



RAMVERK FÖR BARN- OCH UNGDOMSISHOCKEY

HEJ!

”Det är viktigt att låta barn växa in i kostymen på det sättet och ha roligt på vägen. Både för att locka spelare, behålla dem och utveckla ishockeyspelare som älskar sporten.”

Varför nya spelformer?

För det första görs den här förändringen för att hjälpa barn och unga i deras hockeyutveckling. Vi vill inte bara skapa en roligare och bättre hockeyutbildning. Vi vill som många av er där ute också närma oss ”riktig hockey”. Men ”riktig hockey” ur barnens perspektiv.

Riktig hockey är dynamisk mellan åldrar, förutsättningar och utvecklingsnivåer. Vill vi bli ännu bättre på spelarutveckling i Sverige måste vi ha ett öppet sinne inför vad som är bäst i olika skeden av en hockeykarriär.

Om spelytan blir för stor, blir åkmönstret annorlunda och hockeyaktionerna betydligt färre. Genom att dra ner på yta och deltagare på isen så skjuter puckkontakter och andra hockeyrelaterade aktioner i höjden. Vilket såklart utvecklar, men också skapar en roligare sport.

Ser vi på fotbollen är det helt givet att spela på 5-, 7-, 9- och 11-mannaplaner beroende på ålder. Det är viktigt att låta barn växa in i kostymen på det sättet och ha roligt på vägen. Både för att locka spelare, behålla dem och utveckla ishockeyspelare som älskar sporten.

Den mer kliniska sammanfattningen av vår målbild är att främja och stimulera individens utveckling. Och samtidigt kunna utveckla taktiska, tekniska, fysiska och psykiska färdigheter med fokus på hockeyutövande.

Regelverkets varför och bakomliggande idéer presenteras på www.hemmaplansmodellen.se

INNEHÅLL

INTRODUKTION

Förord	04
Ordlista	04

ANPASSADE SPELFORMER

Sammanfattning	06
Översikt – Spelytornas storlek	07
Översikt – Utrustning för matchgenomförande	08

RAMVERK FÖR MATCHGENOMFÖRANDE

Ramverk för TKH (D3) och U9 (D2)	10
Ramverk för U10 (D1) och U11 (C2)	12
Ramverk för U12 (C1)	14
Ramverk för U13 (B2) och U14 (B1)	16

INTRODUKTION

Ramverket är framtaget med barnens bästa för ögonen där vi spelar riktig hockey på en mer anpassad yta än en helplan och där spelarna utmanas oavsett nuvarande kunskapsnivå.

I det här materialet kommer vi att presentera riktlinjerna för de nya spelformerna som först och främst kommer att lanseras som ett pilotprojekt i några av våra distrikt. Anledningen till att vi börjar med några distrikt är helt enkelt att se om det fungerar bra, få input från spelare och ledare och på så sätt kunna göra spelformerna så bra som möjligt inför den riktstäckande lanseringen säsongen 2021/22.

Riktlinjerna berör allt matchspel från Tre Kronors Hockeyskola och upp till U14. Spelformerna som beskrivs i detta dokument gäller för all ishockeyverksamhet i aktuell ålder. Såväl seriespel som cupspel. De nya spelformerna har tagit barnens perspektiv i beaktning. Och de här riktlinjerna ska vara ett stöd för ledare, matchledare* och domare att kunna genomföra matchspel på bästa sätt.

Då flicklag ofta har varierade åldrar bland de aktiva kommer spelytan att anpassas från fall till fall och bestäms av serieadministratörens seriebestämmelser.

Nu till det roliga – dags att gå igenom de nya spelformerna och regelverken kring dem.

*Matchledare – Frivillig ledare från något utav lagen som ser till att riktlinjerna följs. En domare version light kan man säga.

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.

