



MATCHLEDARUTBILDNING

Nya spelformer TKH – U12

ANPASSADE SPELFORMER

→ Varför mindre planer?

I det här projektet utmanar vi uttrycket ”riktig hockey” och vad som egentligen är den roligaste och mest givande spelformen i olika åldrar.

Matchspel är ett förlängt lärande från träningsmiljön och måste enligt oss gå hand i hand med barn och ungas utvecklingsnivåer inom olika områden.

Matchledaren har en viktig roll i det här arbetet.





GRUNDLÄGGANDE FAKTA

När vi tagit fram de nya spelformerna har vi utgått från barnens perspektiv. Helt enkelt att göra ishockey så roligt och utvecklande som möjligt. Det tror vi att vi lyckas med genom att öka aktivitet, delaktighet och puckkontakt.

Genom att spela 3 mot 3 på mindre spelyta ställs barnen inför en trovärdigare simulering av "riktig hockey". Vi skapar problemlösande hockeyspelare som deltar både offensivt och defensivt.

INNAN MATCHEN

Plan/Sarger/plandelare

TKH och U9 (1): 1/6 Spelyta (15 m x 20 m)

U10 – U11 (2): 1/4 Spelyta (15 m x 30 m)

U12 (3): 1/3 Spelyta (20 m x 30 m)

Spelplanerna delas av med hjälp av en låg sarg eller annan planavdelare.

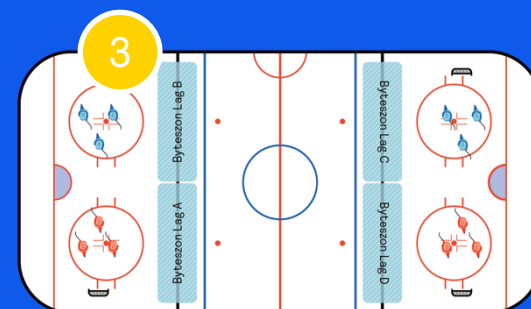
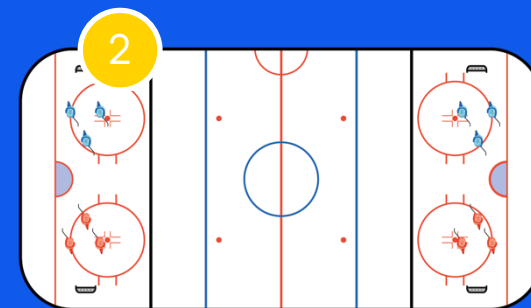
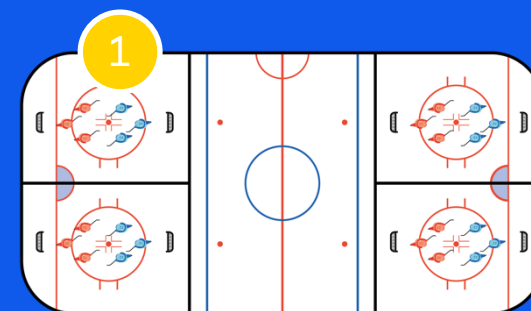
Skyddsnät

Vi rekommenderar att hänga upp skyddsnät bakom målburarna.

Barnen

Från TKH och upp till U12 spelar alla 3 mot 3.

Se till att ett bra antal avbytare finns tillgängliga för varje lag. 3–6 avbytare per lag brukar vara lämpligt.



INNAN MATCHEN – UTRUSTNING

Checklista för matchledare:

- Tidtagare
- Sarger efter åldersgrupp
- Målburar & målgård
- Puckar
 - Blå puck: U10 och yngre.
 - Svart puck: U11 och äldre.

Stor målbur används vid spel med målvakter.

Liten målbur ska användas vid spel utan målvakter. (TKH (D3) upp till U11 (C2))

Målgård ska ritas upp för alla åldrar



Blå puck:
U10 och yngre.



Svart puck:
U11 och äldre.



