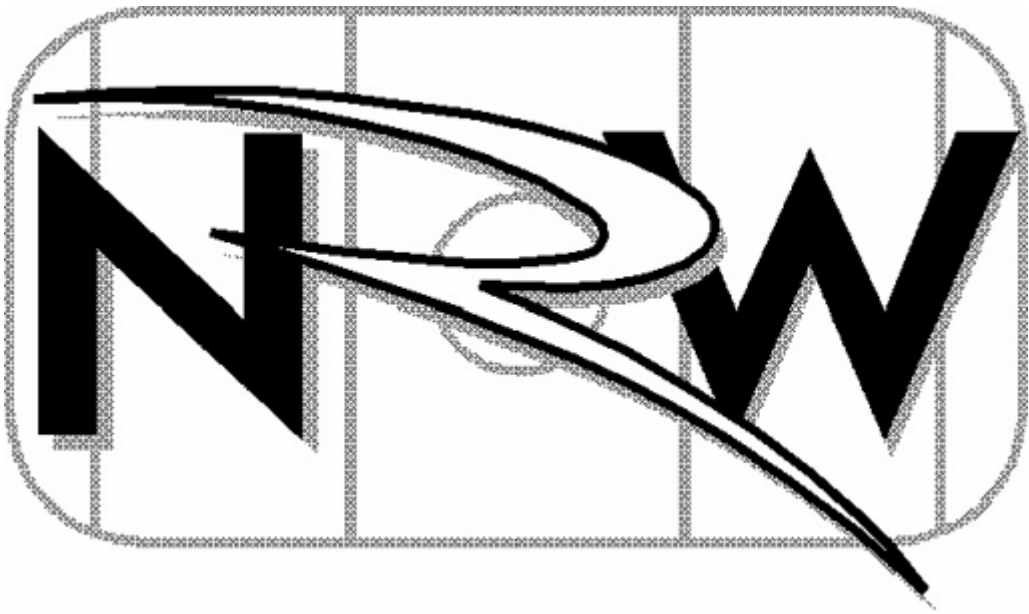


EISSPORT- VERBAND



PROJEKT "SKILL 2000" Spielbetrieb Bambini

Fassung vom 01. 06. 2007

Im Rahmen der Umsetzung des Projektes "Skill 2000 "wird pro Bambini -Turnier eine Fertigungsübung durchgeführt. Diese Übungen werden für jedes Turnier von der Ligaleitung jeweils vorgegeben.

1. SPIELMODUS

In den A.-Gruppen wird eine 3 fach Runde in Turnierform gespielt.

Für die B.-Gruppen wird eine Vorrunden- Spielrunde in Turnierform durchgeführt. Die Vorrunden-Turniere müssen bis Jahresende durchgeführt sein.

Nach Beendigung der B.- Vorrundenturniere werden dann die Endrunden – Turniere ausgespielt. Die Gruppen hierzu werden nach den Vorrundenergebnissen von der Ligaleitung neu zusammengestellt.

Ein Turniervergleich besteht aus 2 Spielabschnitten sowie der Fertigungsübung, die als Staffel durchgeführt wird.

2. TURNIERAUSSCHREIBUNG

Der Spielbetrieb findet in Turnierform statt. Die Turniere werden nach den Durchführungs- und Sonderdurchführungsbestimmungen für Bambini sowie dem durch den Eissport-Verband Nordrhein-Westfalen e.V. festgelegten Spielmodus durchgeführt. Die Durchführung und Organisation der Turniere sowie die Einhaltung der Durchführungs- und Sonderdurchführungsbestimmungen obliegen dem jeweiligen Ausrichter.

3. SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche besteht aus der Endzone der Eisfläche. Die Abgrenzung der Spielfläche entlang der blauen Linie erfolgt mit einer Mini-Bande oder Holzbalken (s.a. Spielmodus Kleinschüler). Bei einer Unterteilung in 2 identische Spielflächen werden zwei Spiele parallel ausgetragen. Gespielt wird quer zu den Längsbanden.

4. SPIELZEIT

Die Mindestspielzeit für A & B – Gruppen beträgt 2 x 12 Minuten.

