



# Kampveileder for pilotprosjekt 3v3 spill

U12/U13/JU13  
Sesongen 23/24

Norges ishockeyforbund  
JUNI 2023

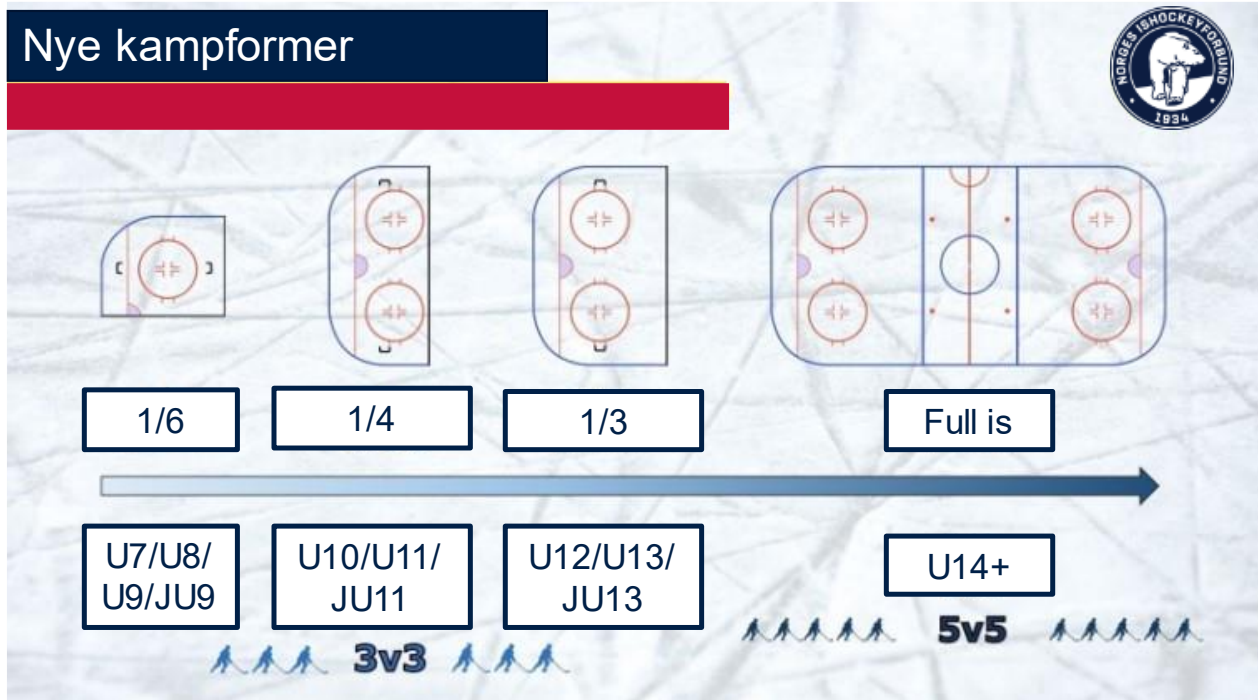


---

## Innhold

Hvordan er de nye kampformene? .....	2
Oversikt over nødvendig utstyr .....	2
Vant .....	2
Puck .....	2
Mål, mållinje og målgård.....	2
Praktisk gjennomføring av de nye kampformene.....	3
Reglement 3v3 spill – U12, U13 og JU13 .....	4

## Hvordan er de nye kampformene?



## Oversikt over nødvendig utstyr

### Vant

Banedelere, tau, minivant eller lignende.

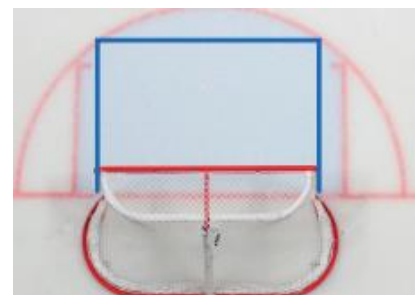
### Puck

Sort puck (7,62 diameter, 156-170 gram)

### Mål, mållinje og målgård

Stort mål (122 x 183 cm)

*NIHF anbefaler at det tegnes målgård og mållinje, dette gjøres med tusj. Målgård tegnes ved at målet legges ned flatt på isen og man tegner rundt målet før man setter opp målet igjen.*



## Praktisk gjennomføring av de nye kampformene

NIHF sin holdning til aktiviteten i barneishockeyen er mest mulig aktivitet, lavest mulig terskel for deltakelse og ikke mer organisering enn nødvendig. De nye kampformene er et ledd i dette da det bidrar til økt aktivitet, samtidig som vi ønsker å dra ned kravene på administrering tilknyttet kampene. Blant annet trenger man ikke å føre kampprotokoll da denne ikke trenger å sendes inn i etterkant, et fullverdig sekretariat er heller ikke nødvendig. Nedenfor er noen eksempler på hvordan klubbene som gjennomfører de nye kampformene kan holde organiseringen på et minimum.

