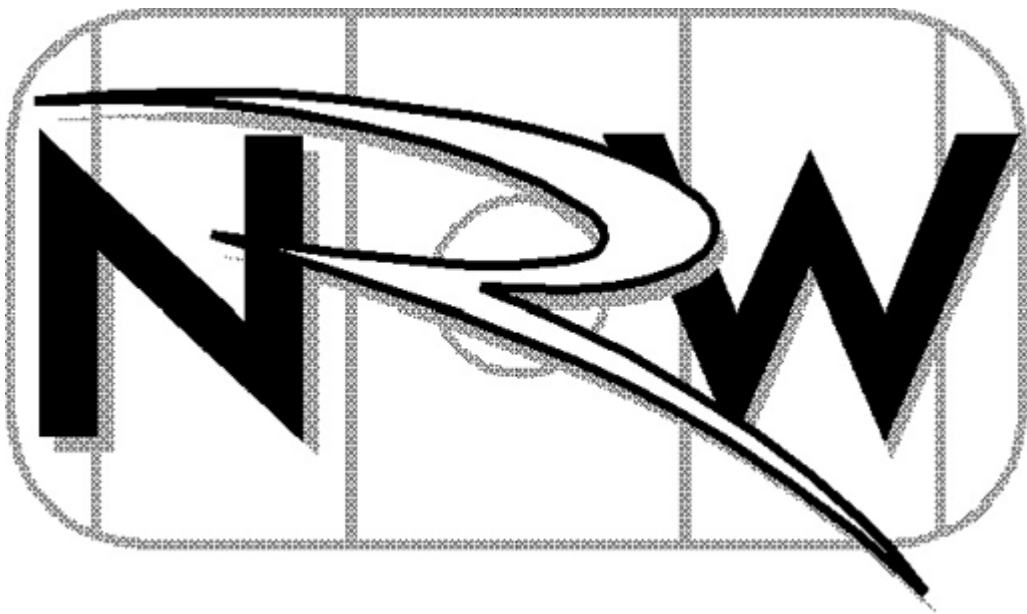


EISSPORT- VERBAND



PROJEKT "SKILL 2000" Spielbetrieb Kleinstschüler

Fassung vom 02.06.2013

Vorbemerkung:

Die Skill - Turnierordnung ist für alle Turniere der Kleinstschüler verbindlich ! Es können keine Änderungen durch Beschlüsse der Vereine oder anderen Personen vor den Turnieren beschlossen werden. Alle eigenmächtigen Änderungen führen zur Wertung durch die Ligenleitung.

1. SPIELMODUS

In den A.-1Gruppe wird eine 3fach Runde in Turnierform gespielt.

Für die A.-2 und B.-Gruppen wird eine Vorrunde in Turnierform durchgeführt. Die Vorrunden-Turniere müssen bis Jahresende durchgeführt sein.

Nach Beendigung der A.-2 und B.- Vorrunden-Turniere werden dann die Endrunden – Turniere ausgespielt. Die Gruppen werden nach den Endplatzierungen der Vorrunden-Turniere durch die Ligenleitung zusammengestellt.

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

Im Rahmen der Umsetzung des Projektes "Skill 2000 "wird pro Kleinstschüler -Turnier eine Fertigungsübung durchgeführt. Diese Übungen werden am Montag vor dem jeweiligen Turnier von der Ligenleitung vorgegeben und im Internet veröffentlicht.

Im Spielbetrieb der U 8 Sonderliga wird keine Fertigungsübung durchgeführt.

2. TURNIERAUSSCHREIBUNG

Der Spielbetrieb findet in Turnierform statt. Die Turniere werden nach den Durchführungs- und Sonderdurchführungsbestimmungen für Kleinstschüler 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. Bei einer Unterteilung in 2 identische Spielflächen werden zwei Spiele parallel ausgetragen. Gespielt wird quer zu den Längsbanden.