Im Spielbetrieb Bambini wird mit gestoppter Zeit gespielt. Dabei wird auf jeder Spielfläche die Zeit separat genommen und der Blockeinsatz auf 1 Minute gestoppte Zeit festgelegt.

Zusätzlich ist die Durchführung **einer** Fertigungsübung Pflicht.

Eine Auszeit gibt es im Bambinispielbetrieb nicht.

5. PAUSEN

Die Pause zwischen den Spielabschnitten beträgt 5 Minuten.

6. AUFWÄRMEN

Die Aufwärmzeit auf dem Eis beträgt 5 Minuten und findet ohne Pucks statt.

7. MANNSCHAFTEN

Es dürfen nur Spieler mit gültigen Spielerpässen eingesetzt werden. Ausnahmen sind Spieler unter 6 Jahren (siehe Sonderregelung). Gespielt wird blockweise mit mindestens 12 Feldspielern (B.- Gruppen 10) und 2 Torhütern. Die Torhüter wechseln zur Hälfte der Spielzeit. Auf dem offiziellen Turnierbogen können drei Torleute eingetragen werden. Im Spiel ist aber nur der Einsatz von 2 Torleuten möglich.

Liga	Mindestzahl Feldspieler	Mindestzahl Blöcke	Spieler pro Block	Torwartwechsel
Bambini A.- 1	16	4	4	Pflicht
Bambini A.- 2	12	3	4	Pflicht
Bambini B	10	2	4	Pflicht

Die Kennzeichnung der Blöcke erfolgt durch Armbinden in den Farben blau, gelb, rot und weiß in der genannten Reihenfolge.

Wenn mehr als die Mindestanzahl Blöcke zum Einsatz kommen soll, sind diese fortlaufend einzusetzen. Sollten Mannschaften mit einer unterschiedlichen Anzahl von Blöcken antreten, sind diese ebenfalls fortlaufend einzusetzen. Sollte in einem solchen Falle ein Block durch den Ausfall von Spielern nicht mehr komplett sein, kann der Block nicht mehr eingesetzt werden. In diesem Fall können die Spieler jedoch auf andere Blöcke aufgeteilt werden.

Die Feldspieler der am Turnier teilnehmenden Mannschaften sind „blockweise“ zu nominieren und im offiziellen Spielbericht fortlaufend einzutragen.

Während des Spiels sind die Schiedsrichter vom Punktezähler nach jeweils 60 Sekunden optisch und/oder akustisch (z.B. durch Ansage „Zeit“) darauf aufmerksam zu machen, dass das Spiel zu unterbrechen ist. Die Torhüter wechseln nach dem ersten Spielabschnitt.

Sollte der bei Spielbeginn eingesetzte Torhüter (z.B. verletzungsbedingt) schon vor dem 2. Spielabschnitt durch den zweiten Torhüter ersetzt werden müssen, ist dennoch ein weiterer Torwartwechsel in der genannten Zeit Pflicht. In diesem Fall muss ein Feldspieler in das Tor. Ein zuvor ausgewechselter Torhüter kann nicht wieder eingesetzt werden. Der Torhüter darf während des Spiels nicht durch einen Feldspieler ersetzt werden, um die Anzahl der Feldspieler zu erhöhen. Sollten beide Torhüter verletzt ausgeschieden sein und ein Feldspieler die Position übernehmen, hat dieser die Torhüterausrüstung zu tragen.

Nach jedem Seitenwechsel wird das Spiel immer durch den turnusmäßig „nächsten Block“ fortgesetzt.

Falls ein Block aus Verletzungsgründen nicht mehr über 4 Feldspieler verfügt, kann ein Spieler aus dem nachfolgenden Block in diesen Block aufrücken. Der Spielleiter ist hierüber zu informieren.

Sollte ein Block so stark durch Strafzeiten dezimiert sein, daß die Mindestspielerzahl unterschritten ist (es müssen sich also mindestens zwei Spieler auf der Strafbank befinden), erfolgt automatisch ein Blockwechsel auf beiden Seiten.

