

“Nye kampformer”

Erfaringer og forbedringer

«lessons learned»

Påmelding:

Lagene oppgir om det skal benyttes keeper, og antall spillere. Dette letter oppsett og ev premiebestilling. Frist for påmelding sendes ut til lagene i god tid.

Kampoppsett

Kampoppsett sendes ut – bygges i Excel format. Eksempel format er tilgjengelig på forespørsel til Nihf Region SørVest

Det skal planlegges inn 5 minutt pause mellom alle kamper. Dette gir mulighet til å redusere pause tid ned til 3 minutt, og hente inn ev. Tidsforskyvning pga uforutsette hendelser.

Sett av minst 20 min til isprepp. – det tar tid å skyve på utsyr på banen. Utstyr skal få tid til å fryse fast.

Isprepp utføres etter 4 - 6 spilte kamper. Ved isprepp her må hjelpere være klare for å snu/flytte vant. Det er ikke tid til å demontere vant/tau før isprepp, det må flyttes rundt på is mens isbil går.

Opprigg

U10:

Oppsett av dekkende nett bak målvakt i midterste bane - dette er ofte åpen innbytter/spillerboks – Kan enkelt lages av f.eks sikkerhetsnett fra trampoline ol og trestokker festet til vant.

Baneinndeling:

U10: 3 alternative metoder:

- 4 minivant
- 2 minivant + 2 tau
- 4 tau
- Ulike rink divider som er i markedet
-

Ved bruk at tau skal det på forhånd verifiseres at lengde er nok til å dele av banen,

Det er en stor fordel å vanne langs/under banelerere for å fryse disse fast til banen.

Ha tilstrekkelig vannflasker klar til vanning.

Det må deles inn ekstra seksjoner mellom banene for innbyttere.

Baneinndeling i veileder er for europeiske mål 30 meter bane bredde. For smalere bane strekkes banene noe i lengde retning opp mot tegning i veileder fra NIHF på U8-U9 oppsett. Tydelig markering av banenummer ihht kampplan. Sende ut plan med bane nummer – og nummerer banene slik at alle vet hvilken bane de skal spille på.

Lag klare rutiner for oppsett, slik at dette kan gjøres av frivillige foreldre/hjelpere. Ha gjerne et par funksjonærer med skøyter som foretar vanning av vant/retting av vant og mål underveis i kampe

“Gule vester” bør være tilgjengelig i sekretariat for bruk ved “lik farge” på lag, og liten tid for å skifte. Det tilstrebes å minimere problemet ifm kampoppsett, men det er vanskelig å gardere seg mot helt mot.

Totalt opprigg tid: 30 minutter

Klokkeføring

Klokkefører skal ha detaljert tidsplan (kampplan) tilgjengelig, og følge denne slavisk. Alle kamper skal startes nøyaktig på tid.

Ved tilfeller av lag som ikke er møtt til oppsatt til, startes gjeldende kamp fortløpende ved oppmøte.

Anbefalte endringer i regelsett for Region SørVest

Regel 2: Kampleder

2.1 Kampleder. Til hver kamp skal arrangør sørge for minst en person som har ansvar for at kampen gjennomføres som den skal, en kampleder. Kamplederen skal være dommer kledd i dommerdrakt – dersom dommere ikke er å oppdrive kan en trener/leder fra ett av lagene som spiller være kampleder. Det kan gjerne benyttes to kampledere per kamp, en fra hvert av lagene, dersom det mangler dommere.

Regel 3: Kamptid

3.1 Tidtaking. Uansett hvor mange kamper som spilles samtidig benyttes det en kampklokke for alle kampene. Det vil si at alle kampene starter og slutter likt.

3.2 Kamplengde. En kamp er en periode på 15 minutter

3.3 Signaler ved start og stopp. Det skal gis et signal ved kampens start og slutt. I tillegg skal det gis signal hvert 90. sekund for å indikere spillerbytte. Ved spillerbytte stoppes LØPER klokka og starter igjen ved dropp.

3.4 Annet. Tiden skal normalt utover spillerbyttene gå som normalt og stoppes kun ved; En eventuell større skade, ett større problem med is/anlegg.

Regel 4: Oppstart av spill

Når spillet skal startes opp er målet å komme i gang så raskt og sikkert som mulig. Benytt derfor en ny puck fremfor å hente pucken som har falt ut av spill dersom det er mer effektivt. Spillet startes opp på en av følgende to måter (hva som skal benyttes når står beskrevet nedenfor)

- Dropp – en spiller fra hvert lag står ovenfor hverandre midt på banen, mens resterende spillere står på sin banehalvdel. Kampleder slipper pucken mellom de to spillerne som har stilt opp midt på banen. Altså vanlig dropp.
- Oppstart – bak begge mål er ett såkalt oppstartspunkt. Bak eget mål er det lagets oppstartspunkt. Når oppstartspunktet skal benyttes legger kamplederen pucken i oppstartspunktet, mens motstanderlaget trekker seg tilbake på sin egen banehalvdel.

4.1 Mål. Spillet starter med oppstart for laget som har sluppet inn.

4.2 Blokkering. Spillet starter med oppstart for forsvarende lag.

4.3 Forseelse. Ved en forseelse starter spillet med oppstart for laget som ikke gjorde forseelsen.

4.4 Pucken ut av banen. Skytes pucken ut av banen begynner laget som ikke skøyt pucken ut av banen med oppstart. Om pucken treffer nettet bak mål og havner inn på banen igjen fortsetter bare spillet uten stopp. Skulle pucken havne over på en annen bane setter kamplederen i gang spillet igjen med en ny puck, mens kampleder på banen der pucken havner plukker opp denne uten å stoppe spillet.

4.5 Etter spillerbytte. Alle kampene startes opp igjen ~~samtidig~~ ved dropp.

4.6 Øvrige stopp. Kampleder starter opp igjen spillet ved dropp.

Bilder Oppsett U10





Bilder Oppsett U8-U9



