

# MATCHLEDARE: ANPASSADE SPELFORMER



# SYFTE & MÅL



## **SYFTE**

Att du efter genomförd utbildning framgångsrikt kan agera matchledare i anpassade spelformer TKH – U10 (om du innehar ungdomsdomarlicens TKH-U12).

## **MÅL**

Att du efter genomförd utbildning har god kunskap om:

1. Vad anpassade spelformer är och varför vi inom Svenska Ishockeyförbundet väljer att spela så.
2. Den regelbok (ramverk) som omfattar anpassade spelformer.
3. Vad som förväntas av dig i din roll som matchledare.
4. Till vem du kan vända dig om du vill ha hjälp, stöd eller önskar komma vidare i din fortsatta domarutbildning.



# Anpassade spelformer är en proportionerlig anpassning av spelplan och regler för barn från TKH till U12(C1)

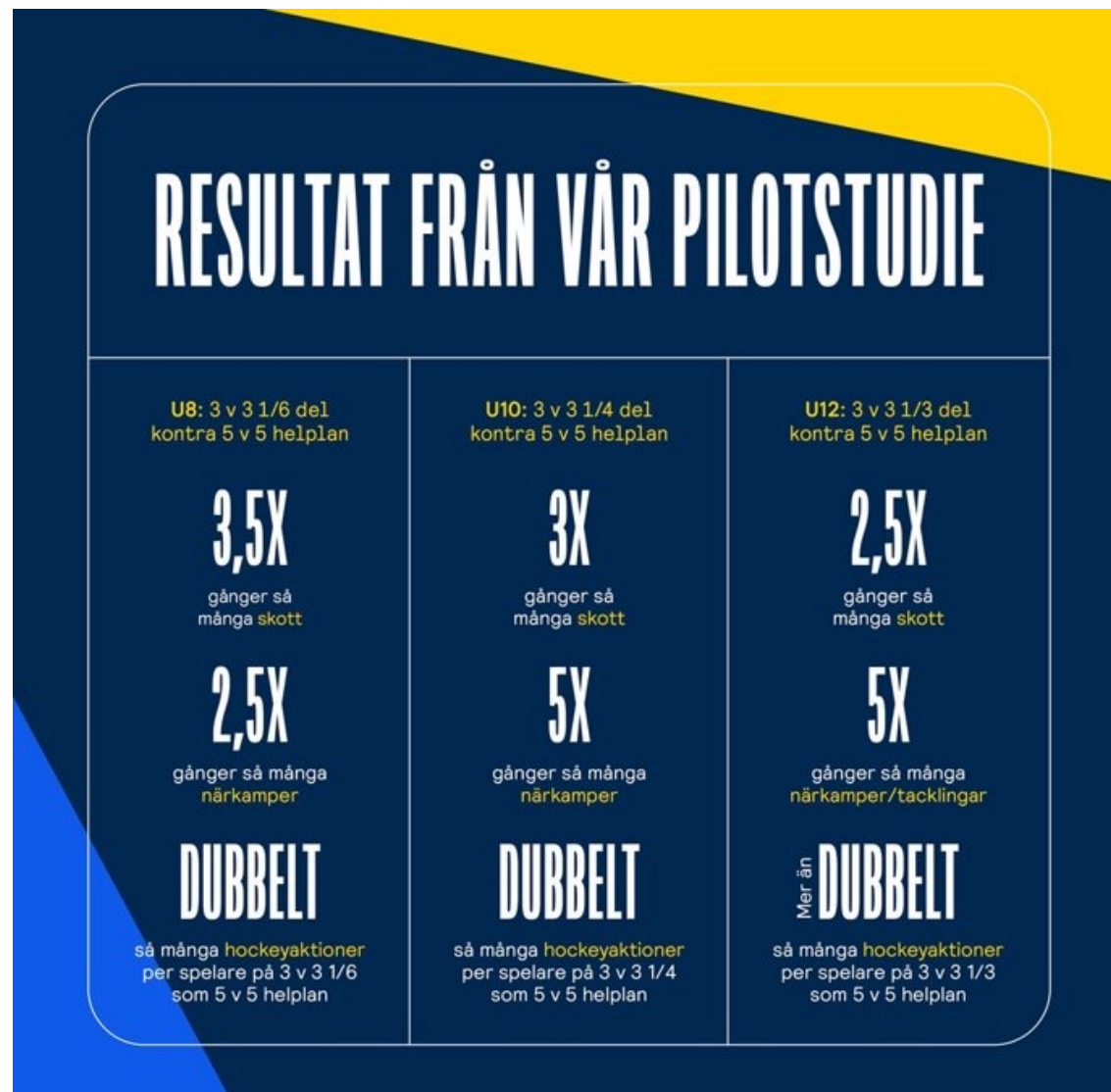
## VILKA?

