

## Regler och rättigheter kring användandet av logotyper

Säsongen 2025-2026 är det officiella namnet på tävlingen **USM** alternativt **USM handboll**.

Ungdoms-SM, förkortat USM, ofta använt tillsammans med benämningarna för de sex olika klasserna: U18 (F18 och P18), U16 (F16 och P16) och U14 (F14 och P14) samt med benämningar för de olika omgångarna/stegen i tävlingen/turneringen: steg 1, steg 2, steg 3, steg 4 och finalspelet alternativt finalerna alternativt finalhelgen.

Svenska Handbollförbundet (SHF) äger samtliga rättigheter till varumärket och logotypen, USM handboll. Icke kommersiell användning är fri för SHF:s medlemmar, med undantag enligt nedan, i syfte att marknadsföra och profilera USM-tävlingarna.

Rättigheterna gäller i sociala medier, i websändningar, på brevpapper, i annonser, affischer, matchprogram och dylikt.

All användning som är kopplad till eller syftar till att förstärka och/eller profilera enskilda företag, organisationer eller verksamheter som inte är officiella partners eller sponsorer till USM-tävlingarna ska godkännas av SHF. SHF förbehåller sig rätten att neka till användning av logotypen.

Logotypen finns i flera utföranden såsom exempelvis i specialutförande inför finalspelet. Regelverket omfattar alla varianter.

Grupparrangörerna i de olika stegen ska presentera arrangemanget och tävlingarna utifrån USM-logotypen.

Medlemmarnas rättigheter omfattar **EJ** tryck på merchandiseprodukter såsom på kläder, kepsar, handdukar, halsdukar eller andra produkter såsom presentartiklar och souvenirer osv.

Finallogotypen får **EJ** produceras av någon annan än SHF eller någon av rättighetsinnehavarna av tävlingsårets finalarrangemang.

USM-logotypen får **EJ** användas på ett sätt som kan tänkas vilseleda eller förvilla kring begreppen om vem som äger, organiserar och är avsändare av USM-tävlingen eller vad gäller ursprung för profil, varor eller tjänster, gällande sponsring och stöd av USM-tävlingarna.

USM loggan får **EJ**:

- imiteras eller anpassas och/eller kompletteras med egna budskap eller slogans
- placeras på en komplicerad eller mönstrad bakgrund som gör att den inte framträder tydligt
- användas med reflexeffekter eller gradienter på logotypen
- animeras eller ändras i form, vinklas eller roteras
- kontureras eller ändras i färgerna eller såsom att färglägga bokstäverna "USM" i logotypen
- placera text på logotypen eller en bild inom logotypen.

USM-logotypen använder vi gemensamt för att presentera tävlingarna i de olika stegen. Logotypen ska hållas fri från konkurrerande text, bilder och grafik genom att lämna ett tomt utrymme på minst 20 procent av logotypens aktuella storlek på alla fyra sidorna runt logotypen.