8. SPIELERBÄNKE

Die Anordnung der Spielerbänke kann auf dem Eis in der neutralen Zone erfolgen.

9. SONDERREGELUNGEN

Folgende Sonderregelungen finden im Bambini -Spielbetrieb Anwendung:

- a) Es wird mit Blockwechsel gespielt; jeder Block besteht aus 4 Feldspielern. Innerhalb eines Turniers dürfen die Blöcke nicht verändert werden (Ausnahme: Ein Spieler verletzt sich so, dass er an den weiteren Spielen nicht mehr teilnehmen kann).
- b) Die Abseitsregeln entfallen
- c) Regel 606 A d) "Unkorrekter Körperangriff" (→ Body-Kontakt)
- d) Spieler der Jahrgänge (siehe Anhang 15.1) und jünger müssen mit handelsüblichen Kinderschlägern spielen. Ausgenommen von dieser Regelung sind Kinder ab einer Körpergröße von 1,50 m (abgesägte Erwachsenenschläger sind ausdrücklich verboten! Auf die Benutzung von Aluminium- bzw. Kunststoffschlägern sollte verzichtet werden)
- e) Schlagschüsse sind verboten → Spielunterbrechung
- f) Es muss mit leichteren blauen Kinderpucks (zu beziehen z.B. bei Rheingold, Ewald) gespielt werden, Ausnahme A.-Gruppen.
- g) Es dürfen kleinere Tore verwendet werden. Diese haben 2/3 der Maße der offiziellen Tore. Von der Regel abweichende Tore müssen vom Eissport-Verband NRW abgenommen werden.
- h) Spieler des Endjahrgang Bambini haben sich nach den 3. Spiel in der A.-Mannschaft festgespielt und dürfen danach in der B.- Mannschaft nicht mehr eingesetzt werden. Alle jüngeren Spieler können in der A.-Mannschaft eingesetzt werden ohne sich festzuspielen.

10. ANSPIELE / BULLIES

Alle Anspiele werden am gedanklich festgelegten Mittelanspielpunkt zwischen den Toren durchgeführt.

11. STRAFEN

Alle Strafen werden halbiert. Sind gegen mehr als 1 Spieler einer Mannschaft persönliche Strafen ausgesprochen, werden weitere Strafzeiten aufgeschoben. Spieler, gegen die eine Strafe ausgesprochen wurde, nehmen auf der Spielerbank ihrer Mannschaft Platz. Die Strafzeitnehmer (Unterschrift Spielbericht) signalisieren Schiedsrichter und Mannschaftsführer das Ende der jeweiligen Strafe durch Handzeichen und Durchsage.

12. FERTIGKEITSÜBUNGEN

Die vor Turnierbeginn festgelegte Übung wird von allen 4 Mannschaften gleichzeitig durchgeführt. Der Aufbau der Übung ist für alle Teams identisch. Die Zeitnahme erfolgt vom Mannschaftsführer oder dessen Beauftragten des auf der gegenüber liegenden Spielfläche positionierten Teams.

Auf ein akustisches Signal starten die ersten Spieler jedes Teams und durchlaufen den Parcours. Bei den Übungen 1 bis 9 startet der nächste Spieler erst, wenn der vorherige Spieler den Balken überquert hat. Bei Banden darf der nächste Spieler erst starten, wenn der erste Spieler durch die Tür das Eis verlassen hat. Bei den Übungen 10 bis 13 stehen die Spieler auf dem Spielfeld und müssen den Balken/die Bande berühren. Der nächste Spieler darf - sobald er im **Scheibenbesitz** ist - starten. Dabei darf er auch angepasst werden.

Alle auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler haben die Übung in kompletter Ausrüstung (auch Torhüter!!!) durchzuführen. Bei gleichen Mannschaftsstärken entscheidet die Gesamtlaufzeit über die Rangfolge. Bei unterschiedlichen Mannschaftsstärken ist die durchschnittliche Laufzeit pro Spieler zu ermitteln.

13. WERTUNG

Die Spielabschnitte werden einzeln gewertet und zwar 2 Punkte pro Spielabschnitt. Für das Endergebnis gibt es ebenfalls 2 bzw. jeweils einen Punkt bei Unentschieden. Die Fertigungsübungen sind mit 2: 0 Punkten für den Gewinner zu werten. Das Gesamtergebnis wird ebenfalls mit 2:0 gewertet. Bei zeitgleichem Ergebnis der Fertigungsübungen bzw. unentschiedenem Ausgang der gespielten Spielabschnitte werden die Punkte geteilt. Pro Turniervergleich sind somit 8 Punkte, pro Turnier 24 Punkte zu erzielen.

14. TERMINE UND ERGEBNISSE

Die Turniertermine werden auf der Termintagung festgelegt.

Die ausgefüllten Spielberichte und der Turnierbericht sind nach Turnierende umgehend im Original an die Ligenleitung zu schicken.

15. SANITÄTSDIENST

Den Sanitätsdienst stellt der Ausrichter. Für den Sanitätsdienst reicht der große Erste Hilfe Schein 16 Stunden. Der Sanitätsdienst muss auf Grund seiner Bekleidung, Armbinde o.ä. erkennbar sein.

16. MATERIAL

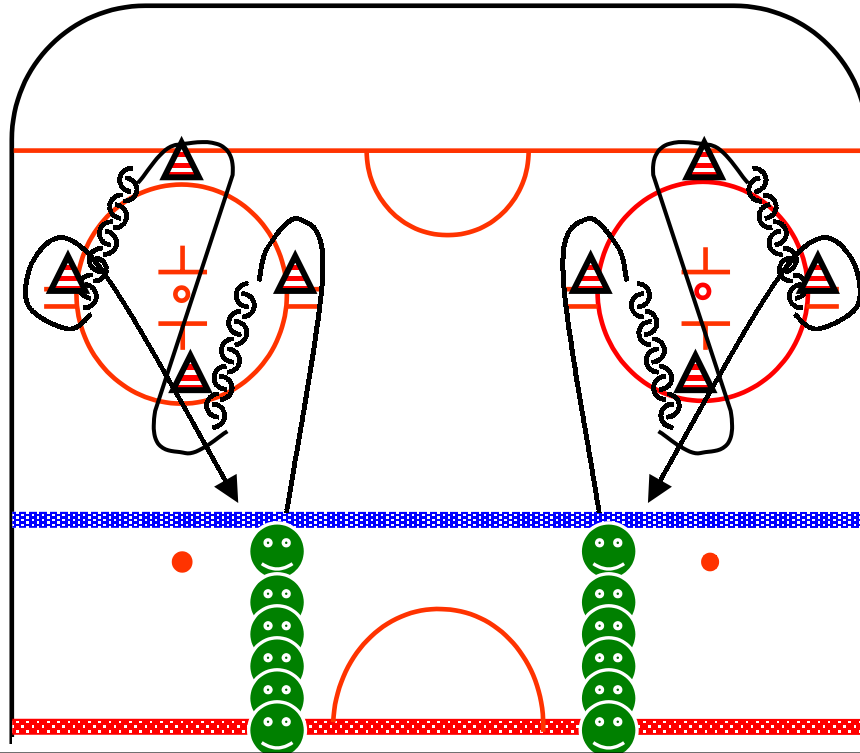
Zur Durchführung der Fertigungsübungen werden 4 Stoppuhren, maximal 16 Pylonen, 8 Schläger und 4 Pucks benötigt.

17. SCHIEDSRICHTER

Für die Turniere der A.- Gruppen sind die Schiedsrichter Pflicht. Die Schiedsrichter brauchen nicht angefordert werden, da diese über die Turnierleitung vom Schiedsrichterbmann eingeteilt werden. Für die B.-Gruppen stehen Schiedsrichter auf freiwilliger Basis zur Verfügung und können bei der Turnierleitung frühzeitig angefordert werden. Turniere in den B.-Gruppen, die nicht von offiziellen Schiedsrichter geleitet werden, dürfen nur von Spielleiter gepfiffen werden, die das 16. Lebensjahr vollendet haben. Diese Spielleiter sollen angehalten ihre Entscheidungen optisch anzuzeigen.

Übung 1

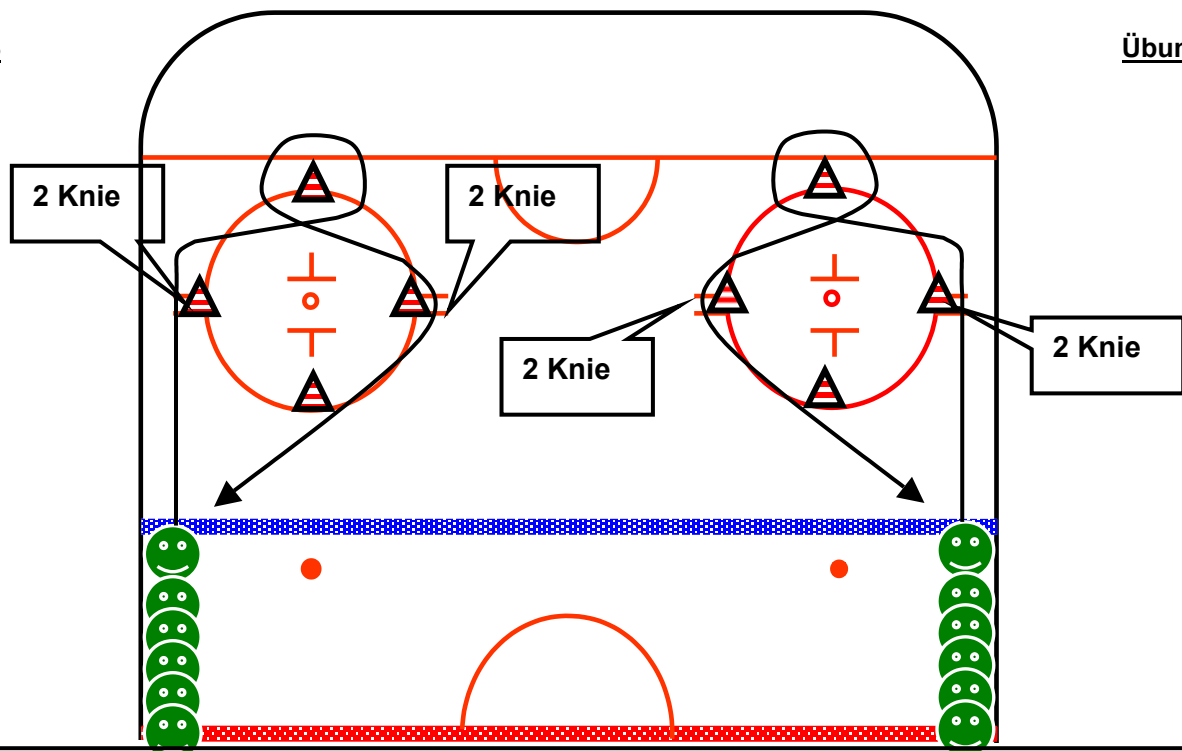
Übung 2



Der Spieler startet vorwärts vom Balken und dreht jeweils an der ersten Pylone auf rückwärts, an der zweiten Pylone auf vorwärts, an der dritten Pylone auf rückwärts und an der letzten Pylone auf vorwärts zu drehen, um nach einem Kanadierbogen zurück zur Gruppe zu laufen. Es ist jeweils, um die Pylonen herumzulaufen.

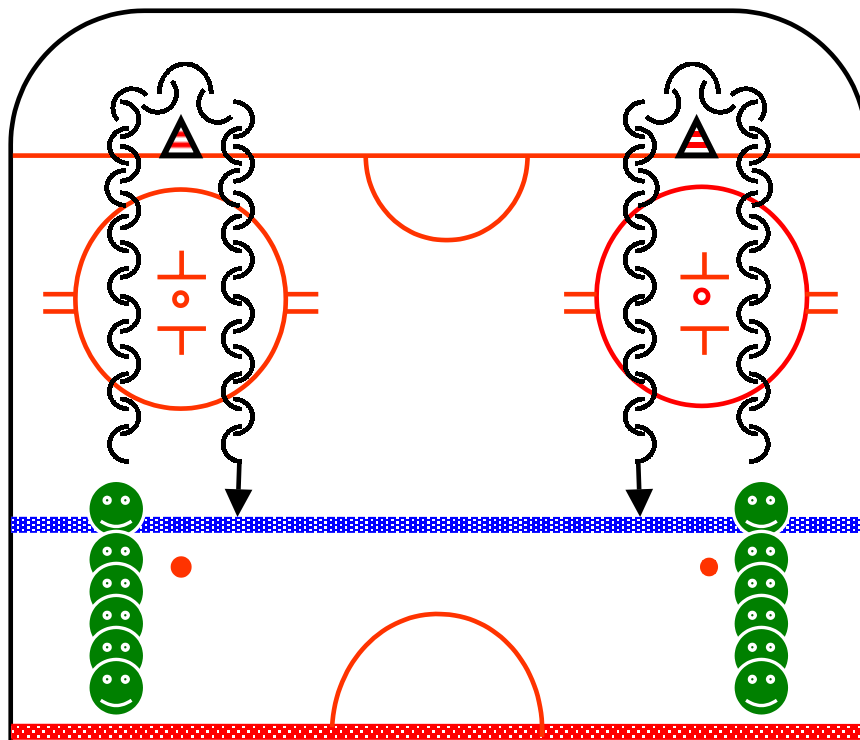
Übung 3

Übung 4



Der Spieler startet vorwärts vom Balken und geht jeweils außen an der ersten Pylone auf beide Knie, steht auf, fährt einen Kanadierbogen um die zweiten Pylone, geht außen an der dritten Pylone auf beide Knie, um anschließend zu seiner Gruppe zu laufen.

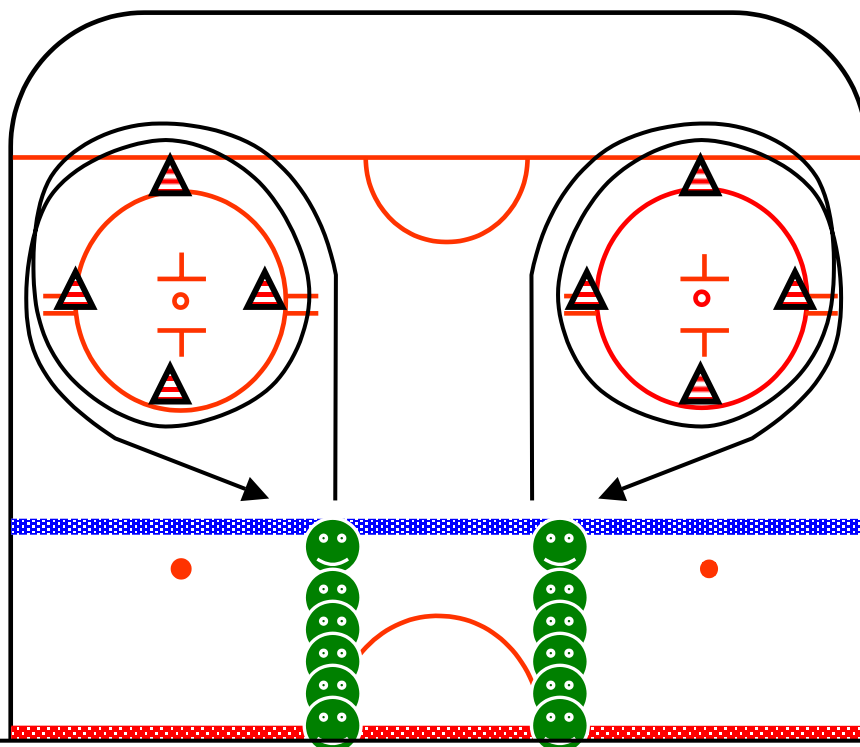
Übung 5



Übung 6

Der Spieler startet rückwärts vom Balken und läuft gemäss der Abbildung rückwärts um die Pylone auf der Torlinie, um anschließend rückwärts zu seiner Gruppe zu laufen. Dabei ist die gesamte Strecke im Rückwärtslauf zu absolvieren.

