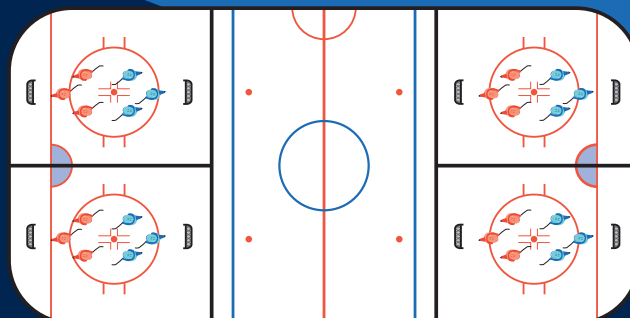


TKH (D3) OCH U9 (D2)

Spelar 3 mot 3 på 1/6 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 liten målbur användas.

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

Regel 2: Matchledare

2.1 Matchledaren. Till varje match ska arrangerande förening utse en matchledare som ansvarar för att spelet flyter på. Matchledaren ska vara minst en tränare/ledare från hemma och/eller bortalaget. Med fördel kan det vara två matchledare, och i så fall gärna en från varje lag.

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
- Hjälms
- Skridskor
- Halsskydd

(Extra puckar får gärna ligga på målburarna för att snabbt komma igång igen om pucken 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 minst 15 minuter. Vid varje matchtillfälle ska minst tre matcher för varje lag genomföras.

3.3 Signaler vid start och stopp. En signal ska ljudas när nedsläpp ska ske samt vid matchens slut. En ljudsignal ska också ljudas var 60:e sekund för att indikera spelarbyte, då också speltiden pausas till dess att nedsläpp görs.

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.** Matchledaren använder en ny puck som kastas/läggs i någon av planens två dropprutor som ligger bakom de två målburarna. Se bild.

4.1 Efter Mål. När det blir mål ska laget som gjort målet omedelbart röra sig mot sitt eget mål. Motståndarna får då en möjlighet att starta med pucken i dropprutan bakom sitt eget mål.

4.2 Efter målvaktsblockering. Om målvakten blockerar pucken blåser matchledaren i sin visselpipa och kastar in en ny puck i dropprutan. Anfallande laget ska omedelbart röra sig mot sitt eget mål och ge motståndarna en möjlighet att starta med pucken genom uppstart från sin droppruta.

4.3 Efter stopp för förseelse. När en spelare har fått tillsägelse på grund av en förseelse som genomförts (regelbrott) så ska matchledaren ge ej felande lag pucken genom uppstart i sin droppruta för att starta spelet.

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. Om pucken skjuts in på en annan spelplan så sätter matchledaren igång spelet igen med en ny puck. Matchledaren på 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 så 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 så 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.
- Hindrar en motspelares förflyttning när den inte har pucken.
- All fysisk kontakt med målvakt är otillåten.

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 efterlever fair play och respekt ska ges en tillsägelse direkt i anslutning till att 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 spelat ovärdigt 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 eller på ett omedvetet sätt styrt 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.