



Eissport Verband  
Hessen e.V.



Hessischer Eissport Verband e.V.  
Abteilung Eishockey

Jobst Braun  
Wächtersbacher Straße 54  
D-60386 Frankfurt

Telefon +49 (0)69-472939  
Telefax +49 (0)69-472939  
Mobil +49 (0)177-3799448

Jobst.Braun@loewen-nachwuchs.de

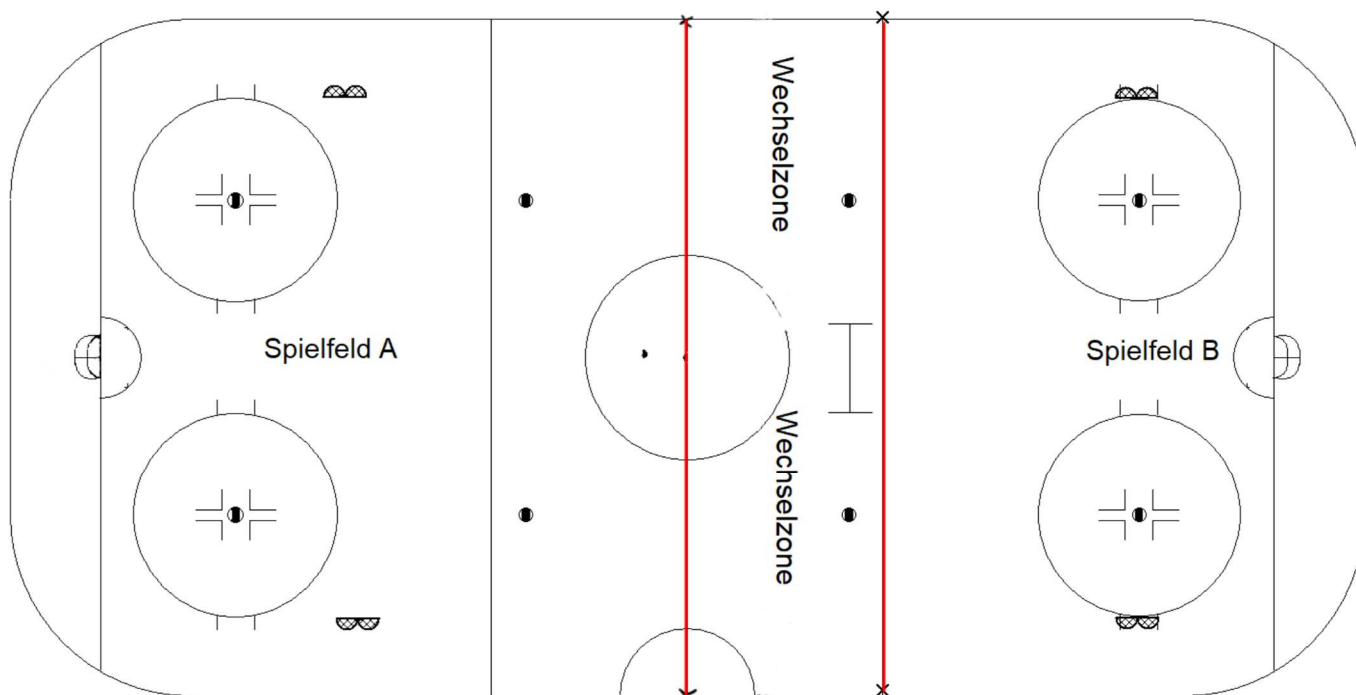
## Durchführung Spielbetrieb U11

Der Spielbetrieb in der Altersklasse U11 wird nach dem vom Nachwuchs- und Leistungssportausschuss des DEB am 11. April 2018 beschlossenen Konzeptes durchgeführt. Dieses sieht den Spielbetrieb in zwei Phasen vor. Phase I betrifft die erste Saisonhälfte, hier wird in Turnierform auf dem Kleinfeld gespielt. Phase II betrifft die zweite Saisonhälfte, hier wird auf Großfeld gespielt, entweder in Turnierform oder als Einzelspiel.

