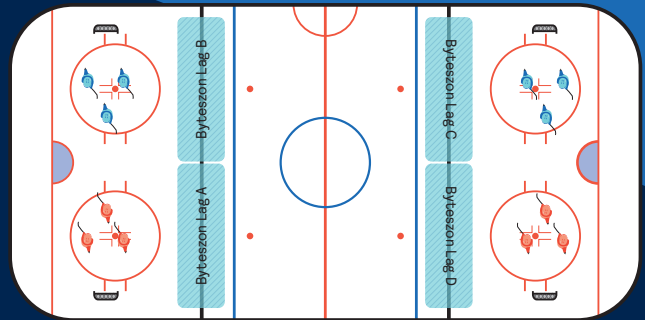


U12 (C1)

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 en licensierad ungdomsdomare för respektive match.

2.2 Matchledarens uppgifter och ansvar. Matchledaren ansvarar för att regler och riktlinjer för match följs. Plus att ha kontakt med

både ledare och eventuell annan matchledare om något inträffar med spelare eller spelplanens utrustning.

2.3 Matchledarens utrustning. Varje matchledare ska vara utrustad med:

- Visselpipa
- Domartröja
- Hjälme med visir
- Skridskor
- Halsskydd

(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 en period långt å 15 minuter.

3.3 Signaler vid start och stopp. En signal ska ljuda när matchtiden startar samt vid matchens slut efter 15 minuter.

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 och där resterande spelare befinner sig bakom sin lagkamrat. En klassisk tekning alltså.
- **Uppstart.** Målvakten använder sig av samma puck och sätter igång spelet genom att passa en medspelare från sitt målområde. 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 utespelarna 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 och ge laget som inte sköt ut den puckinnehav genom uppstart från sin droppruta. Om pucken tar i skyddsnätet 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.

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

Matchledaren äger också rätten att avisa en spelare från matchen vid en grövre förseelse.

Regel 7: Mål

7.1 Mål. Matchledaren ska döma mål om en spelare – med sin klubba – spelat pucken över den uppritade mållinjen eller på ett omedvetet sätt styr pucken över mål.

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.