Ispiggar håller målet
på plats



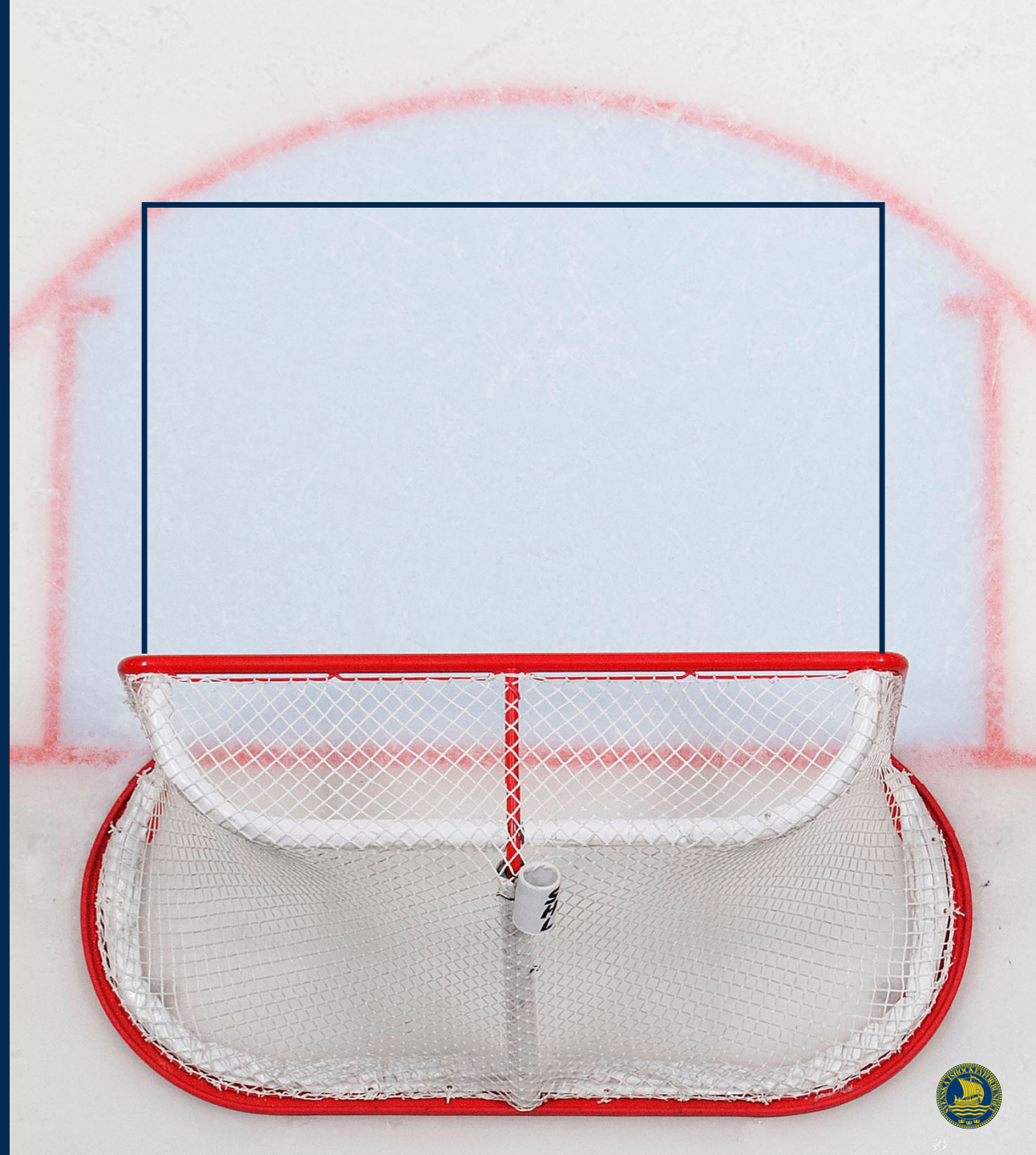
Ispenna används för
att rita målgården

INNAN MATCHEN – MÅLGÅRD

Vid alla matcher som inte spelas på helplan ritas en provisorisk målgård upp.

Det görs genom att lägga ner målburen och rita längs stolpar och ribba. Se bild.

Hemmalaget ansvarar för att det finns ispenna.





LÖS PROBLEMET

Regler och riktlinjer är framtaget för att passa så många som möjligt, oavsett ekonomiska eller praktiska förutsättningar.

Skulle ni ändå få problem? Hitta en lösning efter bästa förmåga med barnens bästa i åtanke!

UPPVÄRMNING

1. Vilka tre spelytor kommer vi att spela på?
2. Hur många utespelare har vi på planen samtidigt i dessa matcher?
3. När ska en blå lightpuck användas?

BRA ATT VETA!

1. Skillnaden mellan "Spelregler för ishockey" och "Ramverket för barn och ungdomshockey"
2. Hur är ramverket framtaget?
3. Vad är syftet med ramverket?
4. Spelar alla med det här ramverket?

REGEL 1: LAG

Spelare

3 mot 3 + målvakter

Om ni saknar målvakter spelar ni 3 mot 3 med mindre målburar.

Ledare

Varje lag ska ha minst en ledare per spelplan.

Ledarens ansvar:

- Sina spelare
- Att få planavdelaren på plats om den flyttas

Skillnad mellan ålderskategorier

TKH – U9

Små mål används om målvakt saknas.