4. SPIELZEIT

Die Mindestspielzeit für

- A – Gruppen beträgt 2 x 16 Minuten.
- B – Gruppen beträgt 2 x 12 Minuten.
- C – Gruppen beträgt 2 x 12 Minuten

Es wird mit durchlaufender, für jedes Spielfeld separat genommener, Zeit und fliegendem Wechsel der Blöcke gespielt. Jeder Blockeinsatz beträgt 1 Minute und nach Ansage „ Zeit „ bleibt der Puck auf dem Spielfeld liegen und der nächste Block spielt weiter, ohne die Spielzeit zu unterbrechen. Wenn die Scheibe das Spielfeld verlässt ist sie vom Schiedsrichter da wieder einzuwerfen wo sie das Spielfeld verlassen hat. Aus diesem Grunde führt der Schiedsrichter immer zwei Ersatzpucks mit sich. Die Spielzeit wird in einem solchen Fall nicht unterbrochen.

Die Spielzeit ist nur bei erzielten Toren, bei der Verhängung von Strafzeiten und auf besondere Veranlassung des Schiedsrichters zu unterbrechen.

Eine Auszeit gibt es im Kleinstschüler-Spielbetrieb 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. TRAINER / BETREUER

Die am Spielbetrieb des LEV NRW teilnehmenden Mannschaften müssen von lizenzierten Trainern trainiert und auch gecoacht werden.

Während der im Turnierverlauf stattfindenden Spiele dürfen sich neben dem tätigen Trainer max. zwei weitere Personen bei der Mannschaft auf dem Eis befinden.

8. SPIELBERECHTIGUNG

a) Kleinstschüler A + B-Ligen

Spielberechtigt sind nur der Altersklasse Kleinstschüler (siehe Anhang Punkt 17.1) angehörende Spieler/Spielerinnen für die ein gültiger Spielerpass ausgestellt ist und Spieler/Spielerinnen die das 6. Lebensjahr noch nicht vollendet haben und für die ein gültiger, bis zum Tag der Vollendung des 6. Lebensjahres begrenzter, Spielerpass ausgestellt ist.

In den A-Gruppen darüber hinaus noch Spieler/Spielerinnen mit einer Förderlizenz gem. 1.25.14 der Durchführungsbestimmungen.

b) Kleinstschüler C – Ligen (U 8 Sonderliga)

Spielberechtigt sind nur Spieler/Spielerinnen der Altersklasse Kleinstschüler U 8 (siehe Anhang Punkt 17.1) für die ein gültiger Spielerpass ausgestellt ist und Spieler/Spielerinnen die das 6. Lebensjahr noch nicht vollendet haben und für die ein gültiger, bis zum Tag der Vollendung des 6. Lebensjahres begrenzter, Spielerpass ausgestellt ist.

Darüber hinaus können Spieler eingesetzt werden für die vom Stammverein, der im Besitz einer gültigen Spielberechtigung sein muss, eine auf den Spielbetrieb der Kleinstschüler U 8 Sonderliga begrenzte „Gastspielgenehmigung“ erteilt wurde.

Eine Gastspielgenehmigung darf nur erteilt werden wenn:

- Der/die Spieler/Spielerin über eine gültige Spielberechtigung verfügt,
- Der Stammverein sich nicht mit einer Mannschaft am Spielbetrieb der U 8 Sonderliga (C-Gruppen) beteiligt,
- Der/die Spieler/Spielerin in der laufenden Wettkampf-Saison noch nicht im Spielbetrieb des Stammvereines eingesetzt worden ist,
- Der/die Spieler/Spielerin in seinem Stammverein nicht zum Einsatz kommt,

Eine erteilte Gastspielgenehmigung wird sofort ungültig wenn der/die Spieler/Spielerin im Meisterschaftsspielbetrieb seines Stammvereines eingesetzt wurde.

9. MANNSCHAFTEN

Gespielt wird blockweise mit 4 Blöcken Gr. A-1 bzw. 3 Blöcken Gr. A-2 bzw. 2 Blöcke B-Gruppen á 4 Feldspielern und 2 Torhütern. Überzählige Spieler bis zu maximal 20 werden gleichmäßig auf die vorhandenen Blöcke aufgeteilt. Dabei hat die Bildung eines zusätzlichen Blockes in den B.-Gruppen Vorrang vor der Aufteilung der überzähligen Spieler auf die vorhandenen Blöcke. 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 oder mehr	Pflicht
Bambini A-2	12	3	4 oder mehr	Pflicht
Bambini B	10	2	4 oder mehr	Pflicht
Bambini C	8	2	4 oder mehr	Empfehlung

Die Kennzeichnung der Blöcke erfolgt durch Armbinden in den Farben blau, gelb, rot und weiß in der genannten Reihenfolge. Die Farbkennzeichnung der Blöcke kann auch auf den Helmen angebracht werden.

