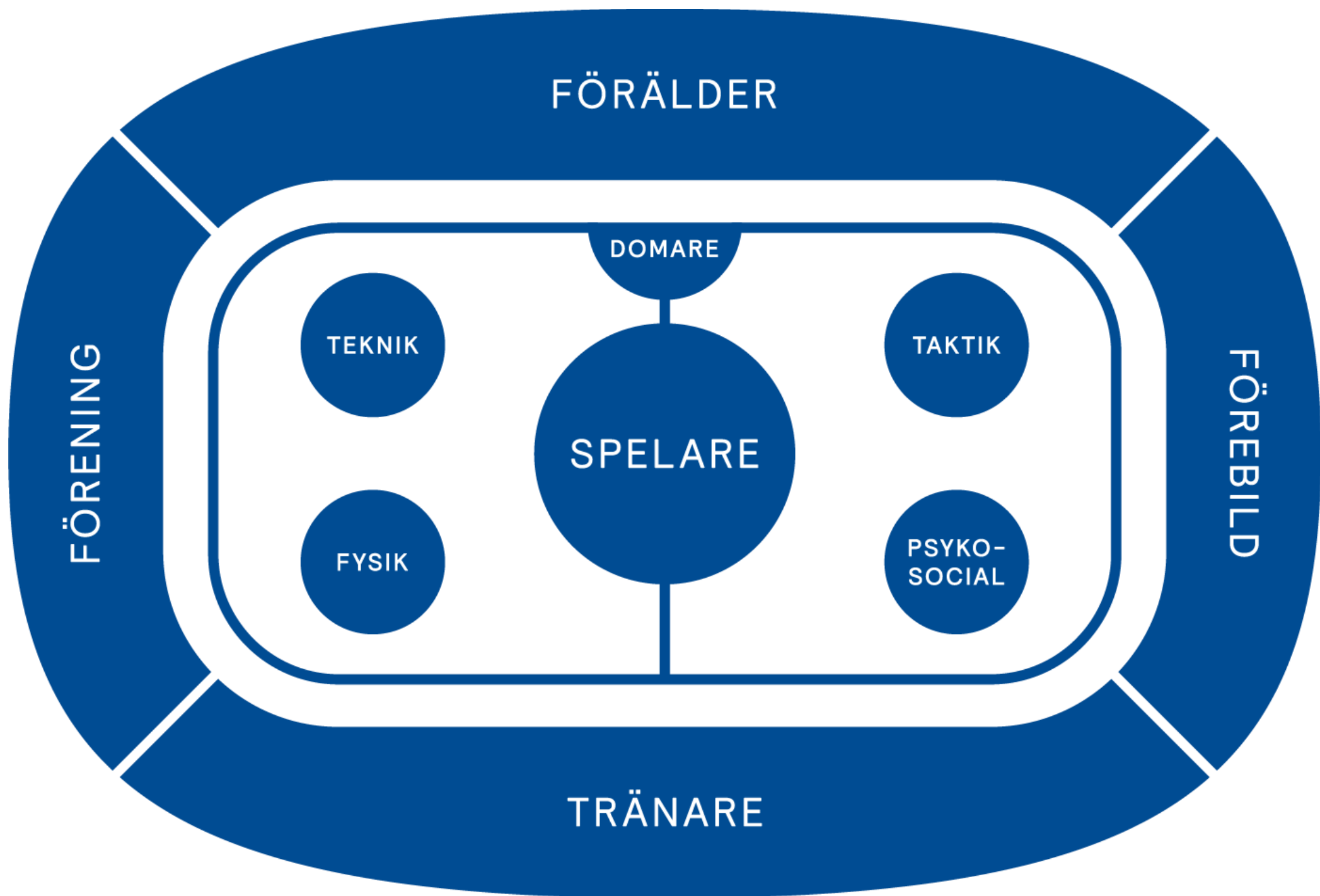

HEMMAPLANS- MODELLEN



En praktisk, vägledande guide byggd på kunskap och erfarenhet med målet att skapa ett livslångt intresse för hockey, personlig utveckling och prestationer i världsklass.



Hemmaplansmodellen:

En praktisk, vägledande **guide byggd på aktuell forskning och beprövad erfarenhet** med målet att skapa ett livslångt intresse för hockey, personlig utveckling och prestationer i världsklass.

Men hur får man då spelarna att stanna kvar och utvecklas inom ishockeyn? Vi vet att det finns några nyckelfaktorer baserade på forskning och kunskap.
Vi har delat upp dessa i **fyra principer**.

Sätt människan i fokus

Att skapa relationer är en av tränarens viktigaste uppgifter. Ditt sätt att vara sätter prägel på miljön inom vilken individerna ska utvecklas i som människor, atleter och ishockeyspelare. Hur du är som tränare har en avgörande roll för hur spelarnas intresse och motivation till att spela ishockey utvecklas. Genom att engagera dig och genuint intressera dig för varje individ bygger du relationer som på djupet kan göra avtryck i en spelares liv – och som kan finnas kvar långt efter att hockeykarriären tagit slut.

Vi vill ge alla spelare möjlighet att lära sig färdigheter inom tekniska, taktiska, fysiologiska och psykosociala delar. För att möjliggöra detta måste tränare, föreningar och föräldrar tillsammans vara med och skapa dessa miljöer. Därför har vi tagit fram Hemmaplansmodellen – en vägvisare för tränare, föreningar och föräldrar med målet att skapa ett livslångt intresse för hockey, personlig utveckling och prestationer i världsklass.

swehockey.se | hemmaplansmodellen.se



Vi vet att behovet av **autonomi** är det mest centrala av de tre behoven och betyder egentligen att spelaren upplever en egen kontroll, viljekraft och valfrihet i situationen. Grundregeln i självbestämmande motivation är just att spelaren ska uppleva självbestämmande och inte ha rädsla för negativa konsekvenser, känna sig pressad eller vara kontrollerad i idrottsmiljön.

Vi vet att behovet av **kompetens** beskriver hur spelaren upplever sin förmåga att vara effektiv, bemästra och hantera miljön, men också att klara av relationer och utmanande uppgifter av egen kapacitet och kraft.

Vi vet att behovet av **tillhörighet** refererar till vår sociala tillhörighet och behov av att vara accepterade och känna gemenskap. För att autonomi och kompetens ska förstärkas maximalt behövs de sunda relationerna och den goda miljön. Om spelarna (och ledare samt föräldrar) känner sig trygga, välkomna och omhändertagna så är det enklare att koppla av och njuta av tillvaron.

Ge alla en chans att utvecklas

Du som tränare har ett ansvar för att spelarnas tid i föreningen och inom ishockeyn blir rolig och utvecklande. Dessa spelare kommer att vara olika, i allt från ambition, ålder, kön, klass, etnicitet, sexuell läggning och mycket mer. Att ha ett öppet sinne i mötet med dessa olikheter utvecklar oss alla.

Vi vill ge alla spelare möjlighet att lära sig förfärdigheter inom tekniska, taktiska, fysiska och psykosociala delar. För att möjliggöra detta måste tränare, föreningar och föräldrar tillsammans vara med och skapa dessa miljöer. Därför har vi tagit fram Hemmaplansmodellen – en vägvisare för tränare, föreningar och föräldrar med målet att skapa ett livslångt intresse för hockey, personlig utveckling och prestationer i världsklass.

www.hockey.se | hemmaplansmodellen.se



Vi vet att vi inte kan förutse vilka som kommer att bli bra!
En ung spelare som är bra NU – ingen garanti för att hen är bra sen

Vi vet att individer mognar olika snabbt och vid olika tidpunkter.
Late bloomers försvinner i tidig gallring

Vi vet att de tidigt utvalda är ofta födda tidigare på året – tidigare fysisk mognad
Upplevd hög kompetens svår att upprätthålla när/om de sent födda kamraterna kommer ikapp och konkurrerar ut de tidigt utvalda.

Vi vet att referensgruppen ändras vid uppflyttning – Big Fish, Little Pond

Vi vet att de som identifieras som talanger ofta får mer resurser, intensivt träningschema, ensidig specialiserad träning... Kan förstöra motivationen och leda till skador, utbrändhet och dropout

Anpassa träning & match efter målgruppen

Inom svensk ishockey har vi spelare som befinner sig på olika ställen i sin utvecklingsresa, sett till vad de kan och vad de vill med sitt ishockeyspelande. Framst beror detta på ålder och ambitionsnivå. Med det i åtanke har vi ett ansvar att anpassa verksamheten så att den passar målgruppens behov.

