



## Anlage 6

### Sonderregelungen für den Spielbetrieb der U11-Kleinschüler- und U13-Knabenmannschaften

#### „Blockweiser Wechsel“ und „Körperangriff“

#### zu den Durchführungsbestimmungen

für

#### Meisterschafts-, Turnier-, und Freundschaftsspiele

im Spielbetrieb des Landeseisportverbandes Baden-Württemberg, Fachsparte Eishockey

Fassung vom 20.10.2019 (V1.0) , gültig für Saison 2019/2020

### 5. Spielbestimmungen Blockweiser Wechsel und Körperangriff:

#### 5.1 Blockweiser Wechsel

Grundlegendes:

Alle Feldspieler beider Mannschaften sind blockweise, nach Position und mit aufsteigenden Rückennummern, zu nominieren (siehe Abb.1) und der Aufstellung entsprechend mit deutlich erkennbaren Armbinden oder Aufklebern auf dem Helm 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 Abb.2). Ein Block kann maximal sieben Spieler stark sein.

Abb.1

HEIMMANNSCHAFT		
Pos.	Block	NAME, VORNAME
T	1	
T	21	
V	2	
V	8	
S	12	
S	13	
S	16	
E	4	
V	6	
V	22	
S	3	
S	5	
S	7	
S	17	
V	19	
V	25	
S	14	
S	18	
S	23	

Zahl der Spieler

Abb.2

Anzahl der anwesenden Feldspieler	1.Block	2.Block	3:Block
10	5	5	xxx
11	5	6	xxx
12	6	6	xxx
13	6	7	xxx
14	7	7	xxx
15	5	5	5
16	5	5	6
17	5	6	6
18	6	6	6
19	6	6	7

In den Spielklassen U11-Kleinschüler (nur bei „Längsfeldspielen“, evt.in der 2.Saisonhälfte) und U 1 3 - Knaben, je nach Gruppenzugehörigkeit, wird nach 60 Sekunden blockweise gewechselt.

Hierzu ertönt jeweils nach exakt 60 Sekunden ein Hupsignal. Die Uhr wird **nicht** angehalten.

Nach Ertönen des Signals darf kein, sich auf dem Eis befindlicher, **Feldspieler** den Puck mehr berühren. Die Feldspieler beider Mannschaften wechseln. Kein Spieler des nächsten Blocks darf die Spielerbank verlassen, bevor nicht alle seine vom Eis kommenden Mitspieler, sich nicht zumindest im Bereich ihrer Spielerbank in „**Körperkontakt mit der Bande**“ befinden. Der erste Spieler der den freiliegenden Puck erreicht, spielt diesen weiter.

Bei Verstößen gegen das „Liegenlassen“ des Pucks bei Ertönen des Hupsignals und bei unkorrektem Spielerwechsel, wird das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen und der (die) sich verfehlende(n) Spieler mit 2-Minuten-Strafen belegt. Die Uhr wird angehalten. („Spielverzögerung“ bei unberechtigtem Weiterspielen nach Ertönen des Hupsignals und „Wechselfehler“ bei unkorrektem, zu frühem Spielerwechsel.).

Es erfolgt nach den Pausen kein Seitenwechsel.

**In der Altersklasse U13-Knaben wird je nach Gruppenzugehörigkeit (siehe DFB - Anlage 5, 7.4) mit „fliegendem Wechsel“ gespielt, hierbei entfällt der obige Absatz.**

Es ist jedoch trotzdem sicherzustellen, dass alle Spieler (und möglichst beide Torhüter) zu annähernd gleichen Einsatzzeiten kommen.

Mannschaften, welche mit 3 Blöcken antreten, haben die Blöcke in der Reihenfolge 1-2-3-1-2-3-1-2-3-1-2-3-1-.....usw. durchzuwechseln. Dies wird bei verschiedenen Spielen von neutralen Beobachtern überprüft.

Mannschaften, welche mit 4 Blöcken gegen Mannschaften mit 3 Blöcken antreten, können von obiger Wechselreihenfolge abweichen. Neben der Reihenfolge 1-2-3-4-1-2-3-4-1-.....ist zum Beispiel folgende Wechselreihenfolge 1-2-3-1-2-4-1-2-3-1-2-4-.....oder 1-2-3-1-2-4-1-3-2-1-3-4-1-.....usw. möglich. Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass vor dem nächsten Einsatz eines Blocks mindestens zwei andere Blöcke im Einsatz waren.

Treten beide Mannschaften mit 4 Blöcken an, so ist in der Reihenfolge 1-2-3-4-1-2-3-4-1-.....usw. zu wechseln.

Wechsel von Spielern in einen anderen Block:

a) bei Verletzung:

Sollte sich ein Block durch Verletzung auf weniger als 5 Feldspieler reduzieren, kann ein Ersatzspieler des nächst höheren Blocks in den reduzierten Block wechseln. Er wechselt die Armbinde (den Aufkleber) und hat dann bis Spielende in diesem Block zu verbleiben. Der verletzte, ersetzte Spieler darf nicht wieder ins Spiel zurückkehren.

