

---

# ANPASSADE SPELFORMER

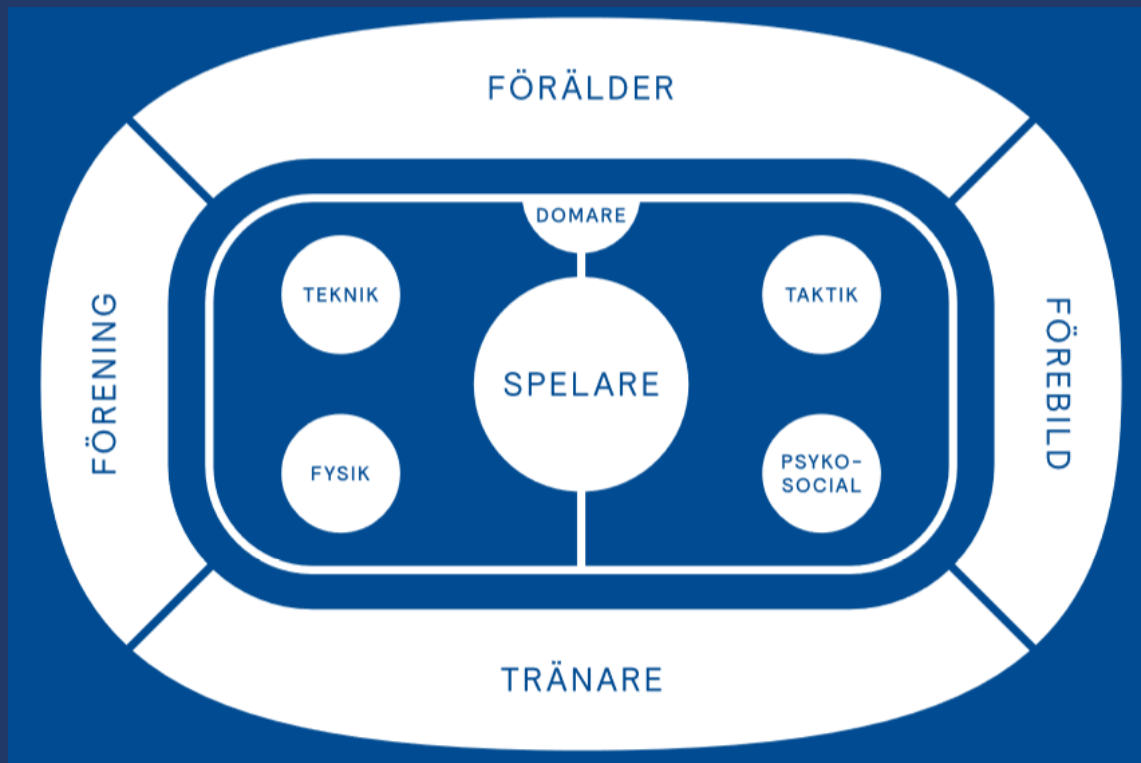
---

Västergötland - 200608

---



# PROJEKT SPELFORMER – PRINCIP 3



PRINCIP

3

## ANPASSA TRÄNING OCH MATCH EFTER MÅLGRUPPEN

→ Inom svensk ishockey har vi spelare som befinner sig på olika ställen i sin utvecklingsresa, sett till vad de kan och vad de vill med sitt ishockeyspelande. Framst beror detta på ålder och ambitionsnivå. Med det i åtanke har vi ett ansvar att anpassa verksamheten så att den passar målgruppens behov.



Konkret betyder detta att ishockey ska spelas på olika stora ytor och med olika regelverk som är anpassade till att främja glädje, utveckling och inlärning med målgruppens bästa för ögonen.

För att lyckas i praktiken är det viktigt att förstå att det är skillnad på syftet med barn- och ungdomshockeyn och vår elitverksamhet. Barn är helt enkelt inte små vuxna kopior. Det innebär att verksamheten heller inte ska se likadan ut, varken på träning eller match.

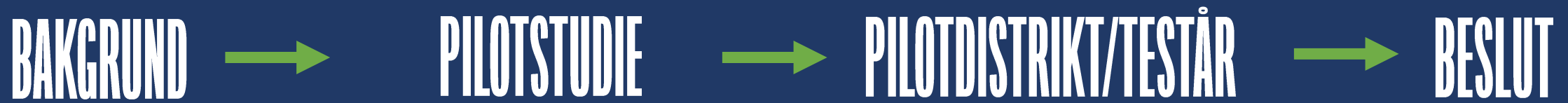
När det gäller träningen är det centralt att under barn- och ungdomsåren låta spelarna

lära sig spelet genom att spela det – och i takt med stigande ålder via övningar börja fokusera på detaljerna.

Vi som förbund ser till att såväl spelytor som spelregler anpassas så att de har spelarnas lärande och utveckling i fokus. För dig som tränare är det viktigt att du inte lägger för stor vikt vid matchresultatet, utan håller fokus på varje spelares utveckling. Ett ökat fokus på processen ökar också chansen att på sikt nå bra prestationer och resultat. Det finns ingen motsättning här.



# PROJEKT SPELFORMER - ÖVERSIKT





# PROJEKTGRUPP

- Martin Lundby / Magnus Mårtensson – Projektledare, SIF
- Anders Wahlström – Barn och ungdomsansvarig, SIF
- Anders Lundberg – Spelarutvecklingsansvarig, SIF
- Adam Almqvist Andersson – Utvecklingskoordinator, SIF
- Thomas Magnusson – Målvaktsansvarig, SIF
- John Lind – Utbildningsansvarig, SIF
- Joel Hansson – Domaransvarig, SIF
- Linus Berg – Tidigare idrottslyftet, SIF
- Göran Lindblom – Hockeykonsulent, SIF
- Anders Eriksén – Hockeykonsulent, SIF



# BAKGRUND

## - Uppdraget

### Barn och Ungdomstematik konferens 2015

Slutsats: Vi behöver se över våra spelformer

### Distriktsarbete

Arbete i distrikten med spelformer

### Projekt spelformer

Uppstart av projektet under 2018

### Svenska Ishockeyförbundets Årsmöte 2019

Uppdrag att utarbeta nya gemensamma spelformer till årsmötet 2021.