U10-U11

Använder skotträningsverktyg eller små mål om målvakt saknas.

U12 och äldre

Använder skotträningsverktyg om målvakt saknas.

Ramverk för anpassade spelformer

REGEL 2: MATCHLEDARE

Varje match ska ha minst en matchledare. Gärna två och då en från varje lag.

Matchledaren ansvarar för att reglerna följs och att ha kontakt med ledare och matchledare.

Som matchledare behöver du:

- Visselpipa
- hjälm
- Skridskor
- Domartröja (Vid användande av ungdomsdomare)

Skillnad mellan
ålderskategorier

TKH – U10

Matchledare från ett eller båda lagen ska användas.

U11 och äldre

Ungdomsdomare ska användas.



REGEL 3: SPELTID

Hur tar vi tiden under en match?

Oavsett om det spelas en, två eller fyra matcher används samma matchklocka för samtliga matcher.

Hur långa matcher spelar vi och när byter vi?

En match är en period som pågår i 15 minuter. Alla matcher startar och slutar på en gemensam signal. En signal indikerar när det är dags för spelarbyten.

Signal ska också ljuda när:

En större skada uppstår eller ett större anläggningsproblem uppstår.

Skillnad mellan ålderskategorier

TKH – U9

Spelarbyte efter 90 sekunder.

U10 – U11

Spelarbyte efter 60 sekunder.

U12 och äldre

Fria byten – Byten genomförs inom byteszonen genom handklapp.

REGEL 4: START AV SPEL

Målet är att spelet ska startas upp så snabbt och säkert som möjligt. Spelet startas genom något av följande alternativ:

Nedsläpp

Två spelare ställer upp mot varandra för ett nedsläpp vid mittpunkten och där resterande spelare befinner sig bakom sin lagkamrat. En klassisk tekning alltså.

Uppstart

Matchledaren använder en ny puck som kastas/läggs i någon av planens två dropprutor som ligger bakom de två målburarna. Motståndarna rör sig mot eget mål.

Skillnad mellan ålderskategorier

TKH – U10

Matchledaren startar upp spelet genom nedsläpp i mitten eller uppstart i någon av dropprutorna.

U10 – U11

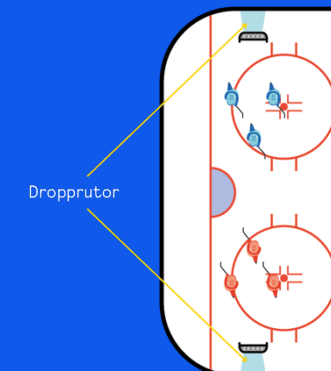
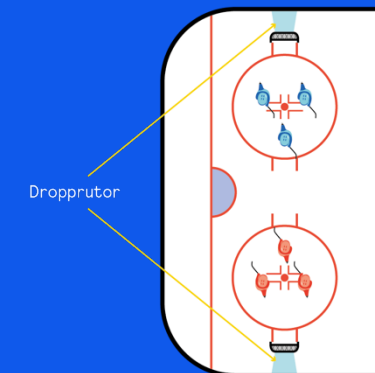
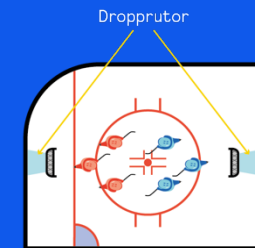
Matchledaren startar upp spelet genom nedsläpp i mitten eller uppstart i någon av dropprutorna. Efter ett regelbrott startas spelet om genom att det drabbade laget slår en jaktstraff.

U12 och äldre

Målvakten startar spelet efter mål eller blockering. Efter ett regelbrott startas spelet om genom att det drabbade laget slår en jaktstraff.

SITUATIONER

- Efter Mål: Uppstart från droppytan eller så startar målvakten spelet.
- Efter målvaktsblockering: Matchledaren blåser i pipan och kastar in en ny puck i dropprutan. Alternativt startar målvakten spelet.
- Efter stopp för förseelse: Laget som inte har gjort felet startar med pucken i sin droppruta eller genom jaktstraff.
- Pucken utanför banan: Laget som inte har gjort felet startar med pucken från sin droppruta. Hamnar pucken på en annan spelplan startar matchledaren spelet med en ny puck, matchledaren på planen den förlupna pucken hamnar på ansvarar för att ta den ur spel.
- Vid spel med tutande spelarbyten och övriga stopp: Matchledaren genomför ett nedsläpp på mitten av banan.