ANPASSADE SPELFORMER

För tips och idéer kring matchens genomförande och matcharrangemang kolla gärna i häftet "Anpassade spelformer – Praktiska genomförandet" på www.hemmaplansmodellen.se



DE NYA SPELFORMERNA INOM BARN- OCH UNGDOMSISHOCKEYN

TKH (D3) + U9 (D2)

Spelar 3 mot 3 på 1/6 av
helplan (15 m x 20 m)

U12 (C1)

Spelar 3 mot 3 på 1/3 av helplan
(20 m x 30 m)

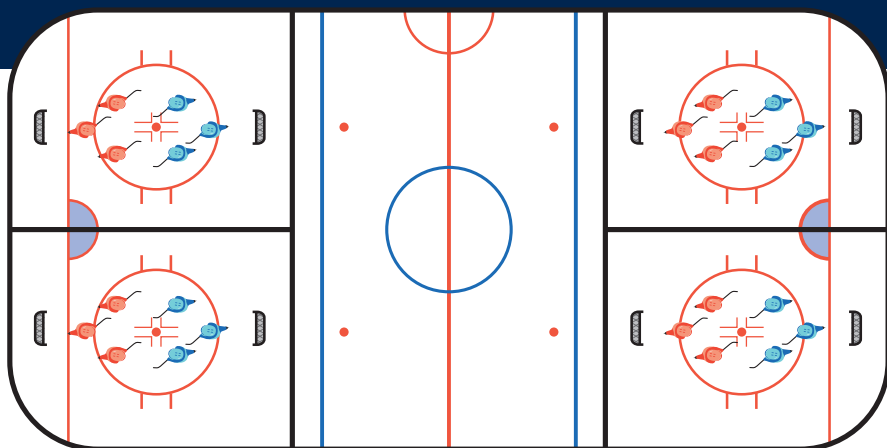
U10 (D1) + U11 (C2)

Spelar 3 mot 3 på 1/4 av helplan
(15 m x 30 m)

U13 (B2) + U14 (B1)

Spelar 5 mot 5 på helplan
(30 m x 60 m) samt 3 mot 3 på
1/3 spelyta (20 m x 30 m)

ÖVERSIKT AV SPELYTORNAS STORLEK



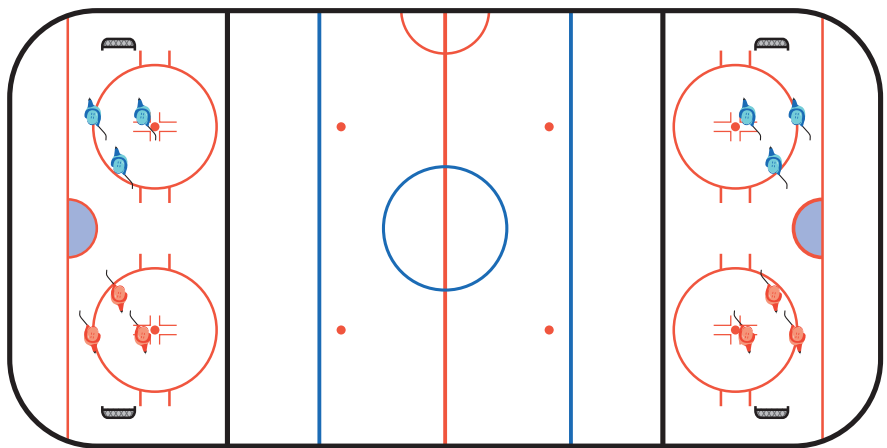
TKH och U9

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

Ismarkeringar: Mittpunkt, mållinje och målgård.

Spelyta: 15 m x 20 m.

Yta för vila: Mittzon.



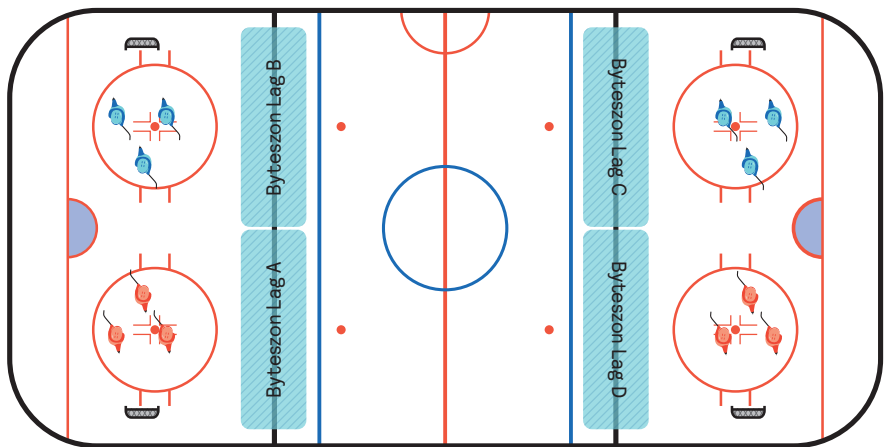
U10 och U11

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.

