med hänvisning till regel 2:4, tillämpas speciella bestämmelser gällande spelarnas placeringar och spelarbyten. Som ett undantag till de normala spelarbytena enligt regel 4:4, är spelarbyte endast tillåtet för en spelare i det kastande laget, dock har det försvarande laget rätt att byta in en målvakt om laget vid slutsignalen spelade utan målvakt.

Överträdelse bestraffas enligt regel 4:5, första stycket. Dessutom ska kastarens medspelare vara placerade minst tre (3) meter från kastaren, utöver att de ska vara placerade utanför motståndarnas frikastlinje (13:7, 15:6; se även klarläggande 1). Placering för det försvarande lagets spelare anges i regel 13:8.

2:6 Spelare och ledare kan bli föremål för personliga straff för förseelser eller osportsligt uppträdande under utförandet av ett frikast eller 7-meterskast som utförs under de förhållanden som beskrivs i regel 2:4-5. En förseelse under utförandet av ett sådant kast kan emellertid inte leda till ett frikast i den andra riktningen.

2:7 Om domarna konstaterar att tidtagaren har givit slutsignalen (för halvtid eller vid matchens slut eller vid förlängning) för tidigt ska de hålla kvar spelarna på spelplanen och spela den resterande tiden.

Det lag som var i besittning av bollen vid tidpunkten för den för tidiga signalen förblir i besittning av bollen när spelet återupptas. Om bollen var ur spel ska spelet återupptas med det kast som svarar mot situationen. Om bollen var i spel, sätts spelet i gång med frikast enligt regel 13:4a-b.

Om första halvleken av matchen (eller en förlängning) har blivit avblåst för sent, ska den andra halvleken avkortas med motsvarande tid. Om den andra halvleken av en match eller en förlängning har avslutats för sent har domarna inte längre möjlighet att ändra någonting.

Timeout

2:8 Domarna avgör start och längd vid ett spelavbrott (”timeout”)
Timeout är obligatoriskt när:

a) en utvisning eller diskvalifikation döms;
b) lag-timeout beviljas;
c) signal ges av tidtagaren eller delegaten;
d) samråd mellan domarna är nödvändigt i enlighet med regel 17:6-7.

Timeout ska normalt också ges i vissa andra situationer beroende på omständigheterna (se klarläggande 2).

Förseelser under en timeout har samma konsekvenser som förseelser under speltiden (16:10, första stycket).

2:9 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 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 timeout (15:5b).

IHF:s kommentar:
En signal från tidtagaren eller delegaten stoppar spelet. Även om domarna (och spelarna) omedelbart inser att spelet har stoppats är varje handling på spelplanen efter signalen ogiltig. Med detta menas att om ett mål är gjort efter en signal från bordet ska målet underkännas.

På liknande sätt är beslutet att utdöma ett kast för ett lag (7-meterskast, frikast, inkast, avkast eller målvaktskast) ogiltigt. Spelet ska i stället återupptas på det sätt som motsvarar situationen som var när tidtagaren eller delegaten blåste. (Den typiska orsaken för ingripande av denna art är lag-timeout eller felaktigt byte).

Varje personlig bestraffning som utdelas av domarna mellan det att signalen kommer från bordet och att domarna bekräftar timeouten är giltig. Detta tillämpas oavsett typ av överträdelse och oavsett stränghet på bestraffningen.

2:10 Varje lag har rätt till en lag-timeout på en (1) minut i varje halvlek av den ordinarie speltiden (men inte i förlängningar). Detaljerade instruktioner beträffande lag-timeout finns i klarläggande 3.

SHF:s kommentar:

För ungdomshandboll se TBBU. Avvikelser kan förekomma i distriktsserier och cuper.