### Spielbetrieb Phase I (Saisonbeginn bis Weihnachten)

In der ersten Saisonhälfte wird der Spielbetrieb der AK U11 in Kleinfeld Turnieren gespielt. Die Spielfelder sind unterschiedlich groß, jeweils zur Halbzeit werden die Felder gewechselt.

### Spielfeld



~~Auf Spielfeld A kann die Mannschaft, die in Richtung roter Linie spielt, sich zum Wechseln auf der Spielerbank befinden, die andere Mannschaft wechselt von der Wechselzone Team 2 oder der Strafbank aus.~~

Spielfeld A geht von der Bande hinter dem Tor bis zur Mittellinie, Spielfeld B ist auf der anderen Seite von der Bande hinter dem Tor bis zur blauen Linie.

Die offenen Seiten sind abzugrenzen um das Hinausrutschen des Pucks zu verhindern. ~~Zusätzlich wird auf Spielfeld A hinter dem Tor auf der roten Linie über der Spielfeldtrennung ein ca. 10x2 Meter großes Netz festgemacht, um am Tor vorbei gehende Scheiben am Verlassen des Spielfeldes zu hindern.~~

### **Position der Tore:**

Feld A: Die Tore werden auf Höhe der bandennahen Hashmarks zwischen dem äußeren Ende des Bullykreises und der blauen Linie positioniert.

Feld B: Die Tore sind mittig an den Schmalseiten des Spielfeldes im Abstand von 3 Metern (Torpfohlen) von der Bande zu positionieren.

### **Spielmodus:**

Gruppe A (3 Teams):

		Spielfeld A	Spielfeld B
Spiel 1:	1. HZ	1./2. Block Team 1-Team 2	3./4. Block Team 1-Team 2
	2. HZ	3./4. Block Team 1-Team 2	1./2. Block Team 1-Team 2
Spiel 2:	1. HZ	1./2. Block Team 1-Team 3	3./4. Block Team 1-Team 3
	2. HZ	3./4. Block Team 1-Team 3	1./2. Block Team 1-Team 3
Spiel 3:	1. HZ	1./2. Block Team 3-Team 2	3./4. Block Team 3-Team 2
	2. HZ	3./4. Block Team 3-Team 2	1./2. Block Team 3-Team 2

Gruppe B (4 Teams):

		Spielfeld A	Spielfeld B
Spiel 1:	1. HZ	Team 1-Team 2	Team 3-Team 4
	2. HZ	Team 3-Team 4	Team 1-Team 2
Spiel 2:	1. HZ	Team 1-Team 3	Team 2-Team 4
	2. HZ	Team 2-Team 4	Team 1-Team 3
Spiel 3:	1. HZ	Team 1-Team 4	Team 3-Team 2
	2. HZ	Team 3-Team 2	Team 1-Team 4

### **Spielzeit:**

Die Spielzeit beträgt in beiden Gruppen 2 x 16 Minuten durchlaufende Zeit. Die Halbzeitpause beträgt 3 Minuten zum Tausch der Spielfelder. Die Pause zwischen Spiel 1 und Spiel 2 beträgt 5 Minuten, zwischen Spiel 2 und Spiel 3 erfolgt eine Eisaufbereitung. Die Gesamtzeit für ein solches Turnier beträgt ca. 135 Minuten.

### **Antrittsstärke:**

Gruppe A	16 Feldspieler + 2 Torhüter
Gruppe B	8 Feldspieler + 1 Torhüter

### **Grundlegendes:**

Alle Feldspieler beider Mannschaften sind blockweise mit deutlich erkennbaren Armbinden, Helmaufklebern, o.ä. zu kennzeichnen. 1. Block = rot, 2. Block = blau, 3. Block = grün, 4. Block = gelb

Jeder Block besteht aus mindestens 4 Spielern. Stehen mehr Kinder zur Verfügung, werden diese gleichmäßig auf alle Blöcke verteilt (siehe nachfolgende Tabelle). Ein Block kann maximal 6 Spieler stark sein. Die Anzahl der Blöcke, mit denen die Mannschaft zu spielen hat, ergibt sich aus der Anzahl der Feldspieler, geteilt durch vier. Die Stärke der einzelnen Blöcke darf nicht um mehr als einen Spieler differieren. Die Spieler sind farblich gleich, wie der Block, in dem sie eingesetzt werden, zu kennzeichnen.