ÖVERSIKT AV UTRUSTNING FÖR MATCHSPEL

Sarg/plandelare

- 1/6 av helplan (15 m x 20 m) – Spelytan delas av med hjälp av låg sarg/planavdelare.
- 1/4 av helplan (15 m x 30 m) – Spelytan delas av med hjälp av låg sarg/planavdelare.
- 1/3 av helplan (20 m x 30 m) – Spelytan delas av med hjälp av låg sarg/planavdelare.

Skyddsnät

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

Puck

- U10 (D1) och yngre – Blå light-puck¹ ska användas. Diameter 7,62 cm, vikt 120-135 gram.
- U11 (C2) och äldre – Svart puck² ska användas. Diameter 7,62 cm, vikt 156-170 gram.

Målbur och målgård

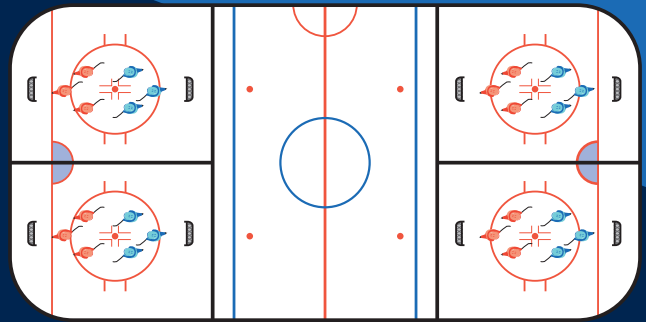
- Stor målbur (122 cm x 183 cm) ska användas vid spel med målvakter.
- Liten målbur (45 cm x 60 cm) ska användas vid spel utan målvakter.
- Målgård³ ritas upp om det saknas. Målburen viks ned och målgården ritas upp efter det och blir alltså 122 cm x 183 cm stor.
- Mållinje ritas – precis som målgården – upp med en ispena⁴.
- Korta ispiggar⁵ används på dessa mål (inte goalpegs).



REGLER OCH RIKTLINJER FÖR MATCHSPEL

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 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/pl-anavdelaren återplaceras om den hamnar ur läge.

Regel 2: Matchledare

2.1 Matchledaren. Till varje match ska arrangerande förening utse minst en ledare som ansvarar för att spelet flyter på – även kallad matchledare. 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

(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 om en eller fyra matcher genomförs så används samma matchklocka för alla matcher. Det fungerar bra då matcherna spelas med effektiv matchtid.

3.2 Speltid. En match är en period lång å 15 minuter.

3.3 Signaler vid start och stopp. En signal ska ljuda när matchtiden startar samt vid matchens slut efter 15 minuter. En ljudsignal ska också ljuda var 90:e sekund för att indikera spelarbyte.

3.4 Övriga händelser. Klockan ska normalt få löpa fritt, och stoppas bara om:

- En större skada uppstår
- Ett större anläggningsproblem uppstår

Regel 4: Start av spel

När spelet ska startas upp så är målet att komma igång så snabbt och säkert som möjligt. Spelet startas på ett av två följande sätt (det beskrivs i följande paragrafer när vilket sätt används):

- **Nedsläpp** – Två spelare ställer upp mot varandra för ett nedsläpp vid mittpunkten och där resterande spelare befinner sig bakom sin lagkamrat. En klassisk teknik alltså.
- **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 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.

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 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 spelar ovärdigt på något sätt.

Regel 7: Mål

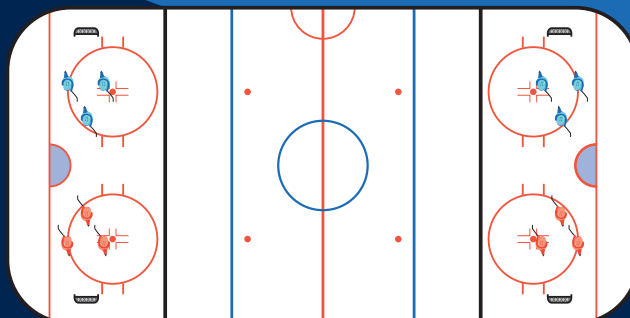
7.1 Mål. Matchledaren ska döma mål om en spelare – med sin klubba – spelat pucken över den uppritade mållinjen.