- Spillerbenker på isen er ikke nødvendig, spillerne kan fint sitte på knærne når de ikke er utpå banen
- Vanningspauser kan settes til et minimum, ved mye snø på isen kan det fungere utmerket å måke isen med en snø-skuffe mellom kampene
- Sekretariat er ikke nødvendig med mindre klubben ønsker. En voksenperson med stoppeklokke og fløyte til å gi signaler vil fungere utmerket.

U12, U13 og JU13 spiller sesongen 23/24 i utgangspunktet 5 mot 5 på stor bane. Allikevel skal alle lag som ønsker å teste de nye kampformene få muligheten til det, og muligheten for å spille 3 mot 3 som en pilot sesongen 23/24 videreføres fra sesongen 21/22 og 22/23. NIHF sin intensjon er at aldersklassen U12 skal over til de nye kampformene fra sesongen 24/25, mens U13/JU13 foreløpig er uavklart (per juni 2023).

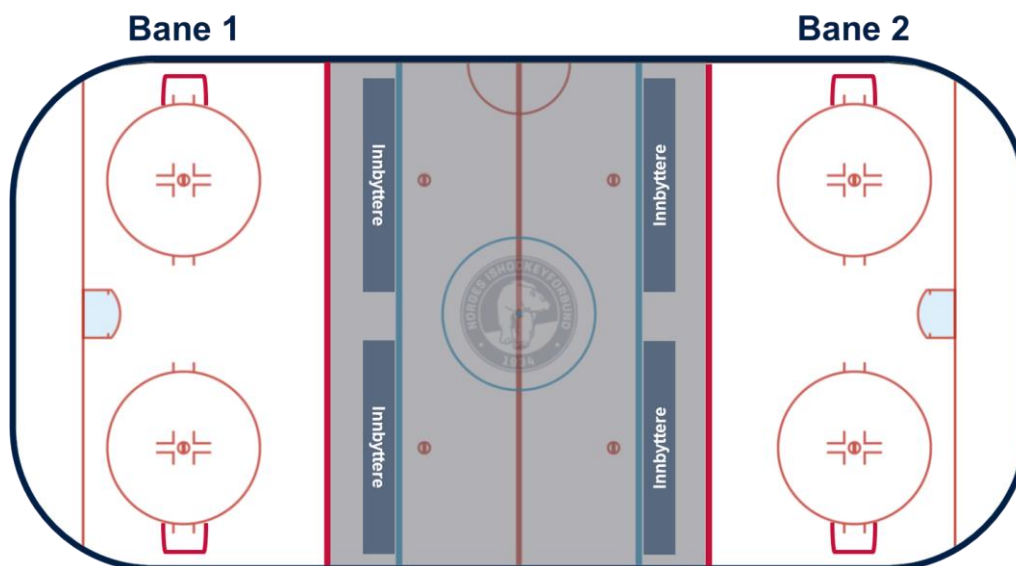
Klubbene kan selv styre om de ønsker å teste ut de nye kampformene og står og fritt til å gjennomføre kamper med 3 mot 3 ved direkte avtale med motstanderlag. Ved bruk av pilot er det viktig at dommerne får beskjed innen rimelig tid. Når pilot testes i seriespillet benyttes allerede oppsatt kamptid, men istedenfor å spille 5 mot 5 på full is deler lagene seg opp i mindre lag og spiller 3 mot 3 på to baner. Her anbefaler NIHF at lagene spiller cup-spill hvilket betyr at alle lagene møter hverandre en til to ganger, alt ettersom hva man har tid til.

Dersom klassene U12 og U13/JU13 velger å teste ut piloten skal det registreres ett samlet sluttresultat i TurneringsAdmin på følgende måte: Målene klubb A har scoret totalt summeres og blir klubb A sine mål, tilsvarende gjøres med klubb B.

## Reglement 3v3 spill – U12, U13 og JU13

### 1. Banestørrelse

Banestørrelsen er 1/3 del av isen, delt opp slik bildet til høyre viser. Banestørrelsen har tatt utgangspunkt i en europeisk is-størrelse (30x60 meter). Ved mindre is-størrelse (eksempelvis 26x60 meter) kan arrangør vurdere å kompensere tapt lengde med å gjøre banen 2-3 meter bredere.



### 2. Lag

Lagene spiller med 3 utespillere og en målvakt. Målvakt kan ikke erstattes med ekstra spiller hverken før eller underveis i kampen.

### 3. Dommer

**3.1 Dommer.** Det skal benyttes dommer.

**3.2 Dommerens rolle og ansvar.** Vedkommende er ansvarlig for at regler følges og kampen gjennomføres på en forsvarlig måte. I tillegg skal vedkommende ta kontakt med arrangør dersom det er noe feil med banen eller andre utfordringer knyttet til gjennomføring av kampen.

**3.3 Dommerens utstyr.** Vedkommende må ha følgende utstyr;

- Hjelm
- Skøyter
- Fløyte
- Dommerdrakt

*Det er fint å ha ekstra pucker lett tilgjengelig for å raskt komme i gang igjen med spillet dersom en puck skulle gå ut av banen. For eksempel kan ekstra pucker ligge på målene, trenere kan ha de tilgjengelig på sidelinjen eller dommer kan ha pucker i lommene.*

## 4. Kamptid

**4.1 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.

**4.2 Kamplengde.** En kamp er en periode på 15 minutter.

**4.3 Signaler ved start og stopp.** Det skal gis et signal ved kampens start og slutt. I tillegg skal det gis signal hvert 60. ende sekund for å indikere spillerbytte

**4.4 Spillerbytte.** Spillerbyttene gjøres gjennom *hybridbytte*. Hybridbytte betyr at det lyder et felles signal for alle kampene (her hvert 60. sekund). Ved signal blir pucken liggende, mens spillerne på isen beveger seg mot egen byttesone. Samtlige spillere utpå banen fra eget lag må være enten over eller inntil vant/tau ved egen byttesone før nye spillere kan gå utpå banen. Ved byttesone menes området i nærheten av der eget lags innbyttere og trener oppholder seg.

## 5. 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*, lagene har sitt oppstartspunkt bak eget mål. Ved bruk av oppstartspunktet må laget som skal starte med pucken bringe denne via oppstartspunktet før spillet starter. Motstanderlaget trekker seg tilbake på egen banehalvdel.

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

**5.2 Blokkering.** Spillet starter med oppstart for forsvarende lag.

**5.3 Forseelse.** Ved en forseelse idømmes det jaktstraffe (står nærmere beskrevet under punkt 6). Spillet fortsetter kontinuerlig etter endt jaktstraffe.

**5.4 Pucken ut av banen.** Skytes pucken ut av banen begynner laget som ikke skøyt pucken ut av banen med oppstart. Om pucken treffer noe utenfor banen, men allikevel spretter 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 (oppstart for laget som ikke skøyt ut pucken), mens kampleder på banen der pucken havner plukker opp denne uten å stoppe spillet.

**5.5 Start av kampen.** Kampen startes ved dropp.

**5.6 Øvrige stopp.** Kampleder starter opp igjen spillet ved dropp.

## 6. Fysisk kontakt

Regulering av fysisk kontakt gjøres i henhold til NIHF sitt kampreglement

## 7. Irettesettelse ved dårlig oppførsel / bruk av ulovlig fysisk kontakt

Laget som fikk forseelsen begått mot seg tildeles en jaktstraffe, det er spilleren som fikk forseelsen mot seg som skal ta straffen.

- *Jaktstraffe – Straffetakeren står med pucken på midtpunktet av banen, resterende spillere står bak straffetakerens eget mål (unntaket er målvaktene). På signal fra dommeren starter straffeleggeren på sitt straffeslag, mens øvrige spillere får begynne å bevege seg. Bommer straffetakeren på straffen eller vedkommende blir tatt igjen og mister pucken fortsetter spillet som normalt. Scores det på straffen er det oppstart som normalt fra oppstartspunktet til laget som har sluppet inn. Om signalet for bytte lyder før jaktstraffen er gjennomført bytter øvrige spillere, med unntak av straffetakeren. Straffetakeren tar straffen og bytter direkte etter tatt straffe, mens spillet fortsetter som normalt. Om signalet for kampslutt lyder før straffen er gjennomført skal straffen gjennomføres før kampen avsluttes.*

Ved gjentatte uønskede hendelser fra samme spiller kan dommer vurdere å ta spilleren ut av resten av kampen. Dette bør gjøres gjennom dialog med lagets trener/leder

## 8. Mål

Mål dømmes i henhold til NIHF sitt kampreglement.