### **Blockeinteilung für Phase I**

<b>Anzahl Feldspieler</b>	<b>1. Block</b>	<b>2. Block</b>	<b>3. Block</b>	<b>4. Block</b>
<b>8</b>	4	4		
<b>9</b>	4	5		
<b>10</b>	5	5		
<b>11</b>	5	6		
<b>12</b>	4	4	4	
<b>13</b>	4	4	5	
<b>14</b>	4	5	5	
<b>15</b>	5	5	5	
<b>16</b>	4	4	4	4
<b>17</b>	4	4	4	5
<b>18</b>	4	4	5	5
<b>19</b>	4	5	5	5
<b>20</b>	5	5	5	5

### **Spielstärke:**

Pro Turnier dürfen nur maximal 20 Feldspieler und 2 Torhüter zum Einsatz kommen.

### **Zusammensetzung der Mannschaft:**

Eine Mannschaft darf gleichzeitig während des Spieles nicht mehr als 5 Spieler (einschließlich Torhüter) auf dem Eis haben.

## Spielablauf:

1	Es wird gleichzeitig auf zwei Spielfeldern gespielt.
2	45 Minuten vor Turnierbeginn treffen sich die Trainer aller Mannschaften zusammen mit den Schiedsrichtern zur Turnierbesprechung um kurz den Turnierablauf zu besprechen. (U.a. ob Warmup auf dem Eis, Eisaufbereitung, ... ?)
3	Der ausrichtende Verein hat die Turnierleitung inne und entscheidet abschließend bei Streitigkeiten.
4	<p>Spielbeginn ist gleichzeitig auf beiden Spielfeldern. Die Schiedsrichter werfen die Scheibe nach erfolgter Aufstellung zum Eröffnungsbully ein.</p> <p>Im Spiel ist nach jeweils 60 Sekunden gleichzeitig ein „fliegender Wechsel“ durchzuführen. Auf die zentrale Ansage „Zeit“ hin werden komplett alle 4 Feldspieler gewechselt. Ein Austausch von 1,2 oder 3 Spielern ist nicht erlaubt. Der Scheibeführende Spieler muss die Scheibe liegen lassen, außer er befindet sich über der gedachten Mittellinie (SR entscheidet die Position) und hat keinen Gegenspieler mehr vor sich, außer dem Torhüter. Er muss die Aktion abschließen und sich anschließend sofort zu seiner Spielerbank zum Wechseln begeben.</p> <p>Bei einem erzielten Tor muss sich der erfolgreiche Block hinter die gedachte Mittellinie begeben. Der Torwart einer Mannschaft, die ein Tor hinnehmen musste, legt die Scheibe neben seinem Tor ab und das Spiel wird von seinen Mitspielern ohne Unterbrechung weitergeführt.</p> <p>Gleiches gilt, wenn der Torhüter den Puck festhält.</p>
5	Mannschaften, die mit 2 Torhütern (Gruppe B) zu einem Turnier antreten, müssen diese zur Halbzeit eines Spieles wechseln.
6	Spielberichte: Auf das Führen von Spielberichten wird verzichtet.
7	Die Spielerpässe müssen 60 Minuten vor Turnierbeginn zusammen mit dem Formblatt „Turnieraufstellung“ der Turnierleitung und den Schiedsrichtern mit der Mannschaftsmeldung zum Turnier zur Kontrolle vorgelegt werden.
8	<p>Der Schiedsrichter <b>beaufsichtigt</b> das Spiel.</p> <p>Jeder Schiedsrichter hat eine zweite Scheibe bei sich, die er bei einer unspielbaren oder das Spielfeld verlassende Scheibe unter dem Ruf „Neue Scheibe“ ins Spiel bringt.</p> <p>Bei einer Strafe wird das Spiel nicht unterbrochen, sondern der SR begibt sich zu dem sich verfehlenden Spieler und teilt diesem verbal oder durch Zeichen mit, dass er sich zu seiner Spielerbank (Trainer) begeben soll und für die restliche Dauer des Einsatzes nicht mehr am Spiel teilnehmen darf – Ausnahme: Gegentor. Weiterspielt wird 3 gegen 4 Spieler usw. bis zum nächsten Wechsel.</p> <p>Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel auf dem jeweiligen Spielfeld zu unterbrechen. Fortgesetzt wird das nach einer weiteren Ansage „Zeit“. Sollte die Verletzungspause die Ansage überdauern, so wird ein genereller Spielstopp auf beiden Feldern herbeigeführt und die Spielzeit angehalten.</p>