# BAKGRUND

# -Projektet



Linus  
&  
Klara





# BAKGRUND

# -NULÄGE

## NULÄGE

Smålagsspel=Sargen på blålinjen eller 2,48 m nedanför blålinjen ("Gamla blålinjen")

Halvplan=Sargen på mittlinjen

Maxiplan=Sargen på bortre blålinjen

Helplan=Spel på hela rinken

### Säsongen 2018 - 2019

SDF	TKH	U9	U10	U11	U12	SDF ansvarar?
Blekinge	Smålagsspel	Smålagsspel	Maxiplan (bortre blå)	Helplan	Helplan	U10
Bohuslän-Dal	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan	Helplan	Helplan	U11
Dalarna	Halvplan	Halvplan	Halvplan	Halvplan	Helplan	U9
Gotland	Smålagsspel	Smålagsspel	Halvplan	Helplan	Helplan	U12
Gästrikland	Smålagsspel	Smålagsspel	Helplan	Helplan	Helplan	U10
Göteborg	Smålagsspel	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan	Helplan	U9
Hälsingland	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel	Helplan	Helplan	U10
Jämtland/Härjedalen	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul)	Helplan	U10
Medelpad	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul)	Helplan	U10
Norrbottnen	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul)	Helplan	U10
Skåne	Smålagsspel	Halvplan	Maxiplan (bortre blå)	Helplan	Helplan	U9
Småland	Halvplan/Smålagsspel	Halvplan/Smålagsspel	Halvplan/Smålagsspel	Helplan	Helplan	U9
Stockholm	Smålagsspel	Smålagsspel	Halvplan	Helplan	Helplan	U9
Södermanland	Smålagsspel/Lokalt	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan till jul/Helplan efter jul	Helplan	U9
Uppland	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan	Helplan	Helplan	U9
Värmland	Smålagsspel	Smålagsspel	Halvplan	Helplan	Helplan	U10
Västerbotten	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul)	Helplan	U9
Västergötland	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan	Halvplan	Helplan	U10
Västmanland	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan	Helplan	Helplan	U9
Ångermanland	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel	Smålagsspel (Till jul)/Helplan (Efter jul)	Helplan	U11
Örebro Län	Smålagsspel	Halvplan	Halvplan	Helplan	Helplan	U9
Östergötland	Smålagsspel/Lokalt	Smålagsspel/Halvplan? EJ organiserat	Halvplan	Helplan	Helplan	U10

## NULÄGE - PUCKSTOPPARE/SARGER









# BAKGRUND

# -OMVÄRLDSANALYS



Svensk  
Innebandy



# Easy Basket

SVENSKA BASKETBOLLFÖRBUNDET

## Nationella spelformer





# BAKGRUND

# -OMVÄRLDSANALYS



**ADM** USA HOCKEY  
AMERICAN DEVELOPMENT MODEL

## 8U HOCKEY

giving kids more of what's good.