Vi vill ge alla spelare möjlighet att ära sig fördrögligt inom tekniska, taktiska, fysiska, psykologiska och psykosociala delar. För att möjliggöra detta måste tränare, förväntningar och föräldrar tillsammans vara med och skapa dessa miljöer. Därför har vi tagit fram Hemmaplanmodellen – en vägvisare för tränare, förväntningar och föräldrar med målet att skapa ett livslångt intresse för hockey, personlig utveckling och prestationer i världsklass.

svhockey.se | hemmaplanmodellen.se



Vi vet att vi måste bli bättre på att ta hänsyn till barnens perspektiv. De är helt enkelt inte små vuxenkopior.

Vi vet att vi idag går upp och spelar helplan 5 mot 5 med en variation på 3 år när vi jämför hur våra 22 SDF gör idag

Vi vet att tränare och coacher medvetet och omedvetet kommer att "coacha systemet".

Vi vet att spel på mindre ytor främjar spelförståelsen och sannolikt kommer ha en positiv påverkan på hjärnskakningsproblematiken inom ishockeyn.

Vi vet av den forskning som är gjord kring "vad det är som gör ishockey kul" för barnen att hög delaktighet /involvering med mycket puckkontakt och många aktioner i spelet är av stor vikt för upplevelsen av detta.

Vi vet att om vi ska fortsätta vara en världsledande ishockeynation så kan vi inte fortsätta göra som vi alltid gjort.

Bedriv en allsidig träning

Att ha en bred rörelsekompetens kan inte överskattas. Att kunna göra så många olika saker som möjligt med sin kropp skapar en känsla av kompetens som föder självförtroende – som i sin tur skapar motivation. Det vi upplever att vi är duktiga på och har självförtroende i vill vi helt enkelt göra mer av. Aktiviteter som skapar just detta förknippar vi med glädje.

Vi vill ge alla spelare möjlighet att lära sig färdigheter inom tekniska, taktiska, fysiska, psykologiska och psykosociale delar. För att möjliggöra detta måste tränare, föreningar och föräldrar tillsammans vara med och skapa dessa miljöer. Därför har vi tagit fram Hemmaplansmodellen – en vägvisare för tränare, föreningar och föräldrar med målet att skapa ett livslångt intresse för hockey, personlig utveckling och prestationer i världsklass.

www.hockey.se | hemmaplansmodellen.se



Vi vet att ju fler rörelser en individ kan, desto mer kommer hen att utvecklas som ishockeyspelare. Därför är det viktigt att ge våra barn och ungdomar möjlighet att samla på sig en så stor rörelsebank som möjligt.

Vi vet att när vi ger spelarna möjlighet att hålla på med flera olika idrotter under uppväxten, i organiserad och/eller oorganiserad så ger det en variation inte bara i träning utan även i olika sociala miljöer.

Vi vet det krävs mycket träning för att blir bra – så länge det är individens egen vilja som styr, att träningen är allsidig och varierande och att spelarna får tillräckligt med vila och återhämtning så är allt som det ska.

För tränare är det viktigt att **inte lägga för stor vikt vid matchresultatet, utan håller fokus på varje spelares utveckling.** Ett ökat fokus på utvecklingsprocessen ökar också chansen att på sikt nå bra prestationer och resultat. Det finns ingen motsättning här.

Vi vet att ett uppgiftsinriktat motivationsklimat är bättre än ett resultatnriktat motivationsklimat.

RESULTATINRIKTAT

Framgång är att prestera bra i förhållande till andra

- Jämförelse med andra
- Tävling mellan gruppens medlemmar uppmannas
- Feedback eller utvärdering sker ofta offentligt och idrottare med god förmåga får mest uppmärksamhet och erkännande
- Dålig prestation eller misstag bestraffas
- Selektion

UPPGIFTSINRIKTAT

Framgång är att bemästra eller bli bättre på uppgiften

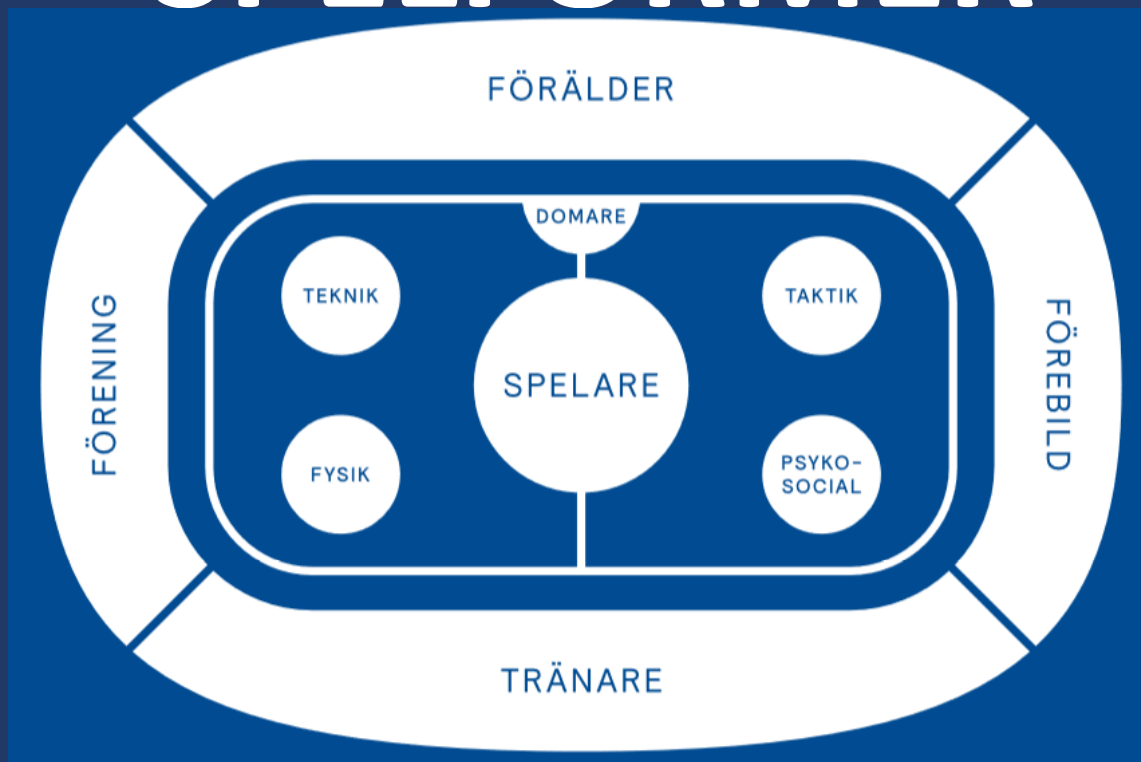
- Jämförelse med egen prestation
- Fokus på utförande och insats -process- och prestationsmål
- Vikt vid att alltid göra sitt bästa och kämpa oavsett situation eller uppgift
- Individuell utvärdering och feedback
- Misslyckanden ses som lärdomar
- Varje spelares bidrag är viktigt

ANPASSADE SPELFORMER

Göteborg - 200611



PROJEKT SPELFORMER —



HEMMAPLANSMODELLEN SVEHOCKEYSSE HEMMAPLANSMODELLEN SVEHOCKEYSSE

PRINCIP #3

Anpassa träning & match efter målgruppen

Inom svensk ishockey har vi spelare som befinner sig på olika ställen i sin utvecklingsresa, sett till vad de kan och vad de vill med sitt ishockeyspelande. Framst beror detta på ålder och ambitionsnivå. Med det i åtanke har vi ett ansvar att anpassa verksamheten så att den passar målgruppens behov.

