



# Durchführungsbestimmungen für den

Nachwuchs Eishockey  
des EHV- NRW  
U7 / U9

Anhang 8

Wettkampfsaison 2018/2019

Stand 26.07.2018

## Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	3
<b>1. Spielvorgehensweise / MODUS</b> .....	3
<b>2. Turnierablauf</b> .....	3
<b>3. Trainer / Betreuer</b> .....	3
<b>4. Videoaufzeichnung / Kameraaufnahmen (DEB 5 Sterne Programm)</b> .....	3
<b>5. Spielbereich / Spielerbänke</b> .....	3
<b>6. Spielberechtigung</b> .....	4
<b>6.1 Sonderregelung für reine Mädchenmannschaften im U9 Spielbetrieb</b> .....	4
<b>7. Aufwärmphase</b> .....	4
<b>8. Spielzeit</b> .....	5
<b>9. Pausen</b> .....	5
<b>10. Mannschaften / Mannschaftsstärke</b> .....	5
10.1 Mannschafts- / Meldestärke .....	5
10.2 Sonderregelung zu Abschnitt 9.1 für die Klasse U9.....	6
10.2.1 Anzahl erforderlicher Spieler(-innen) für die regelkonforme Teilnahme an den Spielen der Landesliga .....	6
10.2.2 Beispiele zum besseren Verständnis .....	6
<b>11. Durchführung</b> .....	6
<b>12. Face-Off</b> .....	7
<b>13. Strafen ( Penalty )</b> .....	7
<b>14. Sonderregelungen</b> .....	7
<b>15. Skill Übung</b> .....	8
<b>16. Wertung</b> .....	8
<b>17. Termine Ergebnisse</b> .....	8
<b>18. Sanitätsdienst</b> .....	8
<b>19. Schiedsrichter</b> .....	8
<b>20. Fertigungsübungen / Skills</b> .....	8
20.1 Übung 1 und 2 .....	9
20.2 Übung 3 und 4 .....	10
20.3 Übung 5 und 6 .....	11
20.4 Übung 7 und 8 .....	12
<b>21. Schlusswort</b> .....	13

## **Vorwort**

Die EHV – NRW - Turnