

## Checklista poolspel



Poolspel eller "sammandrag" innebär att flera föreningars lag i en viss årskull samlas hos en arrangerande förening och spelar matcher mot varandra -- antingen två eller fyra matcher samtidigt beroende på ålder. Spelformer som inte är helplansspel kallas "anpassade spelformer" i hockeyförbundets vokabulär, och finns i tre varianter med olika storlek på planen. När ditt lag ska delta i ett poolspel behöver du tänka på följande inför match:

- Laguppställning – vilka ska vara med. Idealet är att det är jämna femmor, d.v.s. att det är samma spelare i varje byte. Är spelformen 3 + 1 är det bäst om det är 6 utespelare i varje lag. Om femmorna inte stämmer rullar man bytena. När spelare kommer in från isen sätter de sig till vänster på bänken, och när de ska in igen tar man de tre första som sitter till höger.
- Matchtröjor och damasker – måste tas med. Spelar man mot Boo eller Salem kan det vara värt att ta med bortaställ, de spelar också i grönt eller någonting ditåt.
- Målvaktsutrustning
- Förbandslåda
- Verktygslåda med skruvar och muttrar till hjälmarna.
- Samling 1 timme före match. Viktigt att det inte blir stressigt och rörigt innan man går på isen. Körschemat vid match ser ut så här om det är matchstart 08.00:  
07:00 Samling omklädningsrummet, påklädning av byxor och benskydd  
07:15 Alla spelare ut för gemensam uppvärmning utomhus, eventuellt utom målvakten som kan behöva hjälp med att byta om. Under tiden får ledarna lite tid för sig själva för att prata igenom laguppställning och byten, så helst ska uppvärmning skötas av någon som inte ska vara coach på isen.  
07:30 Tillbaka in i omklädningsrummet, ombyte till full mundering.  
07:45 Samling och koncentration. Alla eventuella föräldrar ut ur omklädningsrummet (äldre än U9 ska inte ha föräldrar där överhuvudtaget).  
07:55 Gemensam promenad till isen  
08:00 Tekning

Om ditt lag arrangerar poolspel är det lite mer att tänka på. Ni måste ordna tre roller som fördelas bland föräldrar. Gör en roterande tjänstgöringslista i början av säsongen och se till att följande är täckt:

- (Endast U9 och U10) **Domare** (eller egentligen "matchledare"). De första två åren är det arrangören själv som tillsätter matchledare, oftast ledare eller föräldrar. Från U11 och uppåt tillsätts domare via föreningens domaransvarige ("DAIF"), men ni behöver ändå kolla att systemet verkligen har fungerat och att det finns en tillsatt domare i Cleverservice/TSM. Reglerna i anpassade spelformer är väldigt enkla, men läs på inför match så att alla matchledare vet vad som gäller. Seriebestämmelser 2021-2022 finns här: [sb-2022-2023.pdf \(swehockey.se\)](#) och mer infor om anpassade spelform (t.ex. planens storlek för de olika årskullarna) finns här: [Svenska Ishockeyförbundet \(swehockey.se\)](#).
- **Sekretariat**. Någon måste sköta matchklockan, den startas när matchledarna släpper pucken. U12 kör med flygande byten, men i yngre åldrar stoppar automatiskt efter 90 eller 60 sekunder beroende på ålder. Inför match hälsar man gästerna välkomna i PA-anläggningen,

och när man byter motståndare efter matchen är det bra att man säger vem som ska spela var. I pauserna spelar man musik på medhavd musikspelare.

- Kiosken (på Zinken). Ska hållas öppen.

Förutom de här tre rollerna måste man tänka på följande punkter när man arrangerar:

- **Omklädningsrum.** Ta kontakt med vaktmästaren ett par dagar före matchen och berätta vilka omklädningsrum som behövs. Ofta får man dela omklädningsrum, vilket inte brukar vara några problem, men det är bra om det är bestämt i förväg vilka som har vilka omklädningsrum när gästande lag kommer. Skriv upp omklädningsrummen på whiteboard om det finns, eller sätt upp lappar på dörrarna.
- **Målburar.** I U9 och F10 ska det vara fyra matcher samtidigt, vilket betyder att det måste finnas hela åtta målburar på plats. Kolla detta inför poolspelet.
- **Klockan.** Glöm inte att testköra klockan, så att det inte ligger kvar felaktiga inställningar från förra gången den användes.
- **Sargbygge.** Inför match hjälps alla föräldrar som inte har andra uppgifter åt med att lägga ut sargen. Viktigt att sargen läggs där den ska vara enligt reglementet, se länkar under "Domare" ovan.
- **Bänkar** – spelarna sitter på träbänkar som bärs ut på isen i samband med sargbygget.
- **Tränarmöte.** I F10 är det praxis att alla tränarna ses en 10 minuter innan matchstart, för att prata igenom dispenser och eventuella andra detaljer, om man behöver låna in en målvakt eller liknande.
- **Isskrapa.** Kontakta vaktmästaren och ordna fram minst två stora isskrapor, som man efter behov plogar bort snön med i pauserna mellan matcherna. Den som är isskrapare bör ha skridskor med sig, så går det fortare att ploga.
- **OVR-rapportering** och godkännande av match. Efter matcherna ska matcherna markeras som färdigspelade i OVR.