Übung 7



Übung 8

Der Spieler startet vorwärts vom Balken und läuft gemäss der Abbildung (links oder rechts) zwei volle Kreise außen um die Pylonen, um anschließend zu seiner Gruppe zu laufen.

Übung 9

Übung 10

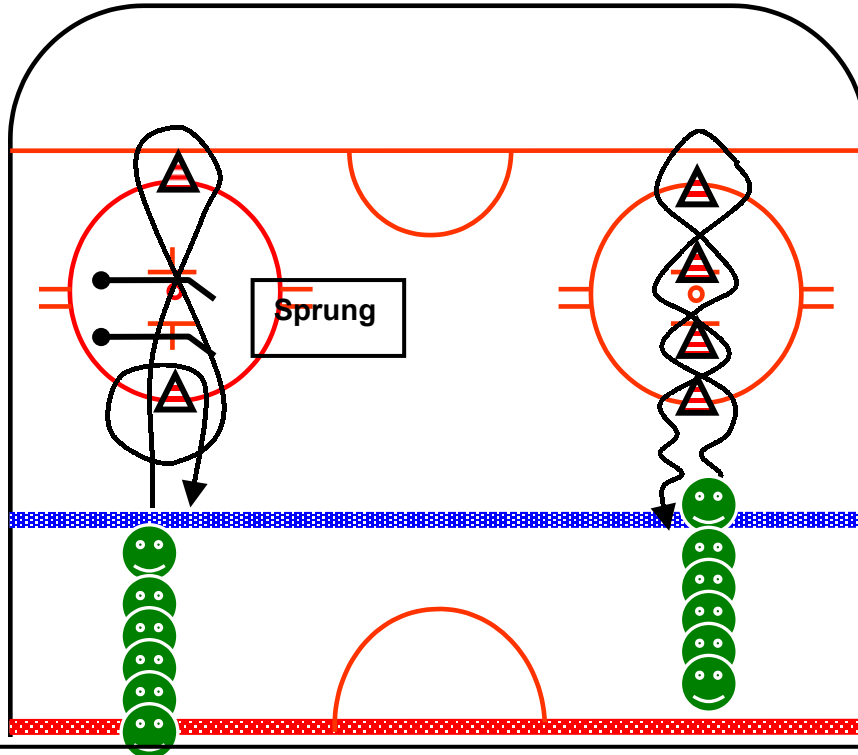
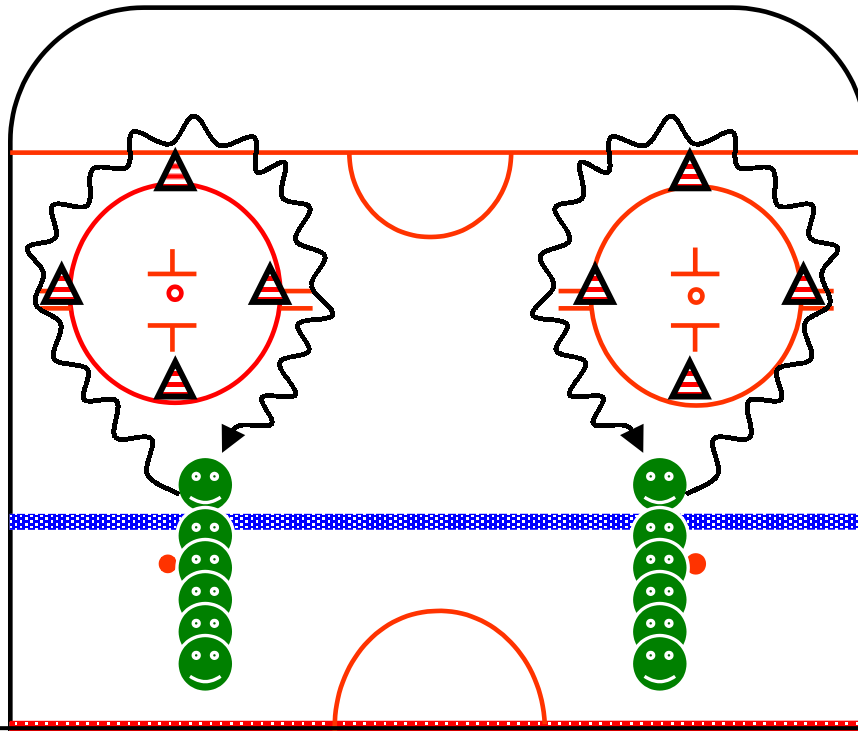


Abb. 9: Der Spieler startet vorwärts vom Balken und springt über beide Schläger es folgt ein Kanadierbogen um die ferne Pylone, wieder ein Sprung über die Schläger und erneut Kanadierbogen um die nahe Pylonen, um anschließend zu seiner Gruppe zu laufen.
 Abb. 10: Der Spieler dribbelt die Scheibe gemäss Abbildung durch die Pylonen und zurück.

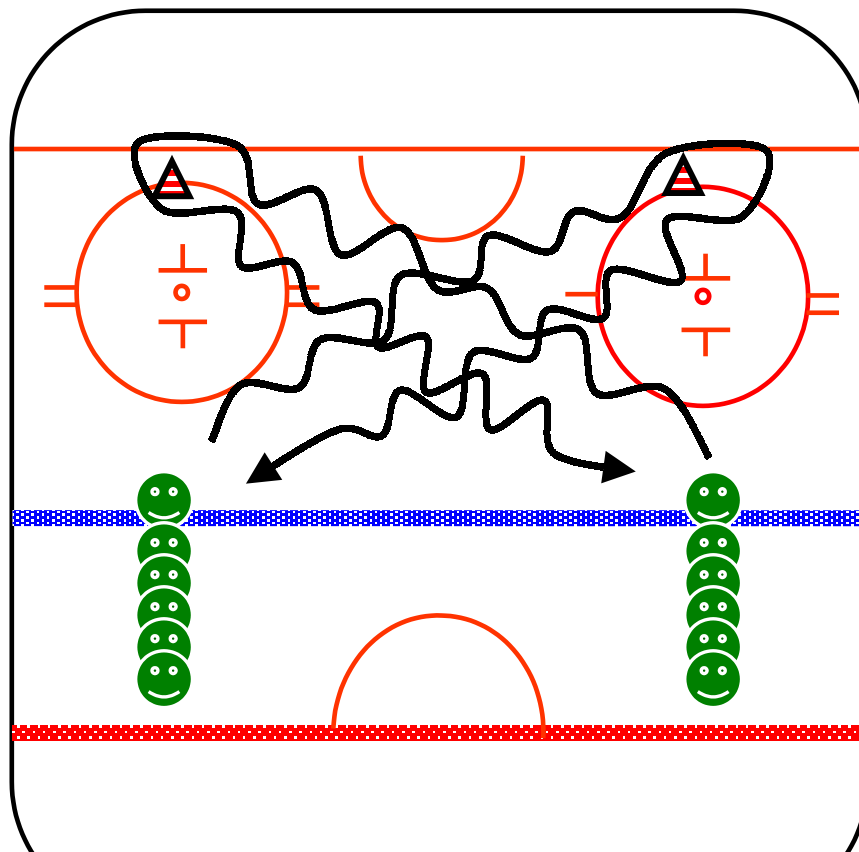
Übung 11

Übung 12



Der Spieler startet mit Scheibe die Scheibe vorwärts vom Balken und dribbelt gemäss der Abbildung (links oder rechts) einen vollen Kreis außen um die Pylonen, um anschließend zu seiner Gruppe zu laufen.

Übung 13



Der Spieler startet mit Scheibe die Scheibe vorwärts vom Balken und dribbelt zur gegenüberliegenden Pylone, fährt einen Kanadierbogen um diese, um zu seiner Gruppe zurückzulaufen. Dabei hat er auf die Spieler der gegenüberliegenden Seite zu achten.