9	Erhält ein Spieler eine große Strafe + automatische SpD oder eine SpD, so ist der für das nächste Turnierspiel gesperrt. Erhält der Spieler die SpD im letzten Spiel des Turnieres, so hat er das erste Spiel des nächsten Turnieres auszusetzen. Bei Matchstrafen bleibt der Spieler bis zur Entscheidung der Verbandsinstitutionen gesperrt.
10	Ein Torhüter kann nicht das Tor verlassen, um durch einen Feldspieler ersetzt zu werden.
11	Es wird mit normalen Scheiben (schwarze Pucks) gespielt.
12	Eine Eisaufbereitung während des Turnieres ist nicht Pflicht. Sollte ausreichend Zeit vorhanden sein, kann eine Eisaufbereitung durchgeführt werden. Die ordnungsgemäße Durchführung des Turnieres mit den vorgeschriebenen Spielzeiten hat Vorrang vor einer Eisaufbereitung.
13	Erzielte Tore werden vom Schiedsrichter angezeigt und müssen von den Zeitnehmern mitgezählt und das Ergebnis im Turnierbericht vermerkt werden. Große Strafen werden im Turnierbericht unter besondere Vorkommnisse einzutragen. Der Turnierbericht ist von den Schiedsrichtern an die Ligenleitung zu senden.
14	Die Time-Out-Regel wird nicht angewendet.

## Spielbetrieb Phase II (Jahresanfang bis Saisonende)

In der zweiten Saisonhälfte wird der Spielbetrieb der AK U11 in Großfeld -Turnieren (3 Teams) gespielt.

### Spielmodus:

Turnier (3 Teams):

Spiel 1: Gastgeber gegen Team 2

Spiel 2: Team 2 gegen Team 3

Spiel 3: Gastgeber gegen Team 3

### Spielzeit:

Turnierspiel: 2 x 15 Minuten durchlaufende Zeit

Die Halbzeitpause beträgt 5 Minuten. Die Pause zwischen Spiel 1 und Spiel 2 beträgt 5 Minuten, zwischen Spiel 2 und Spiel 3 erfolgt eine Eisaufbereitung. Die Gesamtzeit für ein solches Einzelspiel bzw. Turnier beträgt ca. 135 Minuten.

### Antrittsstärke:

Gruppe A: 15 Feldspieler + 1 Torhüter

Gruppe B: 10 Feldspieler + 1 Torhüter

### Grundlegendes:

Alle Feldspieler beider Mannschaften sind blockweise mit deutlich erkennbaren Armbinden, Helmaufklebern, o.ä. zu kennzeichnen. 1. Block = rot, 2. Block = blau, 3. Block = grün, 4. Block = gelb

Jeder Block besteht aus mindestens 5 Spielern. Stehen mehr Kinder zur Verfügung, werden diese gleichmäßig auf alle Blöcke verteilt (siehe nachfolgende Tabelle). Ein Block kann maximal 7 Spieler stark sein. Die Anzahl der Blöcke, mit denen die Mannschaft zu spielen hat, ergibt sich aus der Anzahl der Feldspieler, geteilt durch fünf. Die Stärke der einzelnen Blöcke darf nicht um mehr als einen Spieler differieren. Die Spieler sind farblich gleich, wie der Block, in dem sie eingesetzt werden, zu kennzeichnen.

