



Varmt välkommen till Knivsta Spartans!

Poolspel F14 söndag 9/3 kl 13:10–14:30 i Centrum för Idrott & Kultur.

Särskilt välkomna hälsar vi gästande Örebro Hockey Ungdom!

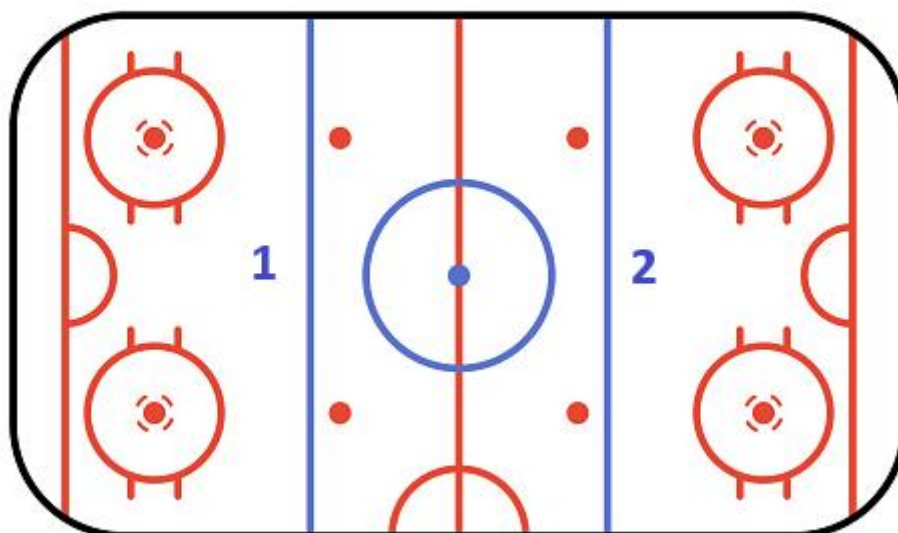
Ni kommer få tillgång till omklädningsrum ca 60 min innan match.

Det kommer finnas kiosk med fika, korv m. bröd mm.

Matchtid är 2*10 min enligt Upplands spelbestämmelser

Plan 1	13:10	Örebro	VS	Bålsta
Plan 2	13:10	Knivsta Spartans	VS	Almtuna/Young
Plan 1	13:35	Almtuna/Young	VS	Bålsta
Plan 2	13:35	Knivsta Spartans	VS	Örebro
Plan 1	14:00	Örebro	VS	Almtuna/Young
Plan 2	14:00	Bålsta	VS	Knivsta Spartans

SEKRETARIAT



LÄKTARE

§ 4.8 Specifikt för F14 (flickor födda 2011–2012)

- Utbildade domare och funktionärer tillsätts av arrangörsföreningen.
- Matcherna spelas 10 minuter á 2 perioder med minst tre matcher vid varje poolspel.
- Serierna spelas mellan vecka 41 och vecka 11.
- Förening som anmäler lag till seriespel kommer att åläggas arrangörskap av poolspel.
- Inga överåriga spelare är tillåtna, undantaget personliga dispenser.
- Inga underåriga spelare är tillåtna, undantaget personliga dispenser.
- Serierna spelas som poolspel med poolspelshelger under säsongen.
- Matchrapportering sker på adm.swehockey.se (administrera poolspel).
- Inga tabeller eller resultat publiceras.
- Huvudtränare (Head Coach) skall genomgått "BU2"-kursen.

För fullständigt regelverk för spel i F14 (står under U12) se länken för ramverk för zonspel under rubriken "Länkar" i detta dokument.

U12 (C1)

Spelar 3 mot 3 på 1/3 av helplan



Regel 1: Lag

1.1 Spelare. Lagen spelar med tre utespelare och en målvakt. Spelas matchen utan målvakter så spelar varje lag med tre utespelare. Målvakt kan inte ersättas med extra utespelare. Vid tillfälle där målvakt saknas ska alternativa målburar användas.

1.2 Ledare. Varje lag ska ha minst en ledare per spelplan som ansvarar för sina spelare. Ledaren ansvarar även för att sargen/puckstopparen återplaceras om den hamnar ur läge.

1.3 Spelarbyte. Ledare för respektive match [DC1] ansvarar för att byten genomförs under löpande spel. Spelare får inte hoppa in på banan förrän spelaren från banan har klivit in i bytesområdet. Byte sker med handklapp mellan spelarna som byter.

Regel 2: Matchledare

2.1 Matchledaren. Till varje match ska arrangerande förening utse minst en licensierad ungdomsdomare för respektive match.