Wechsel dieser Art sind vom Mannschaftsführer den SR zu melden und vom Punktezähler im Spielbericht zu vermerken.

b) bei Strafzeiten:

Sollte ein Block durch Strafzeiten so stark reduziert werden, dass die Mindestspielstärke auf dem Eis unterschritten würde, erfolgt automatisch ein Blockwechsel auf beiden Seiten.

Kein Spieler darf ansonsten in verschiedenen Blöcken eingesetzt werden, auch nicht, wenn der Spieler nach abgelaufener Strafzeit von der Strafbank zurückkehrt. In diesem Fall muss dieser Spieler „fliegend“ wechseln, um den im Spiel befindlichen Block zu vervollständigen, außer es handelt sich dabei um „seinen“ eigenen Block. Greift der „fliegend“ wechselnde Spieler dabei in das Spiel ein, so ist er mit einer kleinen Strafe zu belegen. „*Strafzeiten werden nicht verkürzt!*“.

c) aus taktischen Gründen:

Bei angezeigten Strafen kann für den TW ein Feldspieler irgendeines Blockes eingewechselt werden. Wird der TW ansonsten durch einen Feldspieler ersetzt (meist in den letzten Spielminuten), muss dieser Spieler allerdings dem sich auf dem Eis befindenden Block angehören. Verfügt dieser Block über keine weiteren Spieler so kann der TW nicht ersetzt werden.

d) Auflösen von Blöcken:

Die Blockanzahl ist solange als möglich, durch den Wechsel von Ersatzspielern eines anderen (zunächst des höheren) Blocks in den unterbesetzten Block zu erhalten.

Spielen Mannschaften mit 3 Blöcken und die Anzahl der Spieler sinkt, aus welchem Grund auch immer soweit, dass die Mindestspielstärke auf dem Eis unterschritten wird, wird der Block in dem dies der Fall ist, aufgelöst und die restlichen Spieler auf die anderen Blöcke verteilt.

Das Team spielt nun mit einem Block weniger. Bei der gegnerischen Mannschaft ändert sich nichts!

**Anmerkung:**

**In blockweise spielenden Altersklassen, welche nur mit einem TW antreten müssen, kann ein evt. zweiter TW nicht als Feldspieler umgezogen werden um einen, aus welchem Grund auch immer, ausgefallenen Spieler zu ersetzen!!!**

**Allgemeines:**

Verstöße gegen diese Zusatzbestimmungen für U 1 1 - Kleinschüler- und U 1 3 - Knaben-Spiele, insbesondere Wechselverstöße bzw. der Einsatz von Spielern in mehreren Blöcken, sind mit kleinen Bankstrafen zu ahnden, welche von einem auf dem Eis befindlichen Spieler abzusitzen sind.

Wird die vorgeschriebene Mindestanzahl von Spielern während des Spiels unterschritten, aus welchen Gründen auch immer, und der reduzierte Block kann nicht mehr durch einen 6. Mann eines anderen (zunächst des höheren) Blocks ersetzt werden, ist das Spiel, falls mit zwei Blöcken gespielt wurde **zu beenden!** (Zusatzmeldung!!!).

Andernfalls tritt das unter d) genannte „Auflösen von Blöcken“ in Kraft.

Bei nicht ordnungsgemäßer Kennzeichnung der Spieler mit deutlich sichtbaren Armbinden (oder Aufklebern), kann das Spiel nicht durchgeführt werden. (Zusatzmeldung!!!).

Stellt eine Mannschaft nicht die vorgeschriebene Mindestspielstärke, kann das Spiel nicht ausgetragen werden (Zusatzmeldung!!!).

Die Durchführung eines Freundschaftsspiels, anstelle des offiziell terminierten Spiels, ist nicht gestattet.

**5.2 Körperangriff („Body-Checking“):**

Kriterien zur Regelauslegung „Unkorrekter Körperangriff und Check von hinten“.

Bei Spielen der Altersklasse U11-Kleinschüler (Längsfeldspiele) und U13-Knaben, muss ein absichtlicher körperlicher Angriff mit einer **KLEINEN STRAFE** bestraft werden.

<b>Erlaubt:</b>	<b>NICHT erlaubt:</b>
<p><b><u>Kollisionen:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Unabsichtlich, auch wenn durch Kontakt ein heftiger Zusammenprall entsteht</li> <li>➔ Unkontrollierter Zusammenprall beider Spieler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Absicht</li> <li>➔ Aktion nur gegen den Körper</li> <li>➔ Vermeidbarer Check bei Kontrolle der Situation</li> </ul>
<p><b>Der SR muss die Entwicklung der gesamten Spielsituation berücksichtigen um die richtige Entscheidung über Zusammenstöße zu treffen.</b></p>	
<p><b><u>Abdrängen:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Gleiche Laufrichtung</li> <li>➔ Vor dem Gegner laufen</li> <li>➔ Geringer Bandenkontakt</li> <li>➔ In den Gegner lehnen</li> <li>➔ Hüftcheck (ohne Schritte in den Gegner)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Schritte von der normalen Laufrichtungsweg in den Gegner</li> <li>➔ Check von hinten</li> <li>➔ Starker Bandenkontakt</li> <li>➔ Check des entgegenkommenden Spielers</li> <li>➔ Check von der Seite obwohl Abstand zwischen beiden Spielern ist</li> </ul>