

Anlage 6

Sonderregelungen für den Spielbetrieb der Kleinschüler- und Knabenmannschaften

„Blockweiser Wechsel“

EISSPORTVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG
Gez. Guntram Lüdemann
Fachvorsitzender Eishockey

Fassung vom 24.11.2018 (V2.0)

Grundlegendes:

Alle Feldspieler beider Mannschaften sind blockweise, nach Position und mit aufsteigenden Rückennummern, zu nominieren 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

Blockweiser-Wechsel

		Nr.		Nr.	
HEIMMANNSCHAFT					Unte Trair
Posi- tion	Dress- Nr.	NAME, VORNAME	FL C/A	Pass Nr.	TOR Dr.
T	1				
T	21				
5	V	2			
	V	8			
	S	12			
	S	13			
	S	16			
6	V	6			
	V	22			
	S	3			
	S	5			
	S	7			
	E	17			
6	V	19			
	V	24			
	S	10			
	S	14			
	S	18			
	E	23			
Zahl der Spieler					Ges
GASTMANNSCHAFT					Unte Trair

Anzahl der anwesenden Feldspieler 17 (3 Bock)

Blockweiser- Wechsel

**Jeder Block besteht aus mindestens 5 Spielern.
Stehen mehr Kinder zur Verfügung, werden diese
gleichmäßig auf alle Blöcke verteilt.
Ein Block kann maximal sieben Spieler stark sein.**

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

*Beispiel Folie 3

Blockweiser- Wechsel



In den Spielklassen **U11 Kleinschüler** und **U13 Knaben B** 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**.

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.**

Blockweiser- Wechsel



In der Altersklasse **U13-Knaben Gruppe A** wird mit „**fliegendem Wechsel**“ gespielt.

Es erfolgt nach den Pausen **ein Seitenwechsel**.

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.

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.

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!“.

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.

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!!!**

Verstöße gegen diese Zusatzbestimmungen für U 1 1 - Kleinschüler- und U 1 3 - Knaben-B-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 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.

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.

Erlaubt:

Kollisionen:



Unabsichtlich, auch wenn durch Kontakt ein heftiger Zusammenprall entsteht.



Unkontrollierter Zusammenprall beider Spieler

Abdrängen:



Gleiche Laufrichtung



Vor dem Gegner laufen



Geringer Bandenkontakt



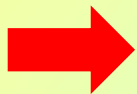


In den Gegner lehnen








Hüftcheck (ohne Schritte in den Gegner)

Nicht Erlaubt:

Kollisionen:

-  **Absicht**
-  **Aktion nur gegen den Körper**
-  **Vermeidbarer Check bei Kontrolle der Situation**

Abdrängen:

-  **Schritte von der normalen Laufrichtung weg in den Gegner**
-  **Check von hinten**
-  **Starker Bandenkontakt**
-  **Check des entgegenkommenden Spielers**
-  **Check von der Seite obwohl Abstand zwischen beiden Spielern ist**

Der SR muss die Entwicklung der gesamten Spielsituationen berücksichtigen um die richtige Entscheidungen über Zusammenstöße zu treffen.