- Förbundsmötet 2019 och 2021
- Svenska Ishockeyförbundets utvecklingsavdelning

## VARFÖR?

- Optimera spelarutbildningen i barn- och ungdomshockeyn
- Skapa en nationell samsyn i hur unga spelar hockey

# "Riktig hockey" ur barnens perspektiv



# RAMVERK

Finns alltid i sin helhet på:

[www.swehockey.se/spelformer](http://www.swehockey.se/spelformer)



# DEFFENIERAR ALLT FÖR ATT GENOMFÖRA MATCHEN



## Bra att veta!

### Vad är syftet med ramverket?

Ramverket hoppas uppnå en miljö för spelare där:

Lärandet står i fokus

Att barnen ska kunna känna glädje

Barnen utvecklas

Likriktade former och ramar oavsett var i landet man spelar.

### Spelar alla i landet med detta ramverk?

Ja, från säsongen 22/23 spelar hela Sverige på samma sätt.



## **Bra att veta!**

### **Skillnaden mellan Spelregler för Ishockey och ramverket?**

Spelregler för ishockey är utformat för helplansspel medan ramverket är en sammanställning av de sju regler som gäller för spel på anpassade spelformerna som inte är helplan.

### **Hur är ramverket framtaget?**

Ramverket är framtaget av Svenska Ishockeyförbundets projektgrupp för anpassade spelformer, innehållande förbundskaptener, hockeykonsulenter, samt Svenska Ishockeyförbundets utveckling- och tävlingsavdelning. Det är testat under 2 år i 7 st pilotdistrikt och reviderat inför säsongen 22/23.

## LÖS PROBLEMET!

Ramverket är skrivet på ett så enkelt sätt som möjligt för att göra det enkelt för nya unga spelare och ledare att få en positiv bild av sina första matcher i ishockeyn.

Om du stöter på problem du inte kan läsa dig till en lösning på?  
Lös det efter bästa förmåga med barnets bästa framför dig!

# INNAN MATCHEN: UTRUSTNING

Praktisk checklista  
tillsammans med övriga  
matchledare;

- Tidtagare
- Planavdelare efter åldersgrupp
- Målburar
- Puckar (Extra)
- **OBS! Inga goalpegs får användas i anpassade spelformerna!**



- Svart puck = U11 och äldre.
- Blå puck = U10 och yngre.
- Målbur (Fullstor) används vid spel med målvakter.
- Juniormålbur (100 x 150 cm) används vid spel på 1/6 dels plan (TKH/U9)  
OBS! Ej krav 22/23
- Liten målbur (ca 45 x 60 cm) ska användas vid spel utan målvakter.  
(Endast U9/TKH)

# REGEL 1: LAGEN



# Regel 1: LAGEN

## Spelare

Grunden: 3 VS 3 + Målvakt.

Undantag: Ingen målvakt? Varje spelar 3 VS 3 och med liten målbur.

Målvakt får inte ersättas med en extra utespelare!

## Ledare

Varje lag ska ha minst 1 ledare per spelyta.

Ledarens ansvarar:

- Sina spelare.
- Att planavdelaren återplaceras om den flyttas på.

# Regel 1: LAGEN

## *Skillnader ålderskategorier*

### TKH – U9

- Junior målbur ska användas om det finns på anläggningen. Om målvakt saknas får liten målbur användas.

### U10-U11

- Fullstor målbur, om målvakt saknas, låna från annat lag på plats.

### U12 och äldre

- Fullstor målbur, om målvakt saknas, låna från annat lag på plats.

# REGEL 2: MATCHLEDARE



## REGEL 2: MATCHLEDARE

Hur många matchledare/domare på en match?

- Minst 1 för respektive match.

Vad är matchledarens/domarens uppgifter och ansvar?

- Att ramverket efterlevs.
- Att ha kontakt med övriga matchledare.

Vad behöver en matchledaren/domare ha för utrustning?

- Varje matchledare ska vara utrustad med:
  - En visselpipa
  - hjälm och halsskydd
  - Skridskor
  - Domartröja (Vid användande av ungdomsdomare U-11 och äldre)



## REGEL 2: MATCHLEDARE

### *Skillnader ålderskategorier*

#### TKH – U9

- Matchledare från respektive lag ska användas.

#### U10-U11

- Matchledare från respektive lag ska användas.
- Ungdomsdomare ska användas från U11.
- I U11 kan domare och matchledare användas så domaren får en bra start på sitt dömmande.

#### U12 och äldre

- Ungdomsdomare ska användas.

# REGEL 3: SPELTID



## REGEL 3: SPELTID

### Hur tar vi tiden i en match?

- Samma matchklocka för alla matcher, oavsett 1, 2 eller 4 matcher.

### Hur lång är matchen och hur länge ska barnen vara på isen åt gången?

- 1/6 dels plan - TKH / U9 En match = 1 period á 15 minuter. Alla matcher startar på en gemensam signal och slutar på gemensam signal.
- 1/4 dels plan U10/U11 En match = 1 period á 15 minuter. Alla matcher startar på en gemensam signal och slutar på gemensam signal.
- 1/3 dels plan U12 En match = 2 perioder á 8 minuter. Alla matcher startar på en gemensam signal och slutar på gemensam signal.
  
- En tuta ska indikera spelarbyte där sådana används.

### Man ska även tuta vid:

- En större skada uppstår
- Ett större anläggningsproblem uppstår

# REGEL 3: SPELTID

## Regel 3 – Speltid

### *Skillnader ålderskategorier*

#### TKH – U9

- Spelarbyte efter 60 sekunder. Tuta signalerar bytet.

#### U10

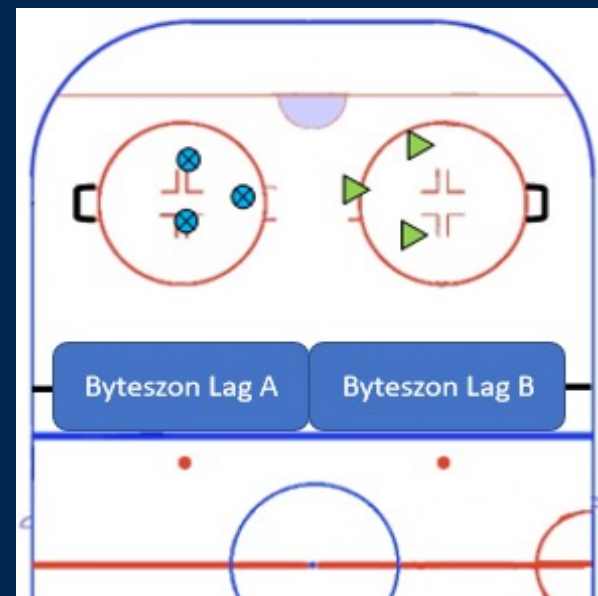
- Spelarbyte efter 60 sekunder. Tuta signalerar byte.

#### U11

- Fria byten – Byten genomförs inom byteszonen

#### U12 och äldre

- Periodpaus efter 8 min.
- Fria byten – Byten genomförs inom byteszonen



# REGEL 4: START AV SPEL



## REGEL 4: START AV SPEL

### Generellt

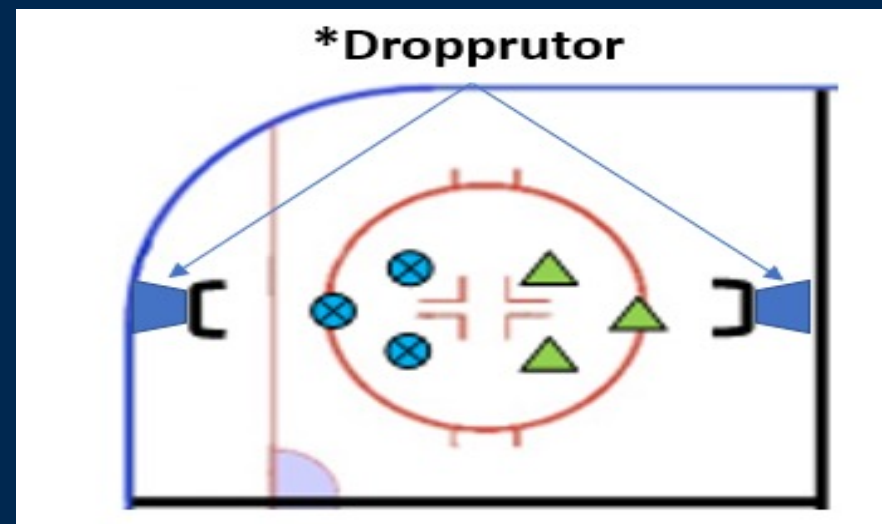
Målet är att spelet ska startas upp så snabbt och säkert som möjligt. Spelet ska startas antingen genom:

### Nedsläpp (Synkroniserat)

Två spelare ställer upp mot varandra (på en tilltänkt mittpunkt) för ett nedsläpp och resterande spelare befinner sig bakom sin lagkamrat. Alla nedsläpp sker alltid mitt på banan.

### Uppstart

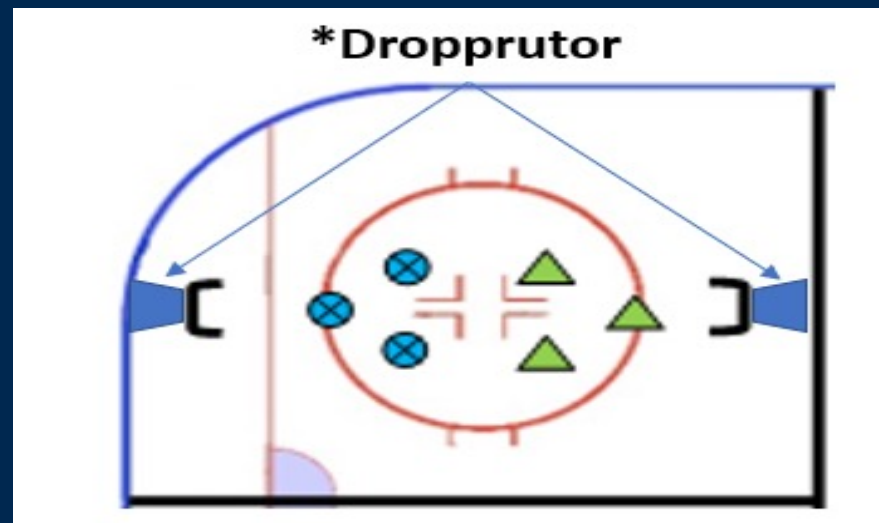
Matchledaren använder en ny puck som kastas/läggs i någon av planens två dropprutor bakom respektive mål. Försvarende lag som inte startar igång spelet rör sig mot sitt mål.



## REGEL 4: START AV SPEL

### Situationer

- Efter Mål – Uppstart från droppytan eller start av målvakten.
- Efter stopp för förseelse – ej felande lag startar med pucken i sin droppruta eller genom jaktstraff.
- Efter målvaktsblockering – Matchledaren blåser i sin visselpipa och kastar in en ny puck i dropprutan alternativt att målvakten startar spelet.
- Pucken utanför banan – icke felande lag startar med pucken från sin droppruta.
- Vid spel med tutande spelarbyten och övriga stopp ska matchledaren genomföra ett synkroniserat nedsläpp på mitten av banan.



## REGEL 4: START AV SPEL

### *Skillnader ålderskategorier*

#### TKH – U9

- Matchledare ska starta upp spelet generellt med nedsläpp eller uppstart i respektive droppyta. Nedsläpp sker endast vid matchstart och efter byten annars uppstart från droppruta.

#### U10-U11

- Matchledare ska starta upp spelet generellt med nedsläpp eller uppstart i respektive droppyta. Nedsläpp sker endast vid matchstart och efter byten annars uppstart från droppruta.

#### U12 och äldre

- Så få avbrott i matchen som möjligt, målvakten spelar igång pucken efter mål och målvaktsblockering. Jaktstraff efter en förseelse startar spelet igen.
- Synkroniserat nedsläpp sker vid periodstart.



# REGEL 5: FYSISKT SPEL



## REGEL 5: FYSISKT SPEL

### Regel 5: Fysisk kontakt

Oavsett ålder så kommer fysisk kontakt att uppstå – Målsättningen med ramverket är att uppmuntra att erövra puckinnehavet med klubban på ett schysst sätt och vid rätt ålder att använda kroppen som ett verktyg i tillägg.

För U11 och yngre så kan fysisk kontakt uppstå och tillåtas så länge det inte är en otillåten fysisk kontakt som t.ex.

- 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
- 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

# REGEL 5: FYSISKT SPEL

## *Skillnader ålderskategorier*

### TKH – U9

- Tacklingar är inte tillåtet men fysisk kontakt är tillåtet enligt spelregler för ishockey, definierat under illegal hit.

### U10-U11

- Tacklingar är inte tillåtet men fysisk kontakt är tillåtet enligt spelregler för ishockey, definierat under illegal hit.

### U12 och äldre

- Tacklingar är tillåtna och förseelser bedöms generellt enligt spelregler för ishockey.

# REGEL 6: OTILLÅTET SPEL & OLÄMPLIGT UPPFÖRANDE



# REGEL 6: OTILLÅTET SPEL & OLÄMPLIGT UPPFÖRANDE

## Ansvar:

Matchledaren avgör huruvida spelaren inte spelar efter ramverket och identifiera spelare som;

- 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 efter lever fair play och respekt.
- Ansvarar för att ta bort spelare från en match om denne upprepade gånger spelar ovårdat.

## Praktisk genomförande:

- Spelet blåses av och matchledaren tillrättavisar spelaren. Uppstart av spel sker sedan från icke felande lags droppruta alternativt icke felande lag tilldelas en jakt straff.

## REGEL 6: OTILLÅTET SPEL & OLÄMPLIGT UPPFÖRANDE

### Case 1:

- TKH - Farad fäller en motspelare i hörnet så att denne ramlar.

Diskussion vid bordet, hur löser vi detta?

### Case 2:

- U12 - Nisse använder ett könsord efter att han missat ett skott på mål.

Diskussion vid bordet, hur löser vi detta?

### Case 3:

- U11- Lisa tacklar en spelare som kommer upp i banan med pucken.

Diskussion vid bordet, hur löser vi detta?

# REGEL 6: OTILLÅTET SPEL & OLÄMPLIGT UPPFÖRANDE

## Regel 6 – Otillåtet spel och olämpligt uppträdande

### *Skillnader ålderskategorier*

#### TKH – U9

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

#### U10-U11

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

#### U12 och äldre

- Icke felande lag tilldelas en jakt straff. Ska läggas av den foulade spelaren.





# REGEL 7: MÅL



## REGEL 7: MÅL

**Att döma mål** – Matchledaren ska döma mål om en spelare har med sin klubba spelat pucken i mål.

**Ej mål** – Ett mål kan inte godkännas om:

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

# REGEL 7: MÅL

## Regel 7 – Mål

*Skillnader ålderskategorier*

### TKH – U9

- När målvakt inte används så räknas målet när puck går in i det lilla målet.