REGEL 5: FYSISK KONTAKT

Oavsett ålder kommer alltid fysisk kontakt att uppstå. Syftet med regelverket kring fysisk kontakt är att uppmuntra att återta puckinnehav på ett schysst sätt. Och att sedan vid rätt ålder få använda kroppen som verktyg.

Skillnad mellan ålderskategorier

TKH – U11

Tacklingar är inte tillåtet. Fysisk kontakt är dock tillåtet enligt spelregler för ishockey, definierat under "illegal hit".

U12 och äldre

Tacklingar är tillåtna. Eventuella förseelser bedöms enligt spelregler för ishockey.

Ramverk för anpassade spelformer

REGEL 5: FYSISK KONTAKT

Från TKH och upp till U11 så kan fysisk kontakt uppstå och vara tillåtet så länge spelaren inte:

- Tacklar en motståndare med kroppen eller någon del av sin utrustning
- Hoppar mot en spelare
- Knuffar en spelare
- Slår eller försöka slå en spelare med klubban eller händerna
- Fäller eller försöka fälla en spelare med klubban eller kroppen
- Tacklar en spelare mot sargen
- Håller fast en spelare
- Spelar på ett farligt sätt
- Hindra en motspelares förflyttning när denne inte har pucken

Hur kan vi samarbeta med ledarna på sidan kring denna regel?



Ramverk för anpassade spelformer

REGEL 6: OTILLÅTET SPEL OCH OLÄMPLIGT UPPTÄDANDE

Matchledarens ansvar:

Matchledaren avgör om spelaren inte spelar efter ramverket och identifierar spelare som:

- Använder sin kropp för att stoppa motståndaren utan att spela med klubban på pucken.
- Använder sig av otillåten fysisk kontakt eller använder sin kropp/klubba på ett felaktigt sätt.
- Spelar på ett farligt eller oaktsamt/ovårdat/vårdslöst sätt.
- Genom uppträdande och språkbruk inte efterlever fair play och respekt.
- Ansvarar för att ta bort spelare från en match om denne upprepade gånger spelar ovårdat.

Praktiskt genomförande vid regelöverträdelse:

Matchledaren blåser av spelet och tillrättavisar spelaren. Spelet startar sedan igen antingen från det icke felande lagets droppruta eller att de tilldelas en jaktstraff.

Skillnad mellan ålderskategorier

TKH – U9

Matchledaren blåser av spelet och tillrättavisar spelaren. Spelet startas sedan från de icke felande lagets droppruta.

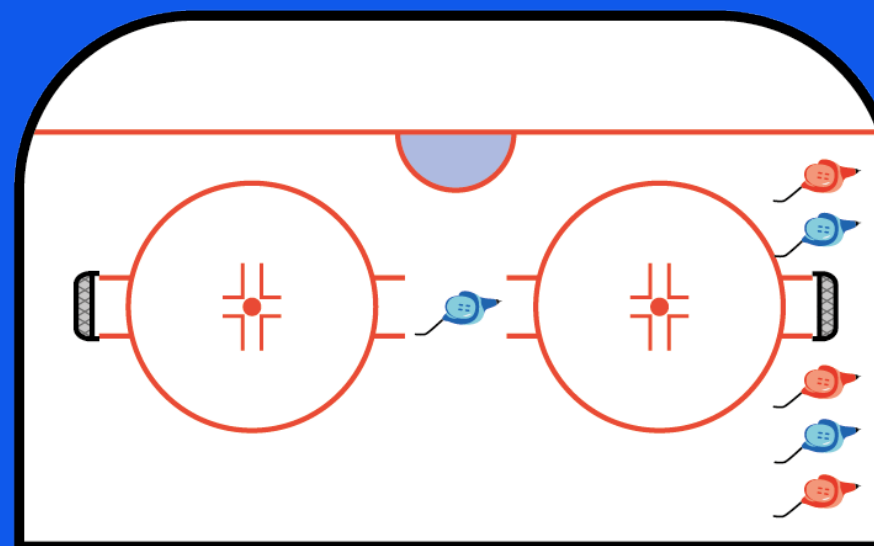
U10 – äldre

Det icke felande laget tilldelas en jaktstraff. Den läggs av valfri spelare i laget.



JAKTSTRAFF

- Valfri spelare genomför jaktstraffen.
- Straffläggaren startar med pucken på mittpunkten.
- Resterande spelare står bredvid målet bakom spelaren.
- Signal från matchledaren startar straffslaget.
- Missas straffen så fortgår spelet.
- Blir det mål på straffen så spelar försvarande lag igång spelet genom uppstart.
- Byte i samband med straff? Lägg straffen först och genomför sedan bytet.