Vårt gemensamma ansvar är att skapa förutsättningar för utveckling och prestation. Detta innebär att vi arbetar tillsammans för att skapa en miljö där spelare kan utvecklas och prestera. Detta innebär att vi arbetar tillsammans för att skapa en miljö där spelare kan utvecklas och prestera. Detta innebär att vi arbetar tillsammans för att skapa en miljö där spelare kan utvecklas och prestera.

svishockey.se | hemmaplanmodell.se



PROJEKT SPELFORMER - ÖVERSIKT

**BAKG
RUND**



PILOTSTUDIE



**PILOTDISTRIKT
/TESTÅR**



BESLUT



PROJEKTGRUPP

- Martin Lundby / Magnus Mårtensson – Projektledare, SIF
- Anders Wahlström – Barn och ungdomsansvarig, SIF
- Anders Lundberg – Spelarutvecklingsansvarig, SIF
- Adam Almqvist Andersson – Utvecklingskoordinator, SIF
- Thomas Magnusson – Målvaktsansvarig, SIF
- John Lind – Utbildningsansvarig, SIF
- Joel Hansson – Dommaransvarig, SIF
- Linus Berg – Tidigare idrottslyftet, SIF
- Göran Lindblom – Hockeykonsulent, SIF
- Anders Eriksén – Hockeykonsulent, SIF



BAKGRUND **- Uppdraget**

Barn och Ungdomstematik konferens 2015

Slutsats: Vi behöver se över våra spelformer

Distriktsarbete

Arbete i distrikten med spelformer

Projekt spelformer

Uppstart av projektet under 2018

Svenska Ishockeyförbundets Årsmöte 2019

Uppdrag att utarbeta nya gemensamma spelformer till årsmötet 2021.



BAKGRUND -Projektet





BAKGRUND -NULÄGE

NULÄGE

Smålagsspel=Sargen på blålinjen eller 2,48 m nedanför blålinjen ("Gamla blålinjen")

Halvplan=Sargen på mittlinjen

Maxiplan=Sargen på bortre blålinjen

Helplan=Spel på hela rinken

Säsongen 2018 - 2019

| SDF | TKH | U9 | U10 | U11 | U12 | SDF ansvarar? |
|---------------------|----------------------|--------------------------------------|-----------------------|--|---------|---------------|
| Blekinge | Smålagsspel | Smålagsspel | Maxiplan (bortre blå) | Helplan | Helplan | U10 |
| Bohuslän-Dal | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan | Helplan | Helplan | U11 |
| Dalarna | Halvplan | Halvplan | Halvplan | Halvplan | Helplan | U9 |
| Gotland | Smålagsspel | Smålagsspel | Halvplan | Helplan | Helplan | U12 |
| Gästrikland | Smålagsspel | Smålagsspel | Helplan | Helplan | Helplan | U10 |
| Göteborg | Smålagsspel | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan | Helplan | U9 |
| Hälsingland | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel | Helplan | Helplan | U10 |
| Jämtland/Härjedalen | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul) | Helplan | U10 |
| Medelpad | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul) | Helplan | U10 |
| Norrbottnen | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul) | Helplan | U10 |
| Skåne | Smålagsspel | Halvplan | Maxiplan (bortre blå) | Helplan | Helplan | U9 |
| Småland | Halvplan/Smålagsspel | Halvplan/Smålagsspel | Halvplan/Smålagsspel | Helplan | Helplan | U9 |
| Stockholm | Smålagsspel | Smålagsspel | Halvplan | Helplan | Helplan | U9 |
| Södermanland | Smålagsspel/Lokalt | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan till jul/Helplan efter jul | Helplan | U9 |
| Uppland | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan | Helplan | Helplan | U9 |
| Värmland | Smålagsspel | Smålagsspel | Halvplan | Helplan | Helplan | U10 |
| Västerbotten | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul) | Helplan | U9 |
| Västergötland | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan | Halvplan | Helplan | U10 |
| Västmanland | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan | Helplan | Helplan | U9 |
| Ångermanland | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel | Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul) | Helplan | U11 |
| Örebro Län | Smålagsspel | Halvplan | Halvplan | Helplan | Helplan | U9 |
| Östergötland | Smålagsspel/Lokalt | Smålagsspel/Halvplan? EJ organiserat | Halvplan | Helplan | Helplan | U10 |

NULÄGE - PUCKSTOPPARE/SARGER





BAKGRUND

-
OMVÄRLDSANALYS



**Easy
Basket**

SVENSKA BASKETBOLLFÖRBUNDET



Nationella spelformer





BAKGRUND

OMVÄRLDSANALYS



ADM USA HOCKEY
AMERICAN DEVELOPMENT MODEL

8U HOCKEY

giving kids more of what's good.

| Metric | Cross-Ice | Larger Ice | Comparison |
|----------------------|-----------|------------|------------|
| PUCK TOUCHES | 10 | 20 | 2x MORE |
| PASS ATTEMPTS | 10 | 20 | 2x MORE |
| SHOT ATTEMPTS | 10 | 60 | 6x MORE |
| PASSES RECEIVED | 10 | 50 | 5x MORE |
| PUCK BATTLES | 10 | 20 | 2x MORE |
| CHANGES OF DIRECTION | 10 | 20 | 2x MORE |
| GOALIE SHOTS/MINUTE | 10 | 40 | 4x MORE |

ADM SUPPORTERS

Logos: NHL, USA Hockey, AHCA

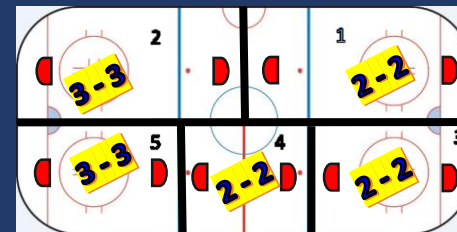
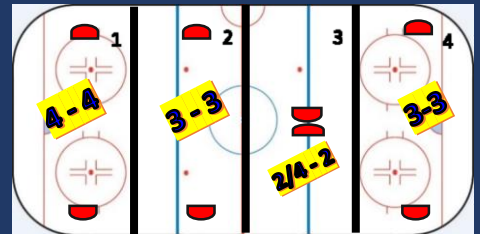
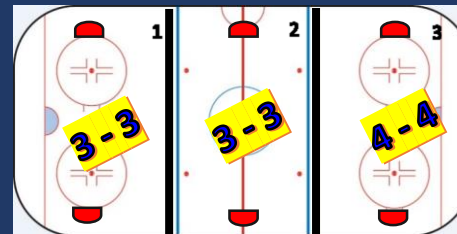
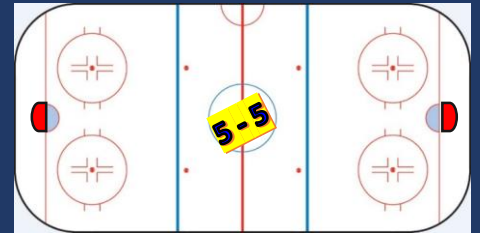
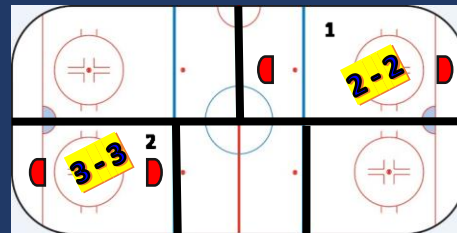
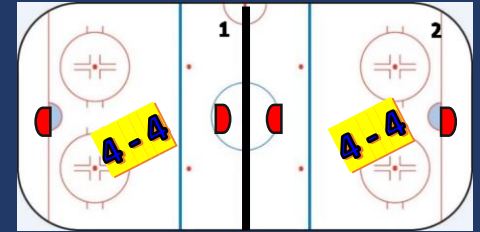
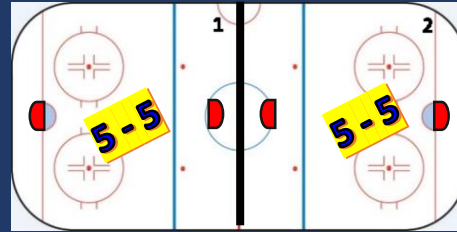
Quotes:

- "THE ADM HAS MADE A HUGE IMPACT ON OUR YOUNG ATHLETES, AND BY STAYING COMMITTED TO THE ADM, WE'LL CONTINUE GIVING THEM THE OVERALL SKILL DEVELOPMENT THEY NEED." - PHIL HOUSLEY, NASHVILLE PREDATORS
- "IT'S A GREAT PROGRAM USA HOCKEY HAS SET UP AND IT'S REALLY HELPED KIDS DEVELOP QUICKER AND IMPROVE THEIR SKILL LEVEL." - BRUCE DRIVER, NEW JERSEY DEVILS
- "WE SHOULD ALWAYS STRIVE TO DO THE RIGHT THING FOR KIDS, AND THE ADM DOES THAT." - RON WILSON, TEAM USA
- "IN A WORLD WHERE YOUTH SPORTS ARE UNDER SCRUTINY BECAUSE OF SPECIALIZATION, POLITICS, OR PARENTAL ISSUES, USA HOCKEY'S ADM IS THE SOLUTION." - MEGHAN DUGGAN, TEAM USA



BAKGRUND

OMVÄRLDSANALYS





BAKGRUND

OMVÄRLDSANALYS



3 v 3, U-15, 3 x 16 min

Martin Lundby, Anders Lundberg, Joel Hansson bl.a.