### U10-U11

### U12 och äldre

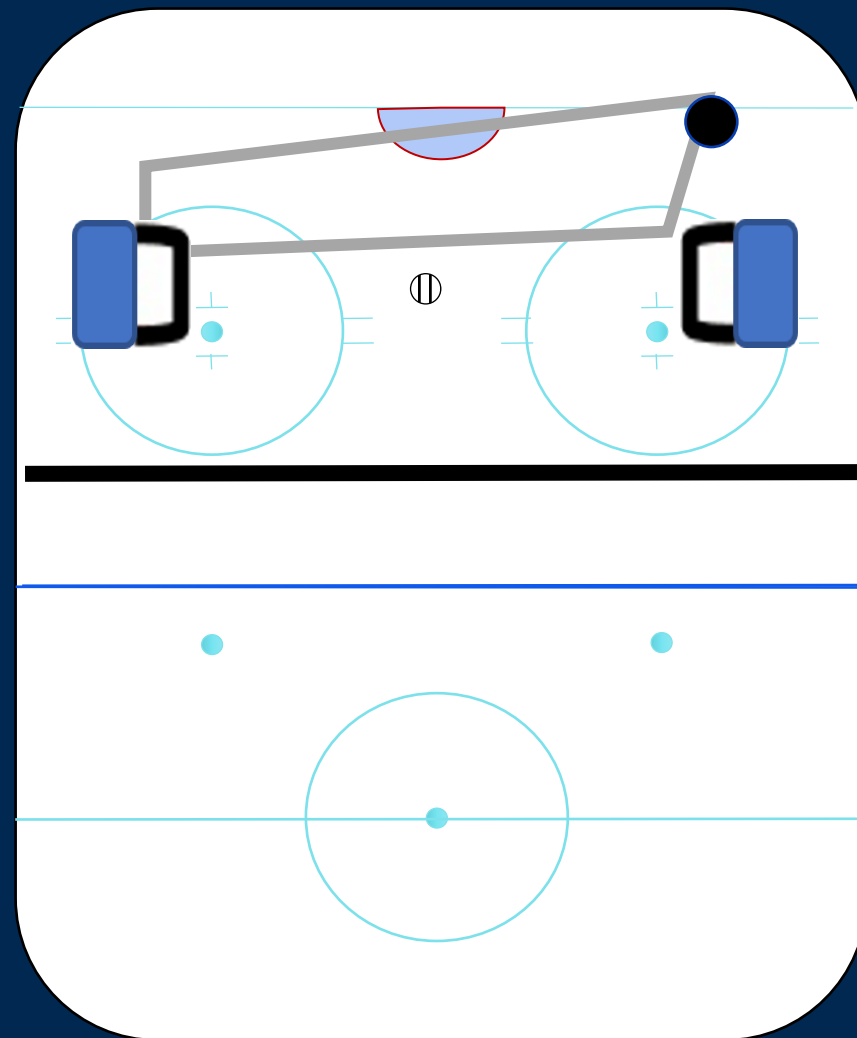
# MATCHLEDARENS ARBETSMÖNSTER



# MATCHLEDARENS ARBETSMÖNSTER

## Förslag rörelsemönster U10-U12

- Vid 2 matchledare på isen så speglas rörelsemönstret
- Vid fria byten (U12) så undvik att vara på ”spelarbås” sidan.
- Vid tutbyten (TKH-U11) var gärna på sidan med ”spelarbåset” för kontakt med övriga ledare.



# MATCHLEDARENS ARBETSMÖNSTER

## 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 foulén
    - Instruera spelaren i TKH/U9 och U10/U11.
    - Visa tecken för förseelsen för U12 enligt spelregler för ishockey
- Vid blockering
  - Blås i pipan
    - Uppstart från droppruta (TKH/U9 och U10/U11)
    - Uppstart från målvakt (U12)