REGEL 7: MÅL

Mål ska dömas om hela pucken passerat mållinjen och inte har placerats där med otillåtna medel. Samma regel gäller samtliga åldersgrupper.

Mål:

Matchledaren ska döma mål om en spelare – med sin klubba – spelat pucken över den uppritade mållinjen.

Ej mål:

Ett mål ska inte godkännas ifall:

- Spelaren använder klubban över axelhöjd.
- Spelaren påverkar eller kör på målvakten.
- Spelaren använder något annat än sin klubba för att göra mål.
- Målburen är flyttad ur läge.

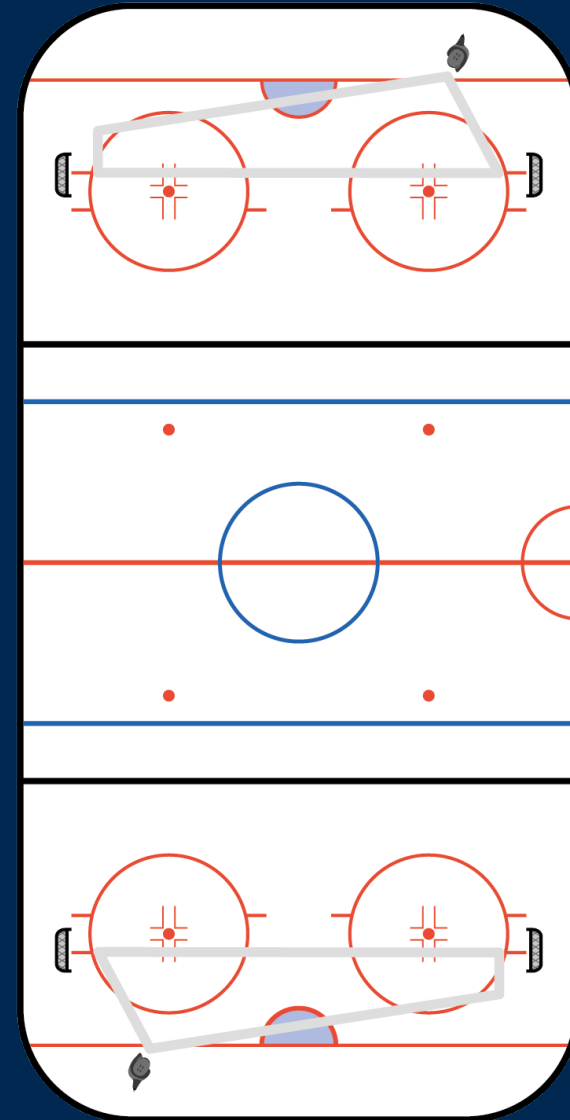
PERIODPAUS

1. Hur många regler finns det?
2. Hur startas spelet upp efter att ett mål har gjorts i de tre olika spelformerna?
3. Vart finns dropprutan?



ETT REKOMMENDERAT RÖRELSEMÖNSTER SOM MATCHLEDARE

- Vid 2 matchledare på isen så speglas rörelsemönstret.
- Vid fria byten så undvik att vara på sidan där avbytarna står.
- Om byten görs vid signal är det bra att vara på sidan där avbytarna är för att kunna hålla kontakt med övriga ledare.





TECKEN OCH SIGNALER

Vid målsituation

- Blås i visselpipan och peka mot målet.
- Vid ej mål, slå ut armarna åt sidan och visa "wash out"

Vid förseelse

- Blås i pipan
- Peka på spelaren som begick foul
- Instruera spelaren i TKH/U9 och U10-U11
- Visa tecken för förseelsen för U12 enligt "Spelregler för ishockey".



LEDARSKAPET OCH VÅR PEDAGOGISKA ROLL

Ett matchtillfälle är ett förlängt lärande från träning. Därför är du som matchledare otroligt viktig.

Du guidar spelarna genom matchen och har en stor del i deras lärande. Och den kanske viktigaste saken – att ge barnen en bra upplevelse av matchen och hockeyn i stort.



MIN ROLL SOM MATCHLEDARE

Som matchledare på isen ansvarar du för att:

- Förklara om någon inte förstår
- Blåsa av för regelöverträdelser och förklara varför
- Se till att det blir ett bra flyt i spelet

TKH och U10:
Matchledare

U11 – U14:
Domare



OVERTIME

1. Vilka olika planstorlekar kommer vi att använda?
2. I vilka åldrar ska matchledare/domare förklara för spelarna vad de gjort för fel efter ett regelbrott?
3. Var ligger dropprutorna?
4. Hur lång är en match?





MATCHEN ÄR SLUT

Tack för idag och lycka till med ditt ledarskap på isen!