**PUCK TOUCHES**

CROSS-ICE: 10 PUCK TOUCHES  
LARGER ICE: 20 PUCK TOUCHES **2x MORE**

**PASS ATTEMPTS**

CROSS-ICE: 10 PASS ATTEMPTS  
LARGER ICE: 20 PASS ATTEMPTS **2x MORE**

**SHOT ATTEMPTS**

CROSS-ICE: 10 SHOT ATTEMPTS  
LARGER ICE: 60 SHOT ATTEMPTS **6x MORE**

**PASSES RECEIVED**

CROSS-ICE: 10 PASSES RECEIVED  
LARGER ICE: 50 PASSES RECEIVED **5x MORE**

**PUCK BATTLES**

CROSS-ICE: 10 PUCK BATTLES  
LARGER ICE: 20 PUCK BATTLES **2x MORE**

**CHANGES OF DIRECTION**

CROSS-ICE: 10 CHANGES OF DIRECTION  
LARGER ICE: 20 CHANGES OF DIRECTION **2x MORE**

**GOALIE SHOTS/MINUTE**

CROSS-ICE: 1 GOALIE SHOT/MINUTE  
LARGER ICE: 4 GOALIE SHOTS/MINUTE **4x MORE**

ADM SUPPORTERS

**Testimonials:**

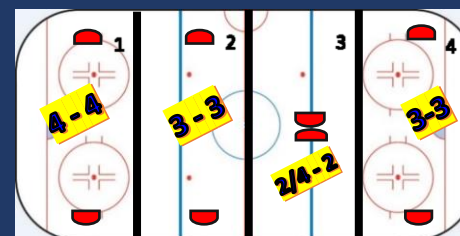
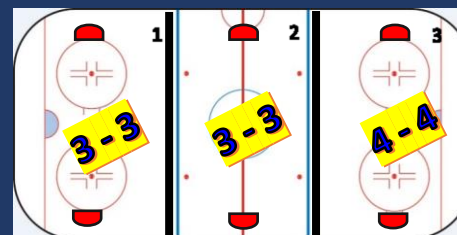
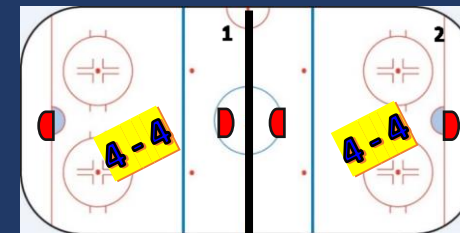
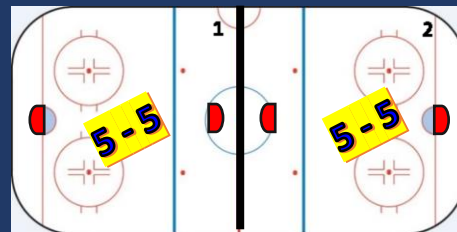
- "THE ADM HAS MADE A HUGE IMPACT ON OUR YOUNG ATHLETES, AND BY STAYING COMMITTED TO THE ADM, WE'LL CONTINUE GIVING THEM THE OVERALL SKILL DEVELOPMENT THEY NEED." - PHIL HOUSLEY, NASHVILLE PREDATORS
- "IT'S A GREAT PROGRAM USA HOCKEY HAS SET UP AND IT'S REALLY HELPED KIDS DEVELOP QUICKER AND IMPROVE THEIR SKILL LEVEL." - BRUCE DRIVER, NEW JERSEY DEVILS
- "WE SHOULD ALWAYS STRIVE TO DO THE RIGHT THING FOR KIDS, AND THE ADM DOES THAT." - RON WILSON, TEAM USA
- "IN A WORLD WHERE YOUTH SPORTS ARE UNDER SCRUTINY BECAUSE OF SPECIALIZATION, POLITICS, OR PARENTAL ISSUES, USA HOCKEY'S ADM IS THE SOLUTION." - MEGHAN DUGGAN, TEAM USA

**Logos:** NHL, USA Hockey, AHC/A



# BAKGRUND

## -OMVÄRLDSANALYS





**BAKGRUND**

**-OMVÄRLDSANALYS**



**3 v 3, U-15, 3 x 16 min**

**Martin Lundby, Anders Lundberg, Joel Hansson bl.a.**

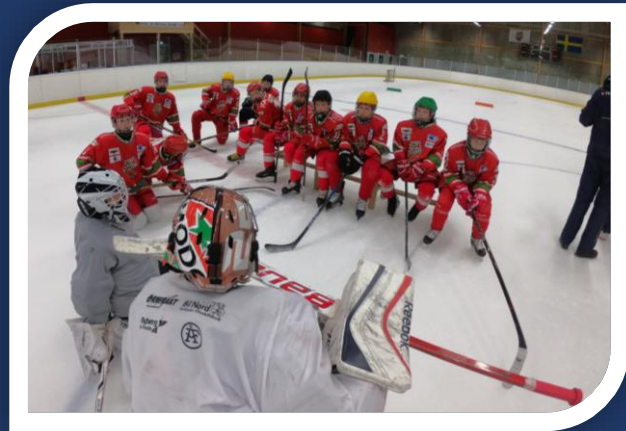


# PILOTSTUDIE

Vad är de bästa spelytorna för oss?



# PILOTSTUDIE



## Tre stora mätningar

Djurgården, Häringe, Modo

## Fyra åldrar

U8, U10, U12, U14

## Antal spelare

3v3, 4v4, 5v5

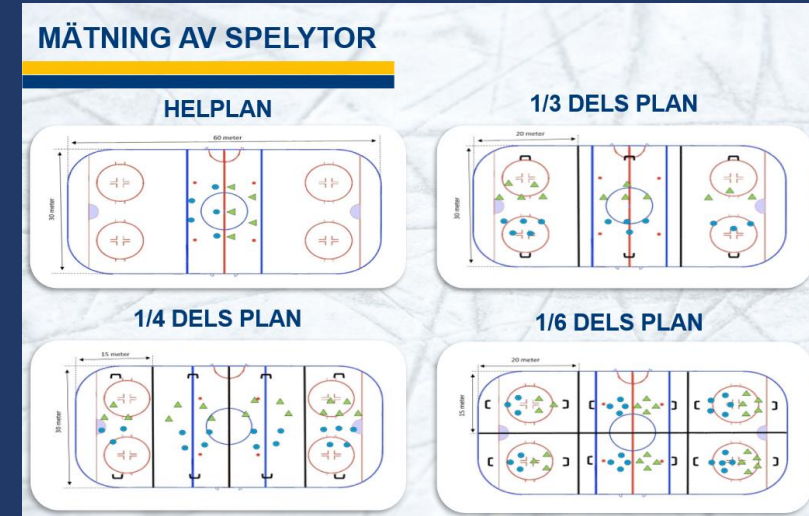
## Mängd

1 min x 5 byte i varje spelyta

## Deltagare/Fokusspelare

6 spelare/åldersgrupp spelade alla byten

Samma spelare under två dagar





# PILOTSTUDIE



## HOCKEYAKTIONER:

- MÅL
- ASSIST
- POÄNG
- SKOTT
- SKOTT PÅ MÅL
- BLOCKERADE SKOTT
- MISSADE SKOTT
- POKE CHECK
- BODY CHECK
- BREAKOUTS
- GIVEAWAY
- TURNOVER
- SLAGSKOTT
- HANLEDDSKOTT
- PASSNINGAR TOTAL
- MOTTAGNINGAR