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 ein Blockwechsel erfolgt. 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 zum 2. Spielabschnitt Pflicht. In diesem Fall muss ein Feldspieler in Torwartausrüstung in das Tor.

Sollte sich der bereits eingewechselte 2. Torwart verletzen muss er durch einen Feldspieler, der eine Torwartausrüstung tragen muss, ersetzt werden. Vor einem solchen Torwartwechsel ist nach dem Ermessen der Schiedsrichter eine Wartezeit von min. 5 Minuten einzuhalten in der geklärt werden kann ob der Torwart nicht doch weiter am Spiel teilnehmen kann. Der betroffene Verein ist jedoch verpflichtet bereits während dieser Wartezeit einen möglichen Torwartwechsel vorzubereiten. IIHF Regel 417b findet in diesem Fall Anwendung. **Ein zuvor ausgewechselter Torhüter kann auch im Fall einer Verletzung des 2. Torhüters nicht wieder eingesetzt werden.**

Der Torhüter darf während des Spiels nicht durch einen Feldspieler ersetzt werden, um die Anzahl der Feldspieler zu erhöhen

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

Falls ein Block aus Verletzungsgründen nicht mehr über 4 Feldspieler verfügt und die Mindestanzahl an Blöcken unterschritten wird, 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.

10. SPIELERBÄNKE

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

11. 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 541 "Unkorrekter Körperangriff" (→ Body-Kontakt) analoge Anwendung Kleinstschüler
- d) Spieler der Jahrgänge (siehe Anhang 17.1) 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 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) In Abänderung des Art. 52b Ziffer 1 kann für Spieler, die das 6. Lebensjahr noch nicht vollendet haben eine, bis zum Tag der Vollendung des 6. Lebensjahres begrenzte Spielberechtigung (Spielerpass) erteilt werden. Diese Spielberechtigung ist ausschließlich im Kleinstschüler-Spielbetrieb gültig.

Die für die A.-Mannschaften gemeldeten Spieler dürfen auch nur in der A.-Mannschaft spielen.

Spieler aus evtl. vorhandenen B.-Mannschaften haben sich nach dem 2. Turniereinsatz in der A.-Mannschaft festgespielt und dürfen danach in der B.-Mannschaft nicht mehr eingesetzt werden.

Vorstehende Regelung gilt nicht für Torhüter aus B-Mannschaften.

12. ANSPIELE / BULLIES

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

Ausnahme bei Strafen – siehe Punkt 13 und beim das Spielfeld verlassen der Scheibe –siehe Punkt 4.

13. STRAFEN

Muss vom Schiedsrichter eine Strafzeit verhängt werden wird das Spiel unterbrochen und die Spielzeit angehalten.

Das Spiel wird mit einem Bully vor dem Tor der Mannschaft fortgesetzt, der der bestrafte Spieler angehört.

Alle Strafen werden halbiert (2 Minuten = 1 Minute / 5 Minuten und Matchstrafe = 2,5 Minuten / 10 Minuten = 5 Minuten).

Sind gegen mehr als 1 Spieler einer Mannschaft kleine (2=1) oder große (5=2,5) Strafen ausgesprochen, werden weitere Strafzeiten aufgeschoben. Spieler, gegen die eine Strafe ausgesprochen wurde, nehmen auf der Spielerbank ihrer Mannschaft Platz. Die Strafzeitnehmer signalisieren Schiedsrichter und Mannschaftsführer das Ende der jeweiligen Strafe durch Handzeichen und Durchsage.

Wird gegen einen/eine Spieler/Spielerin eine Spieldauer-Disziplinarstrafe verhängt ist er im darauf folgenden Turnierspiel automatisch gesperrt. Wurde die Strafe im letzten Turnierspiel verhängt ist er im ersten Turnierspiel des folgenden Turnieres gesperrt. In diesem Fall ist den Schiedsrichtern vor Turnierbeginn vom betroffenen Verein mitzuteilen, dass der Spieler im ersten Turnierspiel gesperrt ist. Die Schiedsrichter dokumentieren diese Information auf einer Zusatzmeldung und überwachen das Aussetzen des Betroffenen.

Wird gegen einen/eine Spieler/Spielerin eine Matchstrafe verhängt wird er vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen. Der/die Spieler/Spielerin bleibt bis zu einer Entscheidung der zuständigen Sportgerichtsbarkeit gesperrt.