Blockeinteilung für Phase II:

Anzahl Feldspieler	1. Block	2. Block	3. Block	4. Block
10	5	5		
11	5	6		
12	6	6		
13	6	7		
14	7	7		
15	5	5	5	
16	5	5	6	
17	5	6	6	
18	6	6	6	
19	6	6	7	
20	5	5	5	5

## **Ablauf:**

1	Das Warmlaufen erfolgt ohne Pucks (ca. 5 Minuten).
2	45 Minuten vor Turnierbeginn treffen sich die Trainer aller Mannschaften zusammen mit den Schiedsrichtern zur Turnierbesprechung um kurz den Turnierablauf zu besprechen.
3	Die Spielerpässe müssen 60 Minuten vor Turnierbeginn/Spielbeginn zusammen mit dem Formblatt „Turnieraufstellung“ der Turnierleitung und den Schiedsrichtern mit der Mannschaftsmeldung zum Turnier zur Kontrolle vorgelegt werden. Auf das Führen von Spielberichten wird verzichtet.
4	Im Spiel ist nach jeweils 60 Sekunden ein „fliegender Wechsel“ durchzuführen. Auf die zentrale Ansage „Zeit“ hin werden komplett alle 5 Feldspieler gewechselt. Ein Austausch von 1,2, 3 oder 4 Spielern ist nicht erlaubt. Der Scheibeführende Spieler muss die Scheibe zum Zeitpunkt der „Ansage“ liegen lassen, außer er befindet sich über der gegnerischen blauen Linie und hat keinen Gegenspieler mehr vor sich, außer dem Torhüter. Er muss die Aktion abschließen und sich anschließend sofort zu seiner Spielerbank zum Wechseln begeben.
5	Mannschaften, die mit 2 Torhütern zu einem Turnier antreten, müssen diese zur Halbzeit eines Spieles wechseln.
6	Zu Beginn der zweiten Halbzeit (Turnierspiel) hat immer der nächstfolgende Block zu beginnen.
7	Wenn der Torhüter den Puck festhält, müssen sich die gegnerischen Spieler bis zu den Hashmarks entfernen, dann gibt der Torhüter den Puck wieder frei und das Spiel wird fortgesetzt.
8	Bei einem Tor wird die Zeit angehalten und es erfolgt sofort ein Bully im Mittelkreis.
9	Bei einer Strafe unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel, die Spielzeit wird angehalten. Die Strafen betragen 1 Minute. Der bestrafte Spieler begibt sich direkt auf die Strafbank und darf auf dem Eis bis zum Ablauf der Strafe nicht ersetzt werden – auch nach dem Wechsel wird weiter in Unterzahl gespielt. Nach Ablauf seiner Strafe muss der bestrafte Spieler sich nach Verlassen der Strafbank auf direktem Weg zur eigenen Spielerbank zum Wechseln begeben und darf nicht am Spiel teilnehmen, wenn seine Reihe nicht auf dem Eis ist. Er wird dann durch einen Spieler von der Wechselbank ersetzt, der dem jetzt sich auf dem Eis befindenden Block angehört.
10	Es wird ohne Icing gespielt.
11	Es wird mit Abseits gespielt. Das Spiel wird sofort durch den Schiedsrichter unterbrochen, die Zeit wird angehalten. Es erfolgt sofort ein Anspiel am Bullypunkt an der blauen Linie.
12	Die Time-Out-Regel wird nicht angewendet.
13	Erzielte Tore werden vom Schiedsrichter angezeigt und müssen von den Zeitnehmern mitgezählt und das Ergebnis im Turnierbericht vermerkt werden. Große Strafen werden im Turnierbericht unter besondere Vorkommnisse einzutragen. Der Turnierbericht ist von den Schiedsrichtern an die Ligenleitung zu senden.

Eissport Verband Hessen

Jobst Braun  
Ligenleiter

Milan Mokros  
Nachwuchsobmann