# PILOTSTUDIE



		MÅL	ASSIST	POÄNG	SKOTT	SKOTT PÅ MÅL	BLOCKADE SKOTT	MISSADE SKOTT	POKE CHECK	BODY CHECK	BREKOUTS	GIVEAWAY	TURNOVER	SLAGSKOTT	HANDLEDS SKOTT TOTAL	PASS TOTAL	MOTTAGNINGAR	TOTAL AKTIVITET	AKTIVITET PER SPELARE
HELPLAN	5v5	5	2	7	26	16	4	6	180	4	26	58	55	3	18	153	96	665	66,5
	4v4	4	0	4	44	27	5	12	200	11	21	38	52	2	29	137	92	693	86,6
	3v3	7	5	14	36	27	4	5	136	2	25	44	51	1	27	117	76	587	97,8
1/3	5v5	8	4	14	45	30	5	10	296	24	27	66	81	1	34	171	101	926	92,6
	4v4	10	5	16	72	50	7	15	222	9	42	45	61	14	39	139	84	841	105,1
	3v3	16	12	32	60	38	6	16	236	20	28	42	51	17	29	129	75	808	134,6
1/4	5v5	11	8	21	60	36	9	15	190	11	28	48	59	4	48	164	89	816	81,6
	4v4	16	11	28	63	40	9	14	324	33	27	64	79	5	44	171	102	1038	129,7
	3v3	15	11	27	57	41	3	13	138	15	45	43	56	6	39	135	94	748	124,6
1/6	5v5	15	9	26	89	55	13	21	236	14	16	43	40	9	59	146	79	871	87,1
	4v4	11	8	20	84	58	12	14	146	6	20	48	60	6	59	140	77	769	96,1
	3v3	17	8	28	82	55	6	21	222	34	42	55	68	4	54	123	69	901	150,16

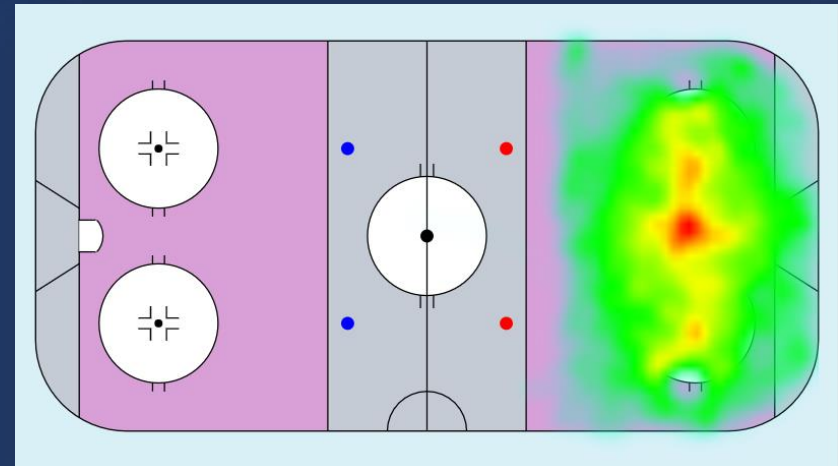
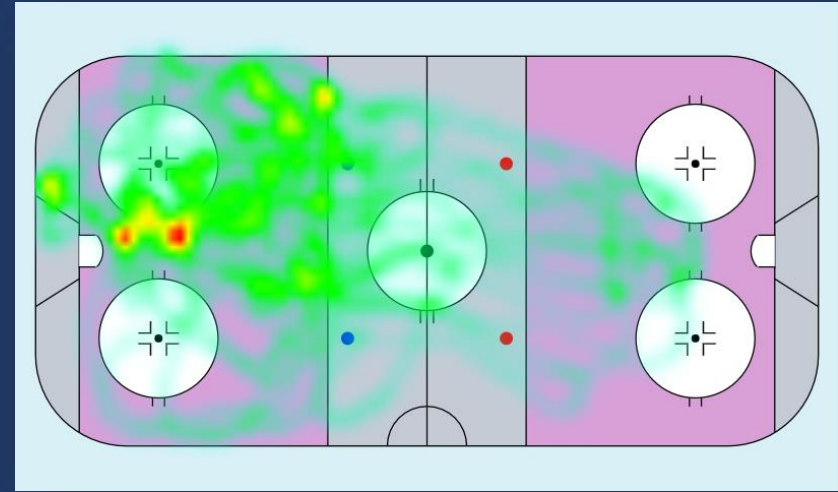




# PILOTSTUDIE



- MAX HASTIGHET
- TOTALDISTANS
- LÅGINTENSIVAÅKNINGAR
- HÖGINTENSIVAÅKNINGAR
- PLAYERLOAD
- BELASTNING





# PILOTSTUDIE



Analys av data Mikael Gustafsson

*Hur ålder, planyta och antal spelare på is  
påverkar belastning och aktioner?*



GÖTEBORGS  
UNIVERSITET



# PILOTSTUDIE

## -Målvakter

Spelformer sammanfattning Modo U8 Helplan

Modo U8 MV1	U8 Helplan 5 mot 5	U8 Helplan 4 mot 4	U8 Helplan 3 mot 3
1a. Skott i mål	2	1	3
1b. Högt	1	0	0
/Lågt	1	1	3
2. Blockande räddning	0	0	0
3. Agerande räddning	0	0	0
4. Nere på isen	4	2	4

	Alla MV 8 år					Alla MV 10 år					Alla MV 12 år					Alla MV 14 år				
	DIF	Han	Modo	TOT		DIF	Han	Modo	TOT		DIF	Han	Modo	TOT		DIF	Han	Modo	TOT	
1a. Skott i mål	31	28	43	102		35	57	29	121		39	60	37	136		24	11	40	75	
1b. Högt	1	0	3	4	4%	11	8	6	25	21%	9	12	11	32	24%	11	2	15	28	37%
/Lågt	30	28	40	98		24	49	23	96		30	48	26	104		13	9	25	47	
2. Blockande räddning	6	69	33	108		22	23	49	94		44	57	67	168		69	29	74	172	
3. Agerande räddning	53	37	38	128		33	39	40	112		69	44	49	162		52	32	63	147	
4. Nere på isen	133	190	236	559		126	120	259	505		272	303	356	931		363	217	501	1081	
Räddningar	59	106	71	236	70%	55	62	89	206	63%	113	101	116	330	71%	121	61	137	319	81%