14 .FERTIGKEITSÜBUNGEN

Die am Montag vor dem Turnierbeginn festgelegte und veröffentlichte 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.

Der Ablauf ist bei den folgenden Fertigkeitübungen aufgeführt.

Alle auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler haben die Übung in kompletter Ausrüstung (auch Torhüter!!!) durchzuführen. Dabei ist von den Schiedsrichtern zu kontrollieren ob die Anzahl der Spieler der Spielerzahl im offiziellen Spielbericht entspricht. Nehmen Spieler, die auf dem offiziellen Spielbericht aufgeführt sind, nicht an der Laufübung teil ist das den Schiedsrichtern mitzuteilen.

In diesem Fall wird folgendermaßen verfahren:

Je Spieler, der nicht an der Laufübung teilnimmt, wird die durchschnittliche Laufzeit je Spieler der schlechtesten teilnehmenden Mannschaft zur erzielten Laufzeit hinzuaddiert.

Bei gleichen Mannschaftsstärken entscheidet die Gesamtlaufzeit über die Rangfolge. Bei unterschiedlichen Mannschaftsstärken ist die durchschnittliche Laufzeit pro Spieler zu ermitteln.

Die Fertigungsübungen werden von dem offiziellen Schiedsrichter überwacht. Verfrühte / falsche Wechsel werden von den Schiedsrichtern durch Zeitzuschläge mit 2 Strafsekunden pro Fehler geahndet.

15. 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.

16. TERMINE UND ERGEBNISSE

Die Turniertermine werden von den teilnehmenden Vereinen der Ligenleitung gemeldet und von dieser festgelegt. Der Turnierbericht ist unmittelbar nach Turnierende vom Veranstalter an die Ligenleitung (Horst Fröhling Fax: 02175/2399 /e-Mail Horst.froehling@t-online.de) zu übermitteln.

17. 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.

18. MATERIAL

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

19. SCHIEDSRICHTER

Für alle Turniere sind die Schiedsrichter Pflicht. Die Schiedsrichter brauchen **nicht** angefordert werden, da diese über die Turnierleitung vom Schiedsrichterobmann eingeteilt werden.

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

Köln, 02.06.2013

Horst Fröhling

Ligenleitung Kleinstschüler

Skill 2000

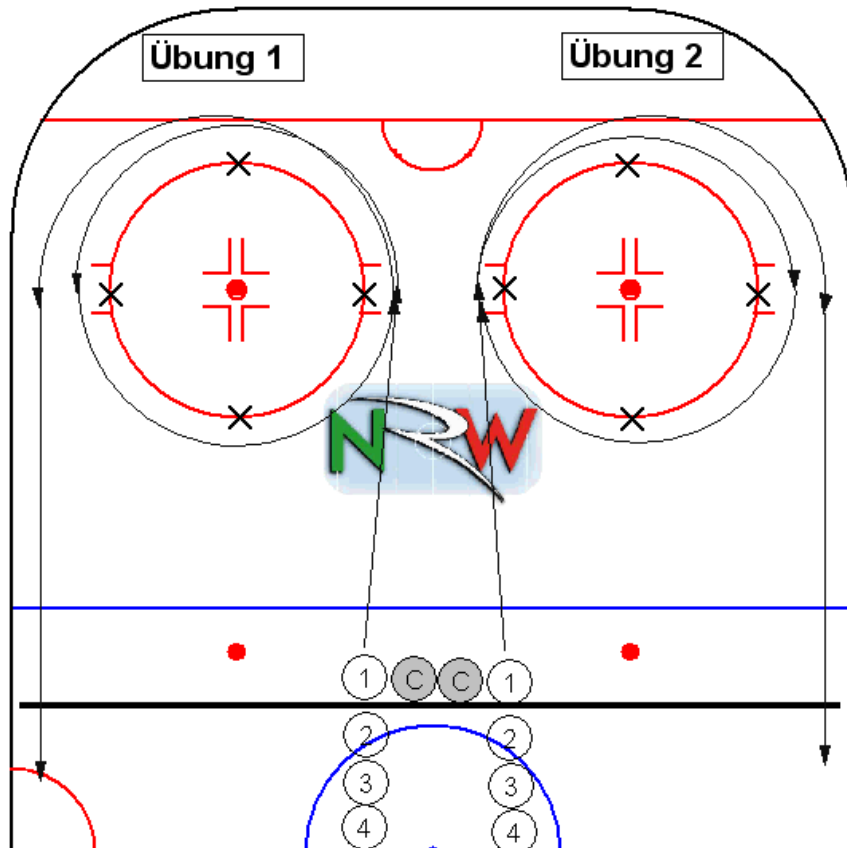


Skill-Übungen

Ausgabe 2013

Übungen 1 + 2

Vorwärts übersetzen am Kreis



Erklärungen:

Die Spieler stehen hinter dem Spielfeldbegrenzungsbalken. Der erste Spieler, steht im Feld und berührt mit einem Schlittschuh den Balken und wird von einem Teamoffiziellen am Trikot gehalten.

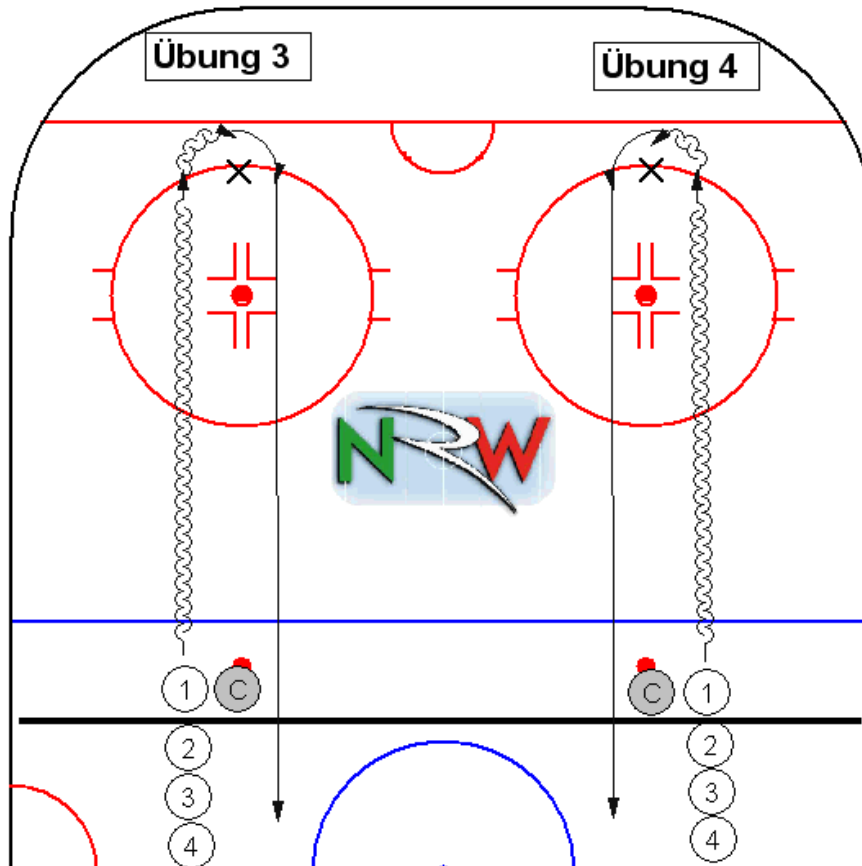
Beim Startsignal läuft er los und läuft gemäß der Abbildung (links -Übung 1 oder rechts -Übung 2) zwei volle Kreise außen um die Pylonen um anschließend außerhalb des Pylonenkreises geradewegs auf dem kürzesten Weg ins Ziel zu laufen.

Der nächste Spieler der Mannschaft hat sich in der Zeit in der oben beschrieben Startposition eingefunden und läuft los, sobald der Vordermann über den Balken springt.

Jeder Spieler muss seinen Lauf in kompletter Ausrüstung im Ziel beenden. Verliert er ein Ausrüstungsgegenstand (Schläger, Halskrause, o.ä.) muss er diesen wieder anlegen, bevor er ins Ziel laufen darf. Die Zeit wird mit dem Startsignal gestartet und gestoppt, wenn der letzte Spieler einer Mannschaft den Spielfeldbegrenzungsbalken nach seinem Lauf überschritten hat.

Übungen 3 + 4

Rückwärtslaufen - Hip-opener - Vorwärtslaufen



Erklärungen:

Die Spieler stehen hinter dem Spielfeldbegrenzungsbalken. Der erste Spieler, steht im Feld und berührt mit einem Schlittschuh den Balken und wird von einem Teamoffiziellen am Trikot gehalten.

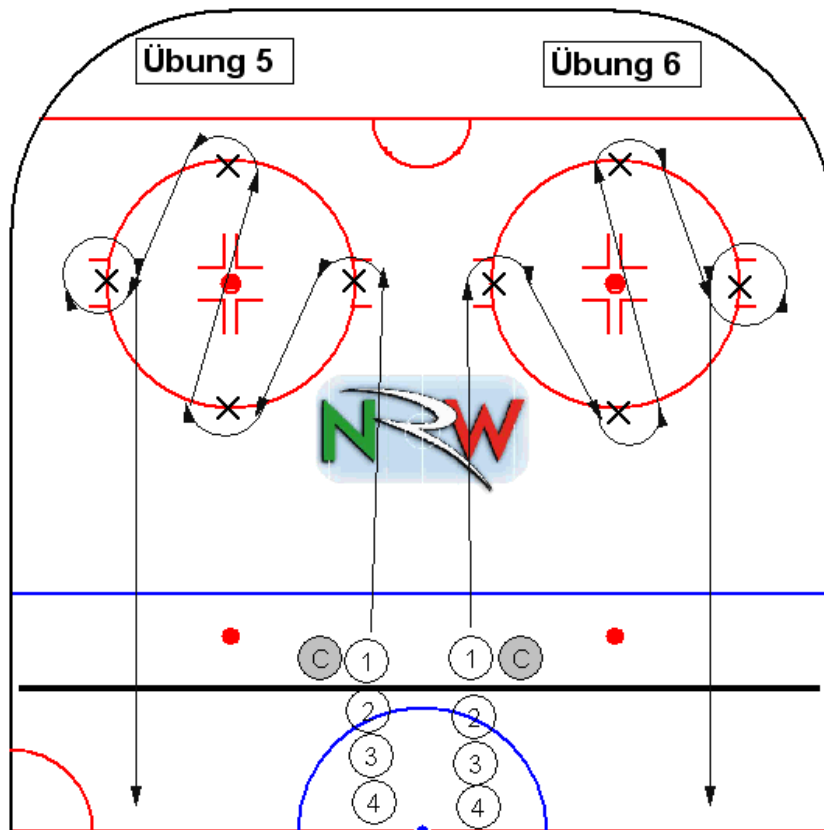
Beim Startsignal läuft er rückwärts los und läuft gemäß der Abbildung (links -Übung 3 oder rechts - Übung 4) um die auf dem unteren Bullykreisrand stehende Pylone, wobei er dabei unter Nutzung des Hip-openers auf Vorwärts dreht. Bei der Drehung zeigt die Brust des Spielers die ganze Zeit zum Spielfeldbegrenzungsbalken. Anschließend läuft der Spieler geradewegs auf dem kürzesten Weg vorwärts ins Ziel.

Der nächste Spieler der Mannschaft hat sich in der Zeit in der oben beschriebenen Startposition eingefunden und läuft los, sobald der Vordermann über den Balken springt.

Jeder Spieler muss seinen Lauf in kompletter Ausrüstung im Ziel beenden. Verliert er ein Ausrüstungsgegenstand (Schläger, Halskrause, o.ä.) muss er diesen wieder anlegen, bevor er ins Ziel laufen darf. Die Zeit wird mit dem Startsignal gestartet und gestoppt, wenn der letzte Spieler einer Mannschaft den Spielfeldbegrenzungsbalken nach seinem Lauf überschritten hat.

Übungen 5 + 6

Vorwärtslaufen und Canadier-Bogen



Erklärungen:

Die Spieler stehen hinter dem Spielfeldbegrenzungsbalken. Der erste Spieler, steht im Feld und berührt mit einem Schlittschuh den Balken und wird von einem Teamoffiziellen am Trikot gehalten.

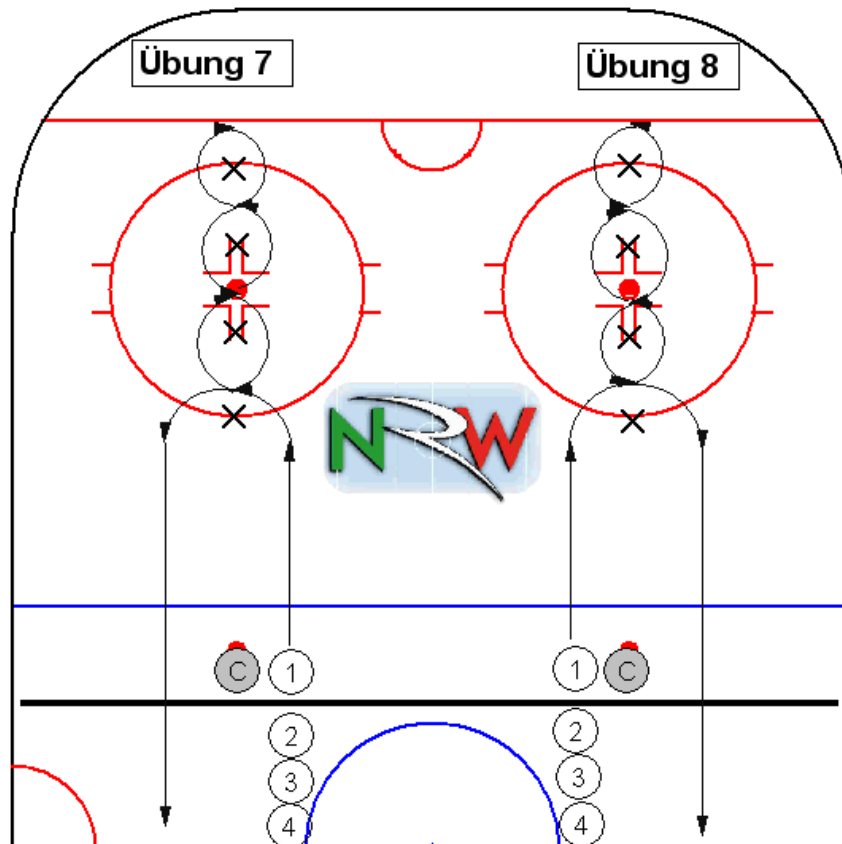
Beim Startsignal läuft er gemäß der Abbildung (links -Übung 5 oder rechts -Übung 6) vorwärts um die auf dem Bullykreisrand stehenden Pylonen wobei er dabei unter Nutzung des Canadier-Bogens die Richtungswechsel vollführt. Am letzten Pylonen muss der Spieler eine 360° Bogen laufen. Anschließend läuft der Spieler geradewegs auf dem kürzesten Weg vorwärts ins Ziel.

Der nächste Spieler der Mannschaft hat sich in der Zeit in der oben beschrieben Startposition eingefunden und läuft los, sobald der Vordermann über den Balken springt.

Jeder Spieler muss seinen Lauf in kompletter Ausrüstung im Ziel beenden. Verliert er ein Ausrüstungsgegenstand (Schläger, Halskrause, o.ä.) muss er diesen wieder anlegen, bevor er ins Ziel laufen darf. Die Zeit wird mit dem Startsignal gestartet und gestoppt, wenn der letzte Spieler einer Mannschaft den Spielfeldbegrenzungsbalken nach seinem Lauf überschritten hat.

Übungen 7 + 8

Slalom Vorwärts



Erklärungen:

Die Spieler stehen hinter dem Spielfeldbegrenzungsbalken. Der erste Spieler, steht im Feld und berührt mit einem Schlittschuh den Balken und wird von einem Teamoffiziellen am Trikot gehalten.

Beim Startsignal läuft gemäß der Abbildung (links -Übung 7 oder rechts -Übung 8) vorwärts Slalom durch die Pylonenreihe im Bullykreis. Am letzten Pylonen muss der Spieler umkehren, um Slalom durch die Pylonenreihe zurück ins Ziel zu laufen.

Der nächste Spieler der Mannschaft hat sich in der Zeit in der oben beschriebenen Startposition eingefunden und läuft los, sobald der Vordermann über den Balken springt.

Jeder Spieler muss seinen Lauf in kompletter Ausrüstung im Ziel beenden. Verliert er ein Ausrüstungsgegenstand (Schläger, Halskrause, o.ä.) muss er diesen wieder anlegen, bevor er ins Ziel laufen darf. Die Zeit wird mit dem Startsignal gestartet und gestoppt, wenn der letzte Spieler einer Mannschaft den Spielfeldbegrenzungsbalken nach seinem Lauf überschritten hat.