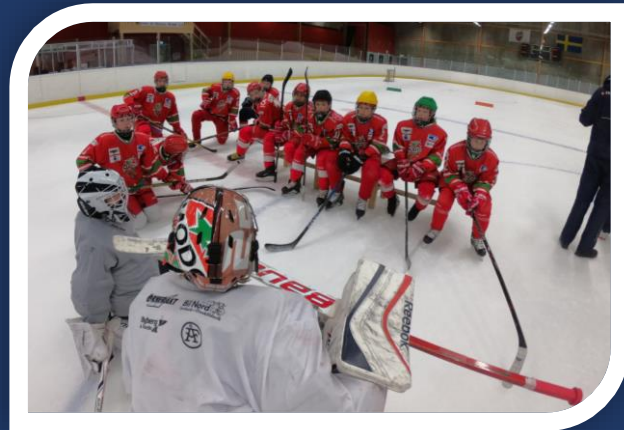


PILOTSTUDIE

Vad är de bästa spelytorna för oss?



PILOTSTUDIE



Tre stora mätningar

Djurgården, Haringe, Modo

Fyra åldrar

U8, U10, U12, U14

Antal spelare

3v3, 4v4, 5v5

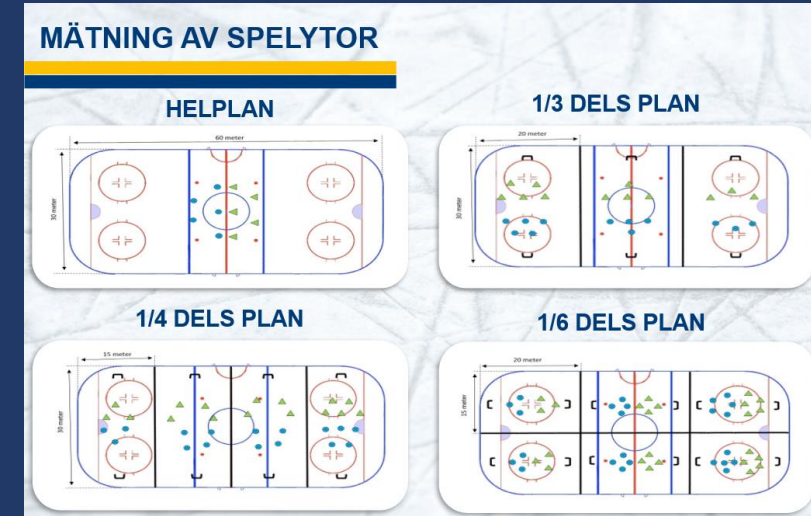
Mängd

1 min x 5 byte i varje spelyta

Deltagare/Fokusspelare

6 spelare/åldersgrupp spelade alla byten

Samma spelare under två dagar





PILOTSTUDIE



HOCKEYAKTIONER

- MÅL
- ASSIST
- POÄNG
- SKOTT
- SKOTT PÅ MÅL
- BLOCKERADE SKOTT
- MISSADE SKOTT
- POKE CHECK
- BODY CHECK
- BREAKOUTS
- GIVEAWAY
- TURNOVER
- SLAGSKOTT
- HANLEDDSKOTT
- PASSNINGAR TOTAL
- MOTTAGNINGAR



PILOTSTUDIE



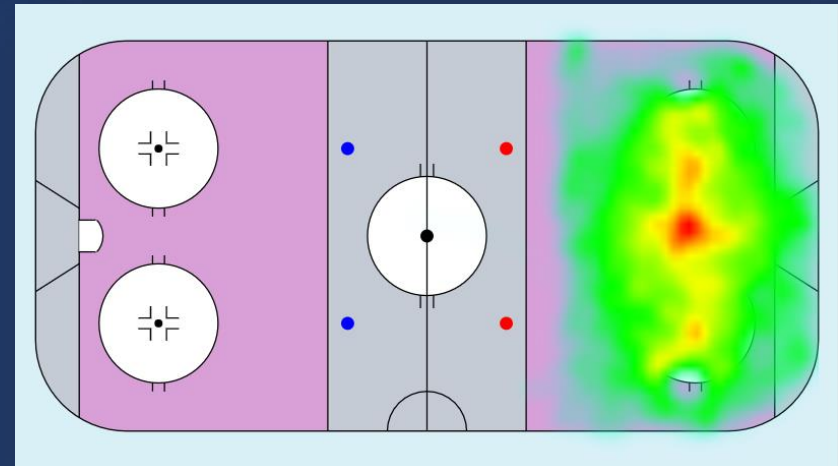
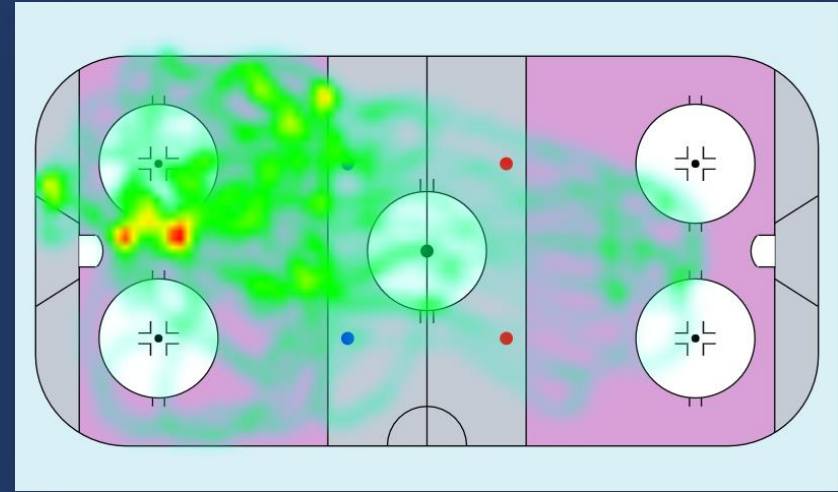
| | | MÅL | ASSIST | POÄNG | SKOTT | SKOTT PÅ MÅL | BLOCKADE SKOTT | MISSADE SKOTT | POKE CHECK | BODY CHECK | BREKOUTS | GIVEAWAY | TURNOVER | SLAGSKOTT | HANDLED'S SKOTT TOTAL | PASS TOTAL | MOTTAGNINGAR | TOTAL AKTIVITET | AKTIVITET PER SPELARE |
|---------|-----|-----|--------|-------|-------|--------------|----------------|---------------|------------|------------|----------|----------|----------|-----------|-----------------------|------------|--------------|-----------------|-----------------------|
| HELPLAN | 5v5 | 5 | 2 | 7 | 26 | 16 | 4 | 6 | 180 | 4 | 26 | 58 | 55 | 3 | 18 | 153 | 96 | 665 | 66,5 |
| | 4v4 | 4 | 0 | 4 | 44 | 27 | 5 | 12 | 200 | 11 | 21 | 38 | 52 | 2 | 29 | 137 | 92 | 693 | 86,6 |
| | 3v3 | 7 | 5 | 14 | 36 | 27 | 4 | 5 | 136 | 2 | 25 | 44 | 51 | 1 | 27 | 117 | 76 | 587 | 97,8 |
| 1/3 | 5v5 | 8 | 4 | 14 | 45 | 30 | 5 | 10 | 296 | 24 | 27 | 66 | 81 | 1 | 34 | 171 | 101 | 926 | 92,6 |
| | 4v4 | 10 | 5 | 16 | 72 | 50 | 7 | 15 | 222 | 9 | 42 | 45 | 61 | 14 | 39 | 139 | 84 | 841 | 105,1 |
| | 3v3 | 16 | 12 | 32 | 60 | 38 | 6 | 16 | 236 | 20 | 28 | 42 | 51 | 17 | 29 | 129 | 75 | 808 | 134,6 |
| 1/4 | 5v5 | 11 | 8 | 21 | 60 | 36 | 9 | 15 | 190 | 11 | 28 | 48 | 59 | 4 | 48 | 164 | 89 | 816 | 81,6 |
| | 4v4 | 16 | 11 | 28 | 63 | 40 | 9 | 14 | 324 | 33 | 27 | 64 | 79 | 5 | 44 | 171 | 102 | 1038 | 129,7 |
| | 3v3 | 15 | 11 | 27 | 57 | 41 | 3 | 13 | 138 | 15 | 45 | 43 | 56 | 6 | 39 | 135 | 94 | 748 | 124,6 |
| 1/6 | 5v5 | 15 | 9 | 26 | 89 | 55 | 13 | 21 | 236 | 14 | 16 | 43 | 40 | 9 | 59 | 146 | 79 | 871 | 87,1 |
| | 4v4 | 11 | 8 | 20 | 84 | 58 | 12 | 14 | 146 | 6 | 20 | 48 | 60 | 6 | 59 | 140 | 77 | 769 | 96,1 |
| | 3v3 | 17 | 8 | 28 | 82 | 55 | 6 | 21 | 222 | 34 | 42 | 55 | 68 | 4 | 54 | 123 | 69 | 901 | 150,16 |



PILOTSTUDIE



- MAX HASTIGHET
- TOTALDISTANS
- LÅGINTENSIVAÅKNINGAR
- HÖGINTENSIVAÅKNINGAR
- PLAYERLOAD
- BELASTNING





PILOTSTUDIE

Analys av data Mikael Gustafsson

*Hur ålder, planyta och antal spelare på is
påverkar belastning och aktioner?*





PILOTSTUDIE -Målvakter

| Spelformer sammanfattning Modo U8 Helplan | | | | | |
|---|--------------------|--------------------|--------------------|--|--|
| Modo U8 MV1 | U8 Helplan 5 mot 5 | U8 Helplan 4 mot 4 | U8 Helplan 3 mot 3 | | |
| 1a. Skott i mål | 2 | 1 | 3 | | |
| 1b. Högt | 1 | 0 | 0 | | |
| /Lågt | 1 | 1 | 3 | | |
| 2. Blockande räddning | 0 | 0 | 0 | | |
| 3. Agerande räddning | 0 | 0 | 0 | | |
| 4. Nere på isen | 4 | 2 | 4 | | |

| | Alla MV 8 år | | | | | Alla MV 10 år | | | | | Alla MV 12 år | | | | | Alla MV 14 år | | | | |
|-----------------------|--------------|-----|------|-----|-----|---------------|-----|------|-----|-----|---------------|-----|------|-----|-----|---------------|-----|------|------|-----|
| | DIF | Han | Modo | TOT | | DIF | Han | Modo | TOT | | DIF | Han | Modo | TOT | | DIF | Han | Modo | TOT | |
| 1a. Skott i mål | 31 | 28 | 43 | 102 | | 35 | 57 | 29 | 121 | | 39 | 60 | 37 | 136 | | 24 | 11 | 40 | 75 | |
| 1b. Högt | 1 | 0 | 3 | 4 | 4% | 11 | 8 | 6 | 25 | 21% | 9 | 12 | 11 | 32 | 24% | 11 | 2 | 15 | 28 | 37% |
| /Lågt | 30 | 28 | 40 | 98 | | 24 | 49 | 23 | 96 | | 30 | 48 | 26 | 104 | | 13 | 9 | 25 | 47 | |
| 2. Blockande räddning | 6 | 69 | 33 | 108 | | 22 | 23 | 49 | 94 | | 44 | 57 | 67 | 168 | | 69 | 29 | 74 | 172 | |
| 3. Agerande räddning | 53 | 37 | 38 | 128 | | 33 | 39 | 40 | 112 | | 69 | 44 | 49 | 162 | | 52 | 32 | 63 | 147 | |
| 4. Nere på isen | 133 | 190 | 236 | 559 | | 126 | 120 | 259 | 505 | | 272 | 303 | 356 | 931 | | 363 | 217 | 501 | 1081 | |
| Räddningar | 59 | 106 | 71 | 236 | 70% | 55 | 62 | 89 | 206 | 63% | 113 | 101 | 116 | 330 | 71% | 121 | 61 | 137 | 319 | 81% |



PILOTSTUDIE -Summering

RAMVERK FÖR NYA SPELFORMER - Q&A

RESULTAT FRÅN VÅR PILOTSTUDIE

U8: 3 v 3 1/6 del
kontra 5 v 5 helplan

3,5X

gänger så
många skott

2,5X

gänger så många
närkamper

DUBBELT

så många hockeyaktioner
per spelare på 3 v 3 1/6
som 5 v 5 helplan

U10: 3 v 3 1/4 del
kontra 5 v 5 helplan

3X

gänger så
många skott

5X

gänger så många
närkamper

DUBBELT

så många hockeyaktioner
per spelare på 3 v 3 1/4
som 5 v 5 helplan

U12: 3 v 3 1/3 del
kontra 5 v 5 helplan

2,5X

gänger så
många skott

5X

gänger så många
närkamper/tacklingar

**Mer än
DUBBELT**

så många hockeyaktioner
per spelare på 3 v 3 1/3
som 5 v 5 helplan



PILOTSTUDIE -Summering

Balans!

Målsättningen är att inte trycka in 5 mot 5 på den minsta ytan bara för att ha många skottförsök.

Vi vill skapa en balans så vi fortfarande får **SPELA** hockey med spelvändningar, passningar, bredd och djupledsspel men på en bättre anpassad yta än helplan.



PILOTSTUDIE -Visuellt

Puckföring per person U10

| U10 | | U10 | |
|---------------------------|-------------|---------------------------|-------------|
| 3mot3 15min (900sekunder) | | 4mot4 15min (900sekunder) | |
| Puckföring: | 390s | Puckföring: | 303s |
| Dribblingar totalt: | 96st | Dribblingar totalt: | 93st |
| Lyckade dribblingar: | 49st | Lyckade dribblingar: | 42st |
| Misslyckade dribblingar: | 47st | Misslyckade dribblingar: | 51st |

SUMMERING – 3 MOT 3 KONTRA 4 MOT 4



Reflektion visuellt:

- I spel 3 mot 3 används hela spelytan på ett bättre sätt, vid 4 mot 4 blir det mycket utsida.
- I spel 4 mot 4 intar spelarna positioner.
- I spel 3 mot 3 finns ej positioner.





PILOTSTUDIE U-12



Studie U-12

Januari 2020 – PZ Stockholm (Tyresö/Sättra)

6,5 timmars material

3 v 3 på 1/3 plan

16 olika lag 1 x 15 min matcher flygande byten

7-8 matcher per lag



PILOTSTUDIE -Nyckelord

Nyckelord Projektgruppen

- Delaktighet
- Nära pucken
- Glädje
- Hög Aktivitet
- Problemlösning – Offensivt & Defensivt
- Spelformer som utmanar alla, oavsett kunskapsnivå
- Triangelspel
- Flyt i spelet
- Progression



PILOTDISTRIKT / TESTÅR

Beslut 7/2 -20 Breddkommittén

- Utse 4 pilotdistrikt (Ett i varje region) som spelar fullt ut 20/21
- Stark rekommendation att alla ska spela enligt förslaget

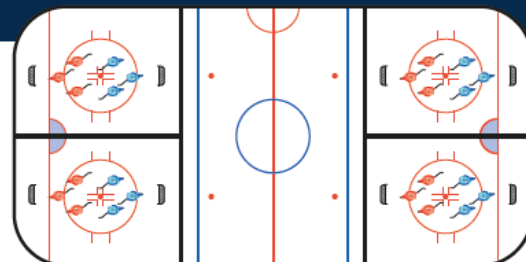
Pilotdistrikt:

- Norrbotten
- Dalarna
- Södermanland
- Småland
- Västergötland
- Göteborg
- Ev Skåne
- Ev Bohuslän/Dal



PILOTDISTRIKT / TESTÅR

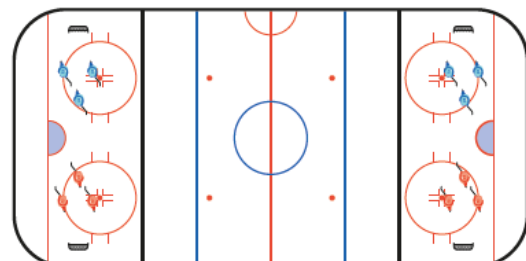
ÖVERSIKT AV SPELYTORNAS STORLEK



TKH och U9

1/6 av helplan (15 m x 20 m)

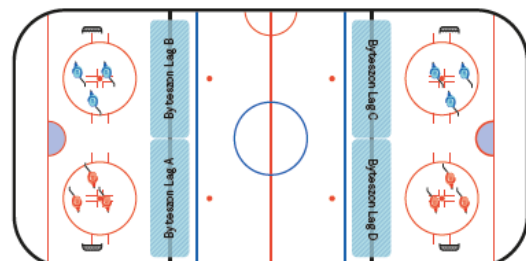
Ismarkeringar: Mittpunkt,
mållinje och målgård.
Spelyta: 15 m x 20 m.
Yta för vila: Mittzon.



U10 och U11

1/4 av helplan (15 m x 30 m)

Ismarkeringar: Mittpunkt,
mållinje och målgård.
Spelyta: 15 m x 30 m.
Yta för vila: Mittzon.



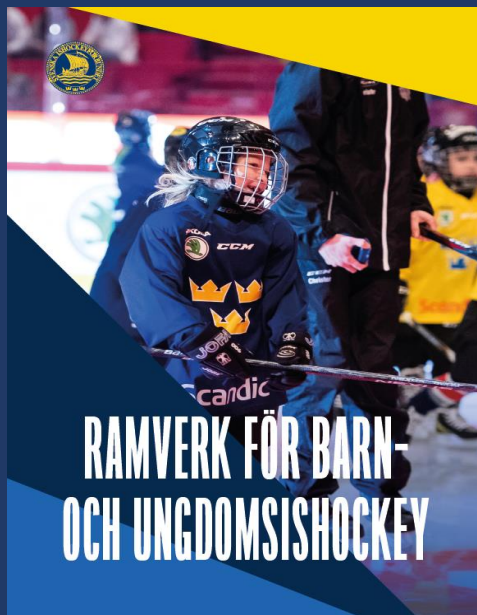
U12 och äldre

1/3 av helplan (20 m x 30 m)

Ismarkeringar: Mittpunkt,
mållinje och målgård.
Spelyta: 20 m x 30 m.
Yta för vila: Mittzon.



PILOTDISTRIKT / TESTÅR -Dokument



RAMVERK FÖR BARN- OCH UNGDOMSISHOCKEY

Q&A – NYA SPELFORMER

Varför nationella spelformer? Kan vi inte få bestämma själva?

När vi utvecklar nationella spelformer tror vi att vi kan optimera utvecklingen och utbildningen av unga spelare. Med spelet på mindre ytor kommer spelare utvecklas till problemlösande och tekniskt skickliga ishockeyspelare. Det gör oss bättre på spel och hockey samtidigt som det kommer att innebära att fler kan vara med och spela längre upp i åldrarna än vad som är fallet idag.

Varför spelar vi inte bara riktig hockey?

Från ett barns perspektiv är det här riktig hockey. Om vi anpassar ytor och spelregler efter barnens mögliga skapar vi en situation som är mer för "riktig hockey" än ifall vi låter dem spela på fullstor plan. Egentligen kan vi säga att vi i rikstippen låter barnen spela hockey med deras bästa för ögonen. Både sett till glädje och lärande.

Varför ska vi spela 3 vs 3?

Det riktiga match eller matchövningar är att vara delaktig, ha puckkontakt och att kämpa. När vi drar ner antalet deltagare, då ökar delaktigheten och aktiviteten på isen. När vi spelar 3 vs 3 blir spelarna som mest aktiva och fastnar inte i olika positioner de bara ska "hålla". Det bidrar också till att alla – oavsett fördighetsnivåer – blir mer involverade i spelet.

Blir inte skridskoåknings- och lösnings- och styrning lidande om vi minskar spelplanen?

Nej, egentligen tvärtom. Det blir en mer dynamisk skridskoåkning med fler start/stopp, riktningförändringar och snabbas accelerations- och bromsningar. Det skapar alltså ett skidåknings- och styrnings- och styrning som stämmer mer överens med hockeyanpassad skridskoåkning än när barnen spelar på stor is. Längre åkningar kan med fördel praktiseras under träning.

Varför har vi inga utvisningar?

Målet med de nya spelformerna är att skapa så hög trykthet som möjligt. Då vill vi inte så många som möjligt ska ges chansen att delta i spelet så ofta som möjligt.

Vad händer om en spelare bryter mot reglerna då?

Istället för utvisning vid ett regelbrott tilldöms en jaktstraff. Om slutgiltigen går i samband med regelöverträdelsen så läggs en vanlig straff.

Ska vi fortsätta dela upp i backar och forward?

Nej, det tycker vi inte. I de här åldrarna är det viktigt att lära sig tvåvägsspelet med både defensiva och offensiva uppgifter. Att få prova båda delar och få läggas perspektiven skapar spelare med god spelarförståelse. Så rekommendationen är att rotera alla positioner – backar, forwards och målvakter.

Borde vi inte försöka skapa fler teknings-situationer?

Så här resonerar vi: tekniska innebär regelbrott, och i de här åldrarna vill barnen spela. Tekningar innebär att vi tappar speltid och därmed aktioner och är en spelstundslapp som vi antas komma senare i utvecklingen.

Ska vi spela utan sarg?

Om ni inte har någon lag sarg/planavdelare – ja. Men koner eller annan avspärrning fungerar bra. Vi kommer också att erbjuda en sarglösning som går att håpa in genom projektstudief (Tidigare idrottslyft).



Nya spelformer PRAKTISKT GENOMFÖRANDE

MATCHLEDAR- UTBILDNING

Nya spelformer TKH - U12



GUIDE FÖR FÖRENINGEN KRING INKÖP AV SARG



PILOTDISTRIKT / TESTÅR -Ramverk

den andra planen plockar upp den inkomna pucken och spelet stoppas inte på någon av planerna.

4.5 Efter spelarbyten. När ett spelarbyte har genomförts ska matchledaren genomföra ett nedsläpp på mitten av banan. Alla spelare ska befinna sig på sin planhalva när nedsläpp sker. Alla planer startar igång spelet samtidigt.

4.6 Övriga stopp. Om spelet skulle stoppas av någon anledning som inte nämns ovan ska matchledaren genomföra ett nedsläpp på mitten av banan.

Regel 5: Fysisk kontakt

5.1 Tillåten fysisk kontakt. En spelare får använda sin klubba för att spela pucken och erövra puckinnehav. Fysisk kontakt kan uppstå mellan spelare och är okej så länge inte kontakten är av en karaktär som beskrivs under 5.2.

5.2 Otillåten fysisk kontakt. En otillåten fysisk kontakt är en

kontakt som uppstår när en spelare:

- Använder sin kropp för att stoppa motståndaren utan att spela med klubban på pucken.

- Tacklar en motståndare med kroppen eller någon del av sin utrustning.
- Hoppas mot en spelare.
- Knuffar en spelare.
- Slår eller försöker slå en spelare med klubban eller händerna.
- Fäller eller försöker 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 den inte har pucken.

Regel 6: Otillåtet spel och olämpligt uppträdande

En spelare som använder sig av otillåten fysisk kontakt, spelar på ett farligt eller oaktsamt sätt eller genom uppträdande och språkbruk inte efter lever fair play och respekt ska ges en tillsägelse direkt i anslutning till ett förseelsen skett.

Spelet blåses av och matchledaren tillrättavisar spelaren. Uppstart av spel sker sedan från icke felande lags droppruta.

Matchledaren är den som avgör huruvida spelaren inte följer reglerna och ansvarar för att ta bort spelare från matchen som upprepade gånger spelar ovärdat på något sätt.

Regel 7: Mål

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

7.2 Ej mål. Ett mål kan inte godkännas om:

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

ORDLISTA

I texten återkommer flera ord som är viktiga att ha koll på:

TKH

Tre Kronors Hockeyskola.

Byteszon

Område där spelarbyte sker.

Spelyta

Spelplanens storlek.

Matchklocka

Oftast en digital tidtagning som är monterad bakom något av målen som räknar matchtiden.

Målgård

Ett område framför målburen som bara målvakten får befinna sig i.

Målvaktsblockering

När målvakten täcker pucken mot isen eller kroppen med någon del av sin kropp eller utrustning.

Light puck

En blå lättare puck anpassad för de yngre åldersgrupperna.

Jaktstraff

En straffvariant som utdelas i vissa ålderskategorier då en spelare begår en förseelse.

Droppruta

Ett område bakom mål för spelare att starta upp spelet efter olika stopp i spelet.

Uppstart

Ett moment för att starta spelet i samband med olika stopp i spelet.



PILOTDISTRIKT / TESTÅR -Praktiskt Genomförande

ALLMÄNT – UTRUSTNING FÖR MATCHSPEL

Sarg och plandelare

Specialanpassade sargar kan köpas via Svenska Ishockeyförbundet. Om ni ansöker via Projektstöd IF kan ni få upp till 75 procent av sargen betald vid en beviljad ansökan.

Skyddsnet

Vid alla typer av matcher så rekommenderas det att ett skyddsnet hänger bakom målburarna för att skydda publik och vildande spelare.

Puck

En blå light-puck följer med i startkittet alla föreningar som deltar i Tre Kronors Hockeyskola. Annars går de också att köpa i de flesta sportbutiker.

- Blå light-puck¹ – diameter: 7,62 cm, vikt: 120–135 gram: Används från TKH upp till U10.
- Svart puck² – diameter: 7,62 cm, vikt: 156–170 gram: Används från U11 och uppåt.

Målbur och målgård

Vad gäller målburarna³ ska inte goalpegs som används vid spel på helplan användas. Istället används korta spiggår⁴ när vi spelar på mindre planer.

En sån här Isenna⁴ används för att rita mållinje och målområde på isen. Den finns att köpa i de flesta hobbybutikerna och försvinner vid omspolning.



ALLMÄNT – POOLSPEL

Matcherna spelas i poolspel. Alltså att flera matcher spelas i anslutning till varandra under samma dag. I varje poolspel deltar fyra lag som spelar tre matcher var à 15 minuter.

Tidsåtgången för varje match ligger mellan 20–25 minuter.

Så här kan speletschemat se ut:

Match 1

- Lag A – Lag B
- Lag C – Lag D

Match 2

- Lag B – Lag C
- Lag D – Lag A

Match 3

- Lag A – Lag C
- Lag B – Lag D

TKH (D3) OCH U9 (D2)



3 mot 3 på 1/6 spelyta

De här åldersgrupperna spelar på 1/6 spelplan, vilket innebär att det kan spelas fyra matcher samtidigt.

Matcherna spelas på 1/6 spelplan som är 15 meter x 20 meter och delas av med en provisorisk sarglösnig. För ett kunna dela upp i fyra planer likt bilden ovan behövs 100 meter sarg. Ett tips är att börja bygga från kortsargen. Vi rekommenderar att spelarna står i mittzonen mellan bytena men undviker att stå för nära bakom målen då det kan komma puckar flygandes där.

Målbur

När laget har en målvakt används fullstor målbur. Tänk på att goalpegs bara används på fullstor plan. Om ett eller båda lagen saknar målvakt ersätts det lagets målbur med en liten målbur (45 x 60 cm). Målburen centreras mitt i planen och ställs två meter från sargen räknat från målets bakre kant.

Mållinje av linjer

Innan matchen kan starta ska matchledaren rita planens mitt-

punkt genom att göra ett kryss i mitten av banan. Sedan ritas mållinje och målgård. Målgården görs genom att lägga ner buren och rita längs stolpar och ribba som bilden på sidan 3 visar.

Spelare

I de här åldrarna är det rekommenderat att ha mellan sex och nio utspelare plus en målvakt i varje lag. Det är väldigt viktigt att alla får vara med vid matcherna då de ska ses som vilket träningsfälle som helst.

Vid varje matchtillfälle ska minst tre matcher som är 15 minuter långa spelas.

Matchledare

Matchledaren ska helst vara en utbildad tränare från något lagen som dessutom genomgått matchledarutbildningen. Den viktigaste rollen som matchledare är att vägleda spelarna genom matcherna. Arrangerande förening utser matchledare till varje match.

Matchsekreterariat

Ni utser en tidtagare till sekretariatet som sköter matchklockan. Alla matcher spelas med samma matchklocka.

Puck

Här används den blå light-pucken som är anpassad efter barnens ålder och styrka. Se till att ha extrapuckar på målburarna för att matchledaren snabbt ska kunna sätta igång spelet efter spelstopp.

Nedsläpp

Alla planer startar spelet samtidigt. Matchledarna ställer upp vid mittpunkten och när spelarna är redo ströcker matchledaren upp handen. När matchledarna på samtliga planer har armen i luften kommer en signal från tidtagaren och nedsläppet sker.



GUIDE FÖR FÖRENINGEN KRING INKÖP AV SARG

PILOTDISTRIKT / TESTÅR -Sarg / Planavdelare



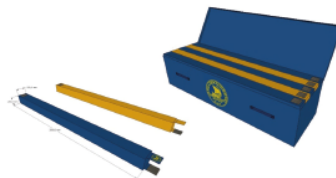
Inför säsongen 2020/2021 kommer svensk ishockey att påbörja implementeringen av nya spelformer anpassade till barn och dess utvecklingsnivå. Allt i syfte att öka möjligheterna för spelarna att ha kul, lära sig och utvecklas inom ishockeyn. Vi vill också möjliggöra för fler att stanna i vår idrott längre upp i åldrarna.

För att det ska bli lätt för er som förening att genomföra dessa spelformer så behövs det någon form av sarg, puckstoppare eller planavdelare.

Från Svenska Ishockeyförbundet har vi upphandlat en sarglösning från Tress AB som ni får köpa till ett för-månligt pris. Den kostar 60 000,- för 100 meter. Det är en sarg som består av 40 stycken mjuka skumbarriärer i färgerna gul och blå som är 2,5 meter styck. Dessa levereras i 2 stycken förvaringsväskor.

Fördelar med den nya sargen:

- De nya mjuka skumsargerna minimerar skaderisken vid fall.
- Den är lätt och går snabbt att bygga ihop.
- Vid träningar kan sargen även lätt byggas i andra formationer och spelytor med de praktiska kardborrefästena.
- Den är enkel att förvara.



Vi ser några olika finansieringsmöjligheter framför oss för er som förening:

Alternativ 1: 100 % finansiering från eget kapital, kommun eller partner (00 000 SEK)

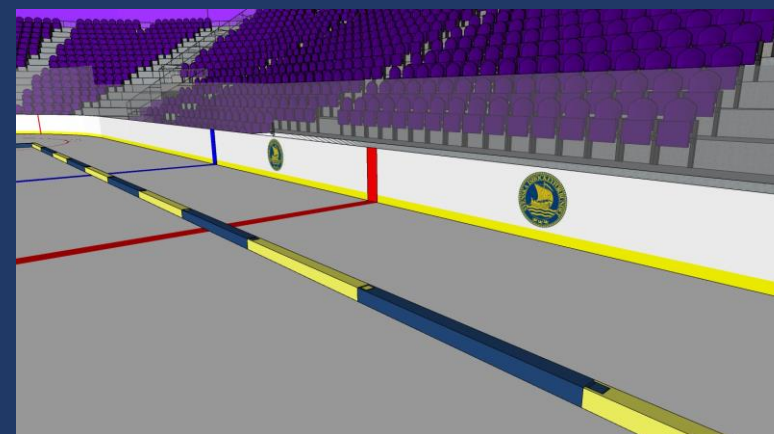
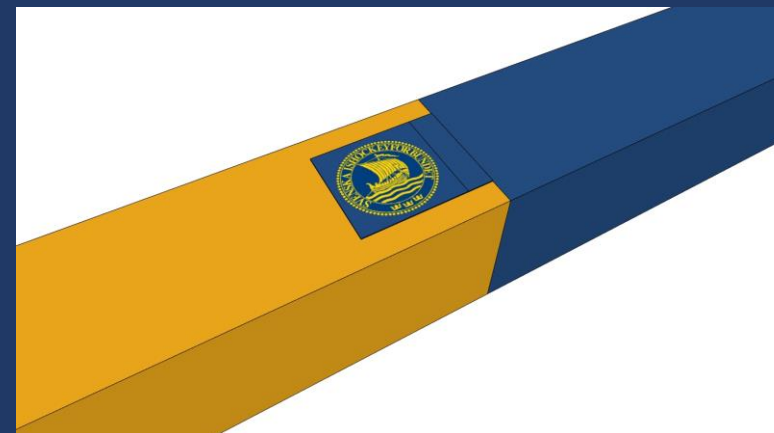
Ni löser helt enkelt hela beloppet själva, kanske med stöd från kommunen eller någon partner. Många kommuner har bidrag där föreningar kan söka medel för investeringar i idrottsanläggningar eller för att utveckla verksamheten. Ju mindre kommun desto viktigare att ni har någon typ av egen medfinansiering. Nedan hittar ni några bärande argument att använda när ni för dialog med kommun eller partner/sponsor.

Alternativ 2: Möjlighet att söka bidrag från SIF - 50 % av totalbeloppet (max 30 000 SEK)

Ni som förening har möjlighet att söka ekonomiskt stöd för detta inköp från SIF och vi har tagit ett beslut att bevilja med ett maxbelopp som motsvarar 50%. Vi kan inte garantera att alla som söker beviljas. Ansökan gör ni i IdrottOnline: www.swehockey.se/Hockeyakademin/Information/Idrottslyftet-projektstodifbarn-ungdomsidrott/

Möjlighet att söka bidrag från RF/SISU-distrikt

Beroende på hur mycket bidrag ni beviljas av SIF så kan ni som förening även söka bidrag från ert RF/SISU-distrikt. De kan bevilja ytterligare ekonomiskt stöd, dock med upp till max 75 % av den totala kostnaden. För mer info ta kontakt med ert RF/SISU-distrikt.





PILOTDISTRIKT / TESTÅR -Matchledarutbildning

Ramverk för anpassade spelformer

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.



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
- Håller fast en spelare
- Hoppar mot en spelare
- Spelar på ett farligt sätt
- Knuffar en spelare
- Hindra en motspelares förflyttning när denne inte har pucken
- 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

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



LÖS PROBLEMET

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

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





PILOTDISTRIKT / TESTÅR

- Q & A

Q&A – NYA SPELFORMER

Varför nationella spelformer? Kan vi inte få bestämma själva?

När vi utvecklar nationella spelformer tror vi att vi kan optimera utvecklingen och utbildningen av unga spelare. Med spelet på mindre ytor kommer spelare utvecklas till problemlösande och tekniskt skickliga ishockeyspelare. Det gör oss bättre på spelet ishockey samtidigt som det kommer att innebära att fler kan vara med och spela längre upp i åldrarna än vad som är fallet idag.

Varför spelar vi inte bara riktig hockey?

Från ett barns perspektiv är det här riktig hockey. Om vi anpassar ytor och spelregler efter barnens mognad skapar vi en situation som är mer lik "riktig hockey" än ifall vi låter dem spela på fullstor plan. Egentligen kan vi säga att vi antligen låter barnen spela hockey med deras bästa för ögonen, både sett till glädje och lärande.

Varför ska vi spela 3 vs 3?

Det roliga i match eller matchövningar är att vara delaktig, ha puckkontakt och att kämpa. När vi drar ner antalet deltagare, då ökar delaktigheten och aktiviteten på

isen. När vi spelar 3 vs 3 blir spelarna som mest aktiva och fastnar inte i olika positioner de bara ska "hålla". Det bidrar också till att alla – oavsett färdighetsnivåer – blir mer involverade i spelet.

Blir inte skridskoåkningen lidande om vi minskar spelplanen?

Nej, egentligen tvärtom. Det blir en mer dynamisk skridskoåkning med fler start/stopp, riktningförändringar och snabba accelerationer på mindre isytor. Det skapar alltså ett åkmönster som stämmer mer överens med hockeyanpassad skridskoåkning än när barnen spelar på stor is. Längre åkningar kan med fördel praktiseras under träning.

Varför har vi inga utvisningar?

Målet med de nya spelformerna är att skapa så hög aktivitet som möjligt. Då vill vi att så många som möjligt ska ges chansen att delta i spelet så ofta som möjligt.

Vad händer om en spelare bryter mot reglerna då?

Istället för utvisning vid ett regelbrott tilldöms en jaktstraff. Om slutsignalen går i samband med

regelöverträdelsen så läggs en vanlig straff.

Ska vi fortsätta dela upp i backar och forwards?

Nej, det tycker vi inte. I de här åldrarna är det viktigt att lära sig tvåvägsspelet med både defensiva och offensiva uppgifter. Att få prova båda delar och få bägge perspektiven skapar spelare med god spelförståelse. Så rekommendationen är att rotera alla positioner – backar, forwards och målvakter.

Borde vi inte försöka skapa fler tekningsituationer?

Så här resonerar vi: tekningar innebär spelavbrott, och i de här åldrarna vill barnen spela. Tekningar innebär att vi tappar speltid och därmed aktioner och är en specialkunskap som vi anser kan komma senare i utvecklingen.

Ska vi spela utan sarg?

Om ni inte har någon lag sarg/planavdelare – ja. Men koner eller annan avspärning fungerar bra. Vi kommer också att erbjuda en sarglösning som går att köpa in genom projektstöd IF (Tidigare idrottslyftet).



PILOTDISTRIKT / TESTÅR

- Utvärdering/Uppföljning

Utvärdering/Uppföljning

- Nya Mätningar
- Kontinuerlig uppföljning med SDF
- Arrangörernas uppfattning
- Ledarnas uppfattning
- Matchledare/Domares uppfattning
- Spelarnas uppfattning (Lärosäten)
- #Funmaps



BESLUT

Beslut om nya spelformerna tas av Svenska Ishockeyförbundets Årsmöte i Juni 2021.



Frågor och funderingar?

Magnus.martensson@swehockey.se



Frågeställningar

- Varför pilotdistrikt?
 - Göteborgs Ishockeyförbund vill att så många som möjligt ska spela ishockey så länge som möjligt.
 - Göteborgs Ishockeyförbund vill vara ett distrikt som ligger i framkant för utvecklingen av Svensk ishockey.
 - Göteborgs Ishockeyförbund fattar beslut utifrån evidens och fakta och inte utifrån erfarenheter och valda sanningar.



Frågeställningar

• Hur har processen sett ut?

- 3/3 – Informationskväll i Frölundaborg
- 2/4 – Meddelades att Göteborg är ett av pilotdistrikten
- 7/4 – Första information till pilotdistrikten
- 8/4 – Ungdomsansvarigmöte
- 14/5 – Lyftes på GIF:s styrelsemöte. Alla överens om att GIF ska vara pilotdistrikt
- 20/5 – Ungdomsansvarigmöte
- 28/5 – Pressmeddelande om de nya spelformerna
- 29/5 – Ungdomsansvarigmöte

Att notera:

- Dialog inom förbundet och mellan föreningar och förbund har pågått parallellt
- GIF har som modell att föra en ömsesidig dialog med ungdomsansvariga
- Beslutet om att bli pilotdistrikt handlar även om:
 - Att förbereda Göteborg
 - Möjligheten att påverka inför SIF:s stämma 2021
 - Möjliggöra ett bidra på sarger på 50% av SIF



Frågeställningar

- Varför inte helplansspel på U12?
 - Utifrån den studien som gjorts och utifrån det vi ser i antalet fler aktioner/spelare så ser vi att det kommer gynna spelarutbildningen på lång sikt.
 - För att vara pilotdistrikt krävs att vi kör de anpassade spelformerna till 100% för att kunna ge ett så bra underlag som möjligt till förbundsstämman 2021
 - Gemensam överenskommelse med övriga pilotdistrikt om att köra en likabehandlingsprincip
 - **Gemensamt avsteg** – Helplanscuper för U12 kommer godkännas
 - **Avsteg från GIFs sida** – Vi kommer se över någon form av cupspel för U12 på helplan som sträcker sig över hela säsongen 20/21 som komplement till 3-mot-3-serien. Gäller enbart under 20/21.



Frågeställningar

*LUBK = Ledarutbildningskommittén

*DK = Domarkommittén

*TK = Tävlingskommittén

Vad händer härnäst?

- Genomförandeguide skickades ut till ungdomsansvariga 10/6
- Matchledarutbildningen skickas ut till ungdomsansvariga, LUBK och DK så snart det är klart (troligtvis nästa vecka)
- DK kommer att kontakta domaransvariga i förening för föreningsdomarutbildning i de nya spelformerna
- LUBK kommer vid behov ha utbildning i matchledarutbildning för TKH-U10
- Undertecknad + GIF:s kansli tar fram en modell för helplanscup för U12 och presenterar det till TK för beslut.
- Inplanerat möte med ungdomsansvariga 16/6
- Finansiering av sarger

OBS. Serieavgifter beslutades på tisdagens årsmöte och ligger kvar på samma nivåer som 19/20



Frågor?

Daniel.fyrqvist@gbgif.se