# PILOTSTUDIE

## -Summering

RAMVERK FÖR NYA SPELFORMER - OSA

## RESULTAT FRÅN VÅR PILOTSTUDIE

**U8:** 3 v 3 1/6 del  
kontra 5 v 5 helplan

**3,5X**

gänger så  
många skott

**2,5X**

gänger så många  
närkamper

**DUBBELT**

så många hockeyaktioner  
per spelare på 3 v 3 1/6  
som 5 v 5 helplan

**U10:** 3 v 3 1/4 del  
kontra 5 v 5 helplan

**3X**

gänger så  
många skott

**5X**

gänger så många  
närkamper

**DUBBELT**

så många hockeyaktioner  
per spelare på 3 v 3 1/4  
som 5 v 5 helplan

**U12:** 3 v 3 1/3 del  
kontra 5 v 5 helplan

**2,5X**

gänger så  
många skott

**5X**

gänger så många  
närkamper/tacklingar

**Mer än  
DUBBELT**

så många hockeyaktioner  
per spelare på 3 v 3 1/3  
som 5 v 5 helplan



# PILOTSTUDIE

## -Summering

### Balans!

Målsättningen är att inte trycka in 5 mot 5 på den minsta ytan bara för att ha många skottförsök.

Vi vill skapa en balans så vi fortfarande får **SPELA** hockey med spelvändningar, passningar, bredd och djupledsspel men på en bättre anpassad yta än helplan.



# PILOTSTUDIE

## -Visuellt

### Puckföring per person U10

U10		U10	
3mot3 15min (900sekunder)		4mot4 15min (900sekunder)	
Puckföring:	<b>390s</b>	Puckföring:	<b>303s</b>
Dribblingar totalt:	96st	Dribblingar totalt:	93st
Lyckade dribblingar:	49st	Lyckade dribblingar:	42st
Misslyckade dribblingar:	47st	Misslyckade dribblingar:	51st

### SUMMERING – 3 MOT 3 KONTRA 4 MOT 4



#### Reflektion visuellt:

- I spel 3 mot 3 används hela spelytan på ett bättre sätt, vid 4 mot 4 blir det mycket utsida.
- I spel 4 mot 4 intar spelarna positioner.
- I spel 3 mot 3 finns ej positioner.





# PILOTSTUDIE U-12



## Studie U-12

Januari 2020 – PZ Stockholm (Tyresö/Sättra)

6,5 timmars material

3 v 3 på 1/3 plan

16 olika lag 1 x 15 min matcher flygande byten

7-8 matcher per lag



# PILOTSTUDIE

## -Nyckelord

### Nyckelord Projektgruppen

- Delaktighet
- Nära pucken
- Glädje
- Hög Aktivitet
- Problemlösning – Offensivt & Defensivt
- Spelformer som utmanar alla, oavsett kunskapsnivå
- Triangelspel
- Flyt i spelet
- Progression





# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

## Beslut 7/2 -20 Breddkommittén

- Utse 4 pilotdistrikt (Ett i varje region) som spelar fullt ut 20/21
- Stark rekommendation att alla ska spela enligt förslaget

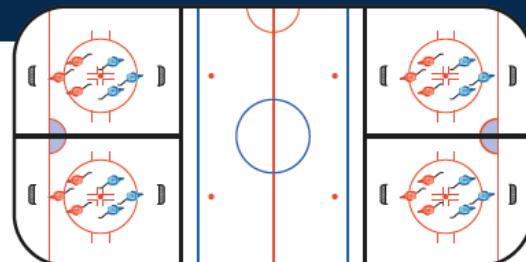
### Pilotdistrikt:

- Norrbotten
- Dalarna
- Södermanland
- Småland
- Västergötland
- Göteborg
- Ev Skåne
- Ev Bohuslän/Dal



# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

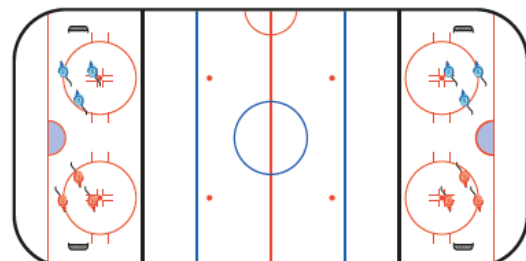
## ÖVERSIKT AV SPELYTORNAS STORLEK



### TKH och U9

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

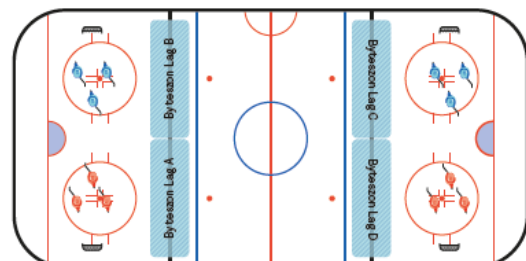
Ismarkeringar: Mittpunkt,  
mållinje och målgård.  
Spelyta: 15 m x 20 m.  
Yta för vila: Mittzon.



### 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

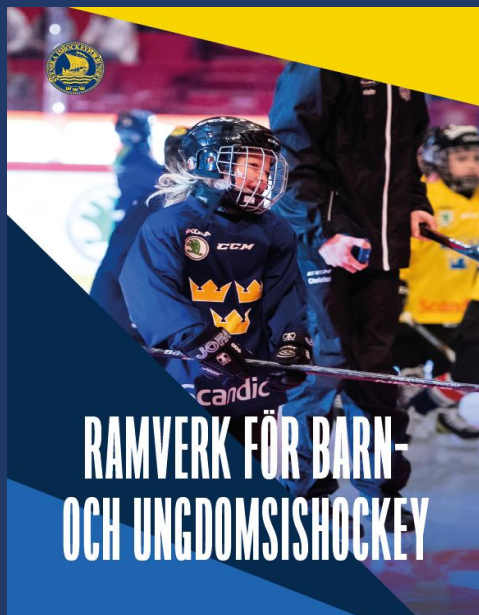
1/3 av helplan (20 m x 30 m)

Ismarkeringar: Mittpunkt,  
mållinje och målgård.  
Spelyta: 20 m x 30 m.  
Yta för vila: Mittzon.



# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

## -Dokument



### RAMVERK FÖR BARN- OCH UNGDOMSISHOCKEY

### Q&A – NYA SPELFORMER

**Varför nationella spelformer? Kan vi inte få bestämma själva?**

När vi utvecklar nationella spelformer tror vi att vi kan optimera utvecklingen och utbildningen av unga spelare. Med spelet på mindre ytor kommer spelare utvecklas till problemlösande och tekniskt skickliga ishockeyspelare. Det gör oss bättre på spel och hockey samtidigt som det kommer att innebära att fler kan vara med och spela längre upp i åldrarna än vad som är fallet idag.

**Varför spelar vi inte bara riktig hockey?**

Från ett barns perspektiv är det här riktig hockey. Om vi anpassar ytor och spelregler efter barnens mögliga skapar vi en situation som är mer för "riktig hockey" än ifall vi låter dem spela på fullstor plan. Egentligen kan vi säga att vi i rikstippen låter barnen spela hockey med deras bästa för ögonen. Både sett till glädje och lärande.

**Varför ska vi spela 3 vs 3?**

Det riktiga match eller matchövningar är att vara delaktig, ha puckkontakt och att kämpa. När vi drar ner antalet deltagare, då ökar delaktigheten och aktiviteten på isen. När vi spelar 3 vs 3 blir spelarna som mest aktiva och fastnar inte i olika positioner de bara ska "hålla". Det bidrar också till att alla – oavsett fördighetsnivåer – blir mer involverade i spelet.

**Blir inte skridskoåkningens lidande om vi minskar spelplanen?**

Nej, egentligen tvärtom. Det blir en mer dynamisk skridskoåkning med fler start/stopp, riktningförändringar och snabba accelerationer på mindre ytor. Det skapar alltså ett akrobater som stämmer mer överens med hockeyanpassad skridskoåkning än när barnen spelar på stor is. Längre åkningar kan med fördel praktiseras under träning.

**Varför har vi inga utvisningar?**

Målet med de nya spelformerna är att skapa så hög trykthet som möjligt. Då vill vi inte så många som möjligt ska ges chansen att delta i spelet så ofta som möjligt.

**Vad händer om en spelare bryter mot reglerna då?**

Istället för utvisning vid ett regelbrott tilldöms en jaktstraff. Om slutslutnaen går i samband med regelöverträdelsen så läggs en vanlig straff.

**Ska vi fortsätta dela upp i backar och forward?**

Nej, det tycker vi inte. I de här åldrarna är det viktigt att lära sig tvärgångspelet med både defensiva och offensiva uppgifter. Att få prova båda delar och få läggas perspektiven skapar spelare med god spelarförståelse. Så rekommendationen är att rotera alla positioner – backar, forwards och målvakter.

**Borde vi inte försöka skapa fler teknings-situationer?**

Så här resonerar vi: tekningar innebär regelbrott, och i de här åldrarna vill barnen spela. Tekningar innebär att vi tappar speltid och därmed aktioner och är en spelstörning som vi antar kan komma senare i utvecklingen.

**Ska vi spela utan sarg?**

Om ni inte har någon lag sarg/planavdelare – ja. Men koner eller annan avspärrning fungerar bra. Vi kommer också att erbjuda en sarglösning som går att håpa in genom projektstudief IF (Tidigare idrottslyft).



### Nya spelformer PRAKTISKT GENOMFÖRANDE

### MATCHLEDAR- UTBILDNING

Nya spelformer TKH - U12



### GUIDE FÖR FÖRENINGEN KRING INKÖP AV SARG



# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

## -Ramverk

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 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.
- Hindra 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 ett 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 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.

## 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.



# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

# -Praktiskt Genomförande

## ALLMÄNT – UTRUSTNING FÖR MATCHSPEL

### Sarg och plandelare

Specialanpassade sargar kan köpas via Svenska Ishockeyförbundet. Om ni ansöker via Projektstöd IF kan ni få upp till 75 procent av sargen betald vid en beviljad ansökan.

### Skyddsnet

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

### Puck

En blå light-puck följer med i startkittet alla föreningar som deltar i Tre Kronors Hockeyskola. Annars går det också att köpa i de flesta sportbutiker.

- **Blå light-puck<sup>1</sup>** – diameter: 7,62 cm, vikt: 120–135 gram: Används från TKH upp till U10.
- **Svart puck<sup>2</sup>** – diameter: 7,62 cm, vikt: 156–170 gram: Används från U11 och uppåt.

### Målbur och målgård

Vad gäller målburarna<sup>3</sup> ska inte goalpegs som används vid spel på helpen användas. Istället används korta spigg<sup>4</sup> när vi spelar på mindre planer.

En sån här ispen<sup>5</sup> används för att rita mållinje och målområde på isen. Den finns att köpa i de flesta hobbybutikerna och försvinner vid ompolning.



## ALLMÄNT – POOLSPEL

Matcherna spelas i poolspel. Alltså att flera matcher spelas i anslutning till varandra under samma dag. I varje poolspel deltar fyra lag som spelar tre matcher var à 15 minuter.

Tidsåtgången för varje match ligger mellan 20–25 minuter.

Så här kan speletschemat se ut:

### Match 1

- Lag A – Lag B
- Lag C – Lag D

### Match 2

- Lag B – Lag C
- Lag D – Lag A

### Match 3

- Lag A – Lag C
- Lag B – Lag D

## TKH (D3) OCH U9 (D2)



3 mot 3 på 1/6 spelyta

De här åldersgrupperna spelar på 1/6 spelplan, vilket innebär att det kan spelas fyra matcher samtidigt.

Matcherna spelas på 1/6 spelplan som är 15 meter x 20 meter och delas av med en provisorisk sarglösnig. För att kunna dela upp i fyra planer ikt bilden ovan behövs 100 meter sarg. Ett tips är att börja bygga från kortsargen.

