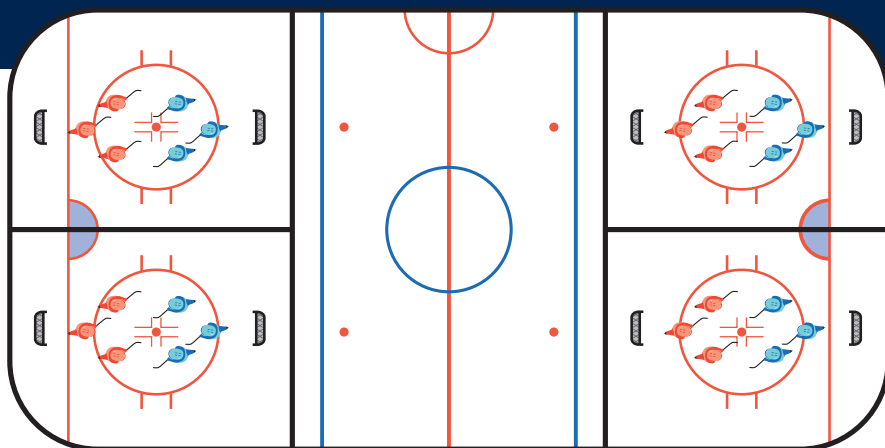


ÖVERSIKT AV SPELYTORNAS STORLEK



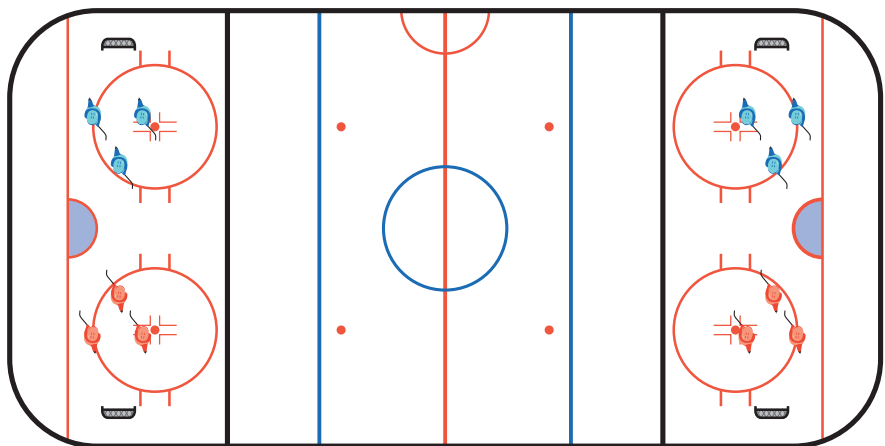
TKH och U9

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

Ismarkeringar: Mittpunkt, mållinje och målgård.

Spelyta: 15 m x 20 m.

Yta för vila: Mittzon.



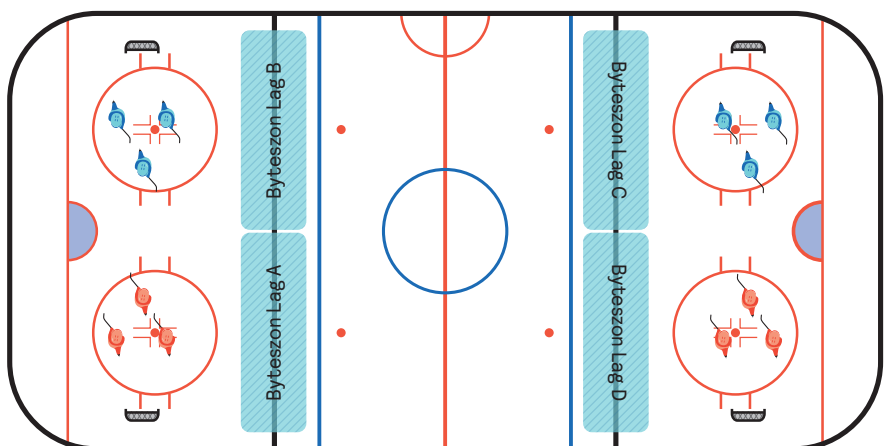
U10 och U11

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.

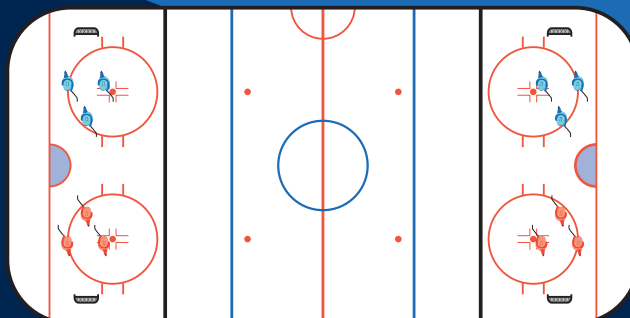
Spelyta: 20 m x 30 m.

Yta för vila: Mittzon.

REGLER OCH RIKTLINJER FÖR MATCHSPEL

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
- 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 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 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 match 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 genomförs (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:

- 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 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. Förfördelade laget tilldelas ett straffslag som genomförs genom jaktstraff.

*Jaktstraff – Straffläggaren står med pucken på mittpunkten och resterande spelare står bred-

vid 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 försvarande lag igång spelet genom uppstart från sin droppruta. I matcher där målvakt ej används genomförs jaktstraff med ett skott/avslut från mittpunkten. I övriga samma förfarande.

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 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 kör på målvakten.
- Spelaren medvetet använder något annat än sin klubba för att göra mål.
- Målburen är flyttad ur läge.