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.

U10 (D1) OCH U11 (C2)

Spelar 3 mot 3 på 1/4 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.

Regel 2: Matchledare

2.1 Matchledaren. Till varje match i U10 ska arrangerande förening utse minst en ledare som ansvarar för att spelet flyter på – även kallad matchledare. 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. I U11 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 (U11)
- Hjälms med visir (U11)
- Skridskor

(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 om en eller fyra matcher genomförs så används samma matchklocka för alla matcher. Det fungerar bra då matcherna spelas med effektiv matchtid.

3.2 Speltid. En match är en period lång å 15 minuter.

3.3 Signaler vid start och stopp.

En signal ska ljuda när matchtiden startar samt vid matchens slut efter 15 minuter. En ljudsignal ska också ljuda var 60:e sekund för att indikera spelarbyte.

3.4 Övriga händelser. Klockan ska

normalt få löpa fritt, och stoppas bara 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 teknik alltså.
- **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 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:

- Hoppas 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 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 att förseelsen skett. Förfördelad spelare tilldelas ett straffslag som genomförs genom jaktstraff.

*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. Blir det mål på straffen så spelar försvarende lag igång spelet genom uppstart från sin 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

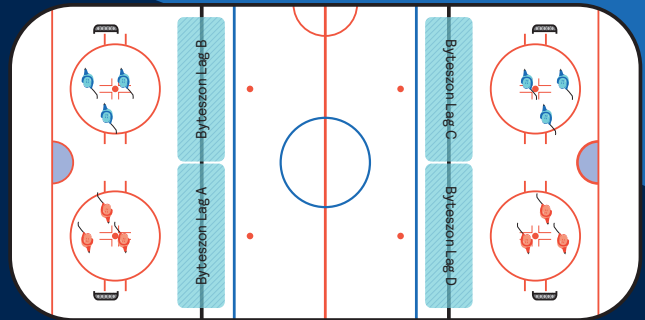
7.1 Mål – Matchledaren ska döma mål om en spelare – med sin klubba – spelat pucken över den uppritade mållinjen.

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.

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
- Hjälmskydd med visir
- Skridskor

(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 om en eller två matcher genomförs så används samma matchklocka för alla matcher. Det fungerar bra då matcherna spelas med effektiv matchtid.

3.2 Speltid. En match är en period lång 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. Klockan ska normalt få löpa fritt, och stoppas bara 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 teknik 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 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 närkampspel 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 grov förseelse.

Regel 7: Mål

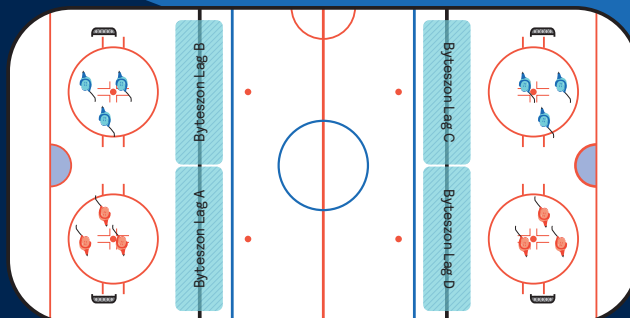
7.1 Mål. Matchledaren ska döma mål om en spelare – med sin klubba – spelat pucken över den uppritade mållinjen.

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.



U13 (B2) OCH U14 (B1)



Spelar vanligtvis 5 mot 5 på helplan.
Det här regelverket gäller för den alternativa spelformen 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 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
- Hjälmskydd med visir
- Skridskor

(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 om en eller två matcher genomförs så används samma matchklocka för alla matcher. Det fungerar bra då matcherna spelas med effektiv matchtid.

3.2 Speltid. En match är en period lång 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. Klockan ska normalt få löpa fritt, och stoppas bara 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 teknik 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 utespelarna 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 och ge laget som inte sköt ut den puckinnehav genom uppstart från sin droppruta. Om pucken tar i skyddsnetet och studsar in på banan igen så fortgår spelet.

4.5 Efter spelarbyten. Ingen signal för spelarbyten på denna nivå, spe-

larna 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 ovårdat 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.

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.