Vi rekommenderar att spelarna står i mittzonen mellan bytena men undviker att stå för nära bakom målen då det kan komma puckar flygandes där.

### Målbur

När laget har en målvakt används fullstor målbur. Tänk på att goalpegs bara används på fullstor plan. Om ett eller båda lagen saknar målvakt ersätts det lagets målbur med en liten målbur (45 x 60 cm). Målburen centreras mitt i planen och ställs två meter från sargen räknat från målets bakre kant.

### Mållinje av linjer

Innan matchen kan starta ska matchledaren rita planens mitt-

punkt genom att göra ett kryss i mitten av banan. Sedan ritas mållinje och målgård. Målgården görs genom att lägga ner buren och rita längs stolpar och ribba som bilden på sidan 3 visar.

### Spelare

I de här åldersgrupperna rekommenderas att ha mellan sex och nio utspelare plus en målvakt i varje lag. Det är väldigt viktigt att alla får vara med vid matcherna då de ska ses som vilket träningsförelä som helst.

Vid varje matchförelä ska minst tre matcher som är 15 minuter långa spelas.

### Matchledare

Matchledaren ska helst vara en utbildad tränare från något lagen som dessutom genomgått matchledarutbildningen. Den viktigaste rollen som matchledare är att vägleda spelarna genom matcherna. Arrangerande förening utser matchledare till varje match.

### Matchsekreterariat

Ni utser en tidtagare till sekretariatet som sköter matchklockan. Alla matcher spelas med samma matchklocka.

### Puck

Här används den blå light-pucken som är anpassad efter barnens ålder och styrka. Se till att ha extrapuckar på målburarna för att matchledaren snabbt ska kunna sätta igång spelet efter spelstopp.

### Nedsläpp

Alla planer startar spelet samtidigt. Matchledarna ställer upp vid mittpunkten och när spelarna är redo ströcker matchledaren upp handen. När matchledarna på samtliga planer har armen i luften kommer en signal från tidtagaren och nedsläppet sker.



## GUIDE FÖR FÖRENINGEN KRING INKÖP AV SARG

# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

# -Sarg / Planavdelare



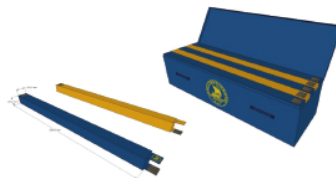
Inför säsongen 2020/2021 kommer svensk ishockey att påbörja implementeringen av nya spelformer anpassade till barn och dess utvecklingsnivå. Allt i syfte att öka möjligheterna för spelarna att ha kul, lära sig och utvecklas inom ishockeyn. Vi vill också möjliggöra för fler att stanna i vår idrott längre upp i åldrarna.

För att det ska bli lätt för er som förening att genomföra dessa spelformer så behövs det någon form av sarg, puckstoppare eller planavdelare.

Från Svenska Ishockeyförbundet har vi upphandlat en sarglösning från Tress AB som ni får köpa till ett för-månligt pris. Den kostar 60 000,- för 100 meter. Det är en sarg som består av 40 stycken mjuka skumbarriärer i färgerna gul och blå som är 2,5 meter styck. Dessa levereras i 2 stycken förvaringsväskor.

#### Fördelar med den nya sargen:

- De nya mjuka skumsargerna minimerar skaderisken vid fall.
- Den är lätt och går snabbt att bygga ihop.
- Vid träningar kan sargen även lätt byggas i andra formationer och spelytor med de praktiska kardborrefästena.
- Den är enkel att förvara.



Vi ser några olika finansieringsmöjligheter framför oss för er som förening:

**Alternativ 1: 100 % finansiering från eget kapital, kommun eller partner (00 000 SEK)**

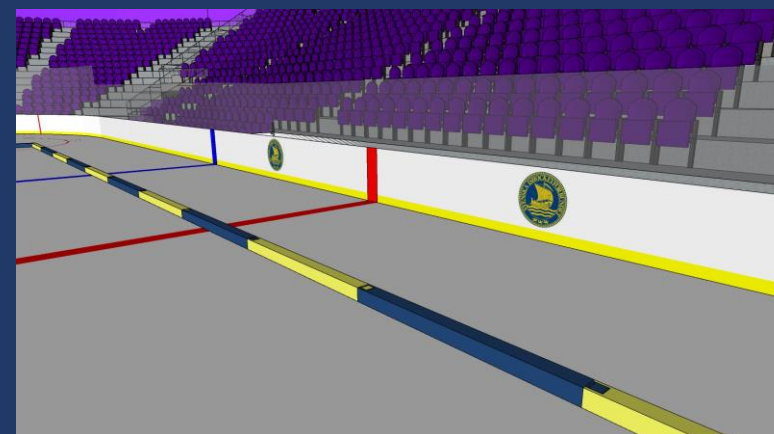
Ni löser helt enkelt hela beloppet själva, kanske med stöd från kommunen eller någon partner. Många kommuner har bidrag där föreningar kan söka medel för investeringar i idrottsanläggningar eller för att utveckla verksamheten. Ju mindre kommun desto viktigare att ni har någon typ av egen medfinansiering. Nedan hittar ni några bärande argument att använda när ni för dialog med kommun eller partner/sponsor.

**Alternativ 2: Möjlighet att söka bidrag från SIF - 50 % av totalbeloppet (max 30 000 SEK)**

Ni som förening har möjlighet att söka ekonomiskt stöd för detta inköp från SIF och vi har tagit ett beslut att bevilja med ett maxbelopp som motsvarar 50%. Vi kan inte garantera att alla som söker beviljas. Ansökan gör ni i IdrottOnline: [www.swehockey.se/Hockeyakademien/Information/Idrottslyftet-projektstodifbarn-ungdomsidrott/](http://www.swehockey.se/Hockeyakademien/Information/Idrottslyftet-projektstodifbarn-ungdomsidrott/)

**Möjlighet att söka bidrag från RF/SISU-distrikt**

Beroende på hur mycket bidrag ni beviljas av SIF så kan ni som förening även söka bidrag från ert RF/SISU-distrikt. De kan bevilja ytterligare ekonomiskt stöd, dock med upp till max 75 % av den totala kostnaden. För mer info ta kontakt med ert RF/SISU-distrikt.





# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

## -Matchledarutbildning

Ramverk för anpassade spelformer

### REGEL 3: SPELTID

#### Hur tar vi tiden under en match?

Oavsett om det spelas en, två eller fyra matcher används samma matchklocka för samtliga matcher.

#### Hur långa matcher spelar vi och när byter vi?

En match är en period som pågår i 15 minuter. Alla matcher startar och slutar på en gemensam signal. En signal indikerar när det är dags för spelarbyten.

#### Signal ska också ljuda när:

En större skada uppstår eller ett större anläggningsproblem uppstår.

#### Skillnad mellan ålderskategorier

##### TKH - U9

Spelarbyte efter 90 sekunder.

##### U10 - U11

Spelarbyte efter 60 sekunder.

##### U12 och äldre

Fria byten - Byten genomförs inom byteszonen genom handklapp.



Ramverk för anpassade spelformer

### REGEL 5: FYSISK KONTAKT

Från TKH och upp till U11 så kan fysisk kontakt uppstå och vara tillåtet så länge spelaren inte:

- Tacklar en motståndare med kroppen eller någon del av sin utrustning
- Håller fast en spelare
- Hoppar mot en spelare
- Spelar på ett farligt sätt
- Knuffar en spelare
- Hindra en motspelares förflyttning när denne inte har pucken
- 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

Hur kan vi samarbeta med ledarna på sidan kring denna regel?



## LÖS PROBLEMET

Regler och riktlinjer är framtaget för att passa så många som möjligt, oavsett ekonomiska eller praktiska förutsättningar.

Skulle ni ändå få problem? Hitta en lösning efter bästa förmåga med barnens bästa i åtanke!





# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

## - Q&A

# Q&A – NYA SPELFORMER

## Varför nationella spelformer? Kan vi inte få bestämma själva?

När vi utvecklar nationella spelformer tror vi att vi kan optimera utvecklingen och utbildningen av unga spelare. Med spelet på mindre ytor kommer spelare utvecklas till problemlösande och tekniskt skickliga ishockeyspelare. Det gör oss bättre på spelet ishockey samtidigt som det kommer att innebära att fler kan vara med och spela längre upp i åldrarna än vad som är fallet idag.

## Varför spelar vi inte bara riktig hockey?

Från ett barns perspektiv är det här riktig hockey. Om vi anpassar ytor och spelregler efter barnens mognad skapar vi en situation som är mer lik "riktig hockey" än ifall vi låter dem spela på fullstor plan. Egentligen kan vi säga att vi äntligen låter barnen spela hockey med deras bästa för ögonen, både sett till glädje och lärande.

## Varför ska vi spela 3 vs 3?

Det roliga i match eller matchövningar är att vara delaktig, ha puckkontakt och att kämpa. När vi drar ner antalet deltagare, då ökar delaktigheten och aktiviteten på

isen. När vi spelar 3 vs 3 blir spelarna som mest aktiva och fastnar inte i olika positioner de bara ska "hålla". Det bidrar också till att alla – oavsett färdighetsnivåer – blir mer involverade i spelet.

## Blir inte skridskoåkningen lidande om vi minskar spelplanen?

Nej, egentligen tvärtom. Det blir en mer dynamisk skridskoåkning med fler start/stopp, riktningförändringar och snabba accelerationer på mindre isytor. Det skapar alltså ett åkmönster som stämmer mer överens med hockeyanpassad skridskoåkning än när barnen spelar på stor is. Längre åkningar kan med fördel praktiseras under träning.

## Varför har vi inga utvisningar?

Målet med de nya spelformerna är att skapa så hög aktivitet som möjligt. Då vill vi att så många som möjligt ska ges chansen att delta i spelet så ofta som möjligt.

## Vad händer om en spelare bryter mot reglerna då?

Istället för utvisning vid ett regelbrott tilldöms en jaktstraff. Om slutsignalen går i samband med

regelöverträdelsen så läggs en vanlig straff.

## Ska vi fortsätta dela upp i backar och forwards?

Nej, det tycker vi inte. I de här åldrarna är det viktigt att lära sig tvåvägsspelet med både defensiva och offensiva uppgifter. Att få prova båda delar och få bägge perspektiven skapar spelare med god spelförståelse. Så rekommendationen är att rotera alla positioner – backar, forwards och målvakter.

## Borde vi inte försöka skapa fler tekningsituationer?

Så här resonerar vi: tekningar innebär spelavbrott, och i de här åldrarna vill barnen spela. Tekningar innebär att vi tappar speltid och därmed aktioner och är en specialkunskap som vi anser kan komma senare i utvecklingen.

## Ska vi spela utan sarg?

Om ni inte har någon lag sarg/planavdelare – ja. Men koner eller annan avspärning fungerar bra. Vi kommer också att erbjuda en sarglösning som går att köpa in genom projektstöd IF (Tidigare idrottslyftet).





# PILOTDISTRIKT / TESTÅR

## - Utvärdering/Uppföljning

### Utvärdering/Uppföljning

- Nya Mätningar
- Kontinuerlig uppföljning med SDF
- Arrangörernas uppfattning
- Ledarnas uppfattning
- Matchledare/Domares uppfattning
- Spelarnas uppfattning (Lärosäten)
- #Funmaps



# BESLUT

Beslut om nya spelformerna tas av Svenska Ishockeyförbundets Årsmöte i Juni 2021.



Frågor och funderingar?

**Magnus.martensson@swehockey.se**