2.2 Matchledarens uppgifter och ansvar. Domaren ansvarar för att regler och riktlinjer för match följs. Plus att ha kontakt med både ledare och eventuell annan domare om något inträffar med spelare eller spelplanens utrustning.

2.3 Matchledarens utrustning.

Varje domare ska vara utrustad med:

- Visselpipa
- Domartröja
- Hjälme med visir
- Skridskor
- Halskydd

(Extra puckar får gärna ligga på målburarna för att snabbt komma igång igen om en puck åker ur spel.)

Regel 3: Speltid

3.1 Tidtagning. Oavsett hur många matcher som genomförs så används samma matchklocka för alla matcher. Det fungerar bra då matcherna spelas med rullande matchtid.

3.2 Speltid. En match är 2 perioder à 8 minuter. Vid varje matchtillfälle ska minst tre matcher för varje lag genomföras.

3.3 Signaler vid start och stopp. En signal ska ljuda när matchtiden startar och vid respektive periods slut.

3.4 Övriga händelser. Speltiden ska normalt få löpa fritt, och stoppas bara under pågående spel om:

- En större skada uppstår
- Ett större anläggningsproblem uppstår

Regel 4: Start av spel

Start av spel – Generellt – När spelet ska startas upp så är målet att komma igång så snabbt och säkert som möjligt. Spelet ska startas antingen genom:

- **Nedsläpp.** Två spelare ställer upp mot varandra för ett nedsläpp vid mittpunkten, resterande spelare ska befinna sig bakom sin lagkamrat tills dess att nedsläpp skett. Ett synkroniserat nedsläpp sker genom att domaren räcker upp handen när spelarna är redo och när ljudsignal ljuder sker nedsläpp.
- **Uppstart.** Målvakten använder sig vid mål/blockering av samma puck och sätter igång spelet genom att passa en medspelare. När pucken når första medspelaren så får motståndaren träda in i spelet. Utespelare startar i gång spelet genom uppstart via droppruta om pucken lämnar banan. Vid alla uppstarter ska motståndaren röra sig mot sitt mål.

4.1 Efter Mål. När ett mål har gjorts så blåser domaren i sin pipa och anfallande lag ska röra sig mot sitt eget mål. Målvakten tar ut pucken ur målet och spelar igång den genom att passa en medspelare. När pucken når en av utspelarna får motståndarna träda in i spelet.

4.2 Efter målvaktsblockering. Om målvakten blockerar pucken blåser domaren i sin pipa och anfallande lag ska röra sig mot sitt eget mål. Målvakten spelar igång spelet genom att passa en medspelare. När pucken når en av utspelarna får motståndarna träda in i spelet.

4.3 Efter stopp för förseelse. Jaktstraff* (förklaras under Regel 6) startar igång spelet efter förseelse. Om signal för matchslut ljuder så läggs en vanlig straff innan matchen avslutas.

4.4 Pucken utanför banan. Om pucken skjuts utanför banan ska matchledaren blåsa av spelet och ge laget som inte sköt ut den puckinnehav genom uppstart från sin droppruta. Om pucken tar i skydds nätet och studsar in på banan igen så fortgår spelet.

4.5 Efter spelarbyten. Ingen signal för spelarbyten på denna nivå, spelarna byter med så kallade flygande byten och inget spelstopp sker.

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

Regel 5: Fysisk kontakt

Fysisk kontakt och närkampsspel regleras på samma sätt som i Svenska Ishockeyförbundets "spelregler för ishockey".

Regel 6: Otillåtet spel och olämpligt uppträdande

Om en spelare 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 matchledaren blåsa av i direkt anslutning till att förseelsen skett och tilldöma en jaktstraff. Spelare från icke felande lag lägger pucken på och ställer upp på mittpunkten. Om signal för matchslut ljuder så läggs en vanlig straff innan matchen avslutas.

**Jaktstraff – Straffläggaren står med pucken på mittpunkten och resterande spelare står bredvid målet bakom. Vid signal från matchledaren så startar straffläggaren sitt straffslag och spelarna bakom får börja åka. Missas straffen så fortgår spelet.*

Domaren är den som avgör huruvida spelaren inte följer reglerna.

Domaren ansvarar för att avisa en spelare från matchen vid en grövre förseelse. Är förseelsen av grövre art så ska anmälan till bestraffning göras på avsedd blankett till administrerande förbund.

Regel 7: Mål

7.1 Mål. Domaren ska döma mål om en spelare – med sin klubba – spelat pucken i mål eller på ett omedvetet sätt styr pucken i mål.

7.2 Ej mål. Ett mål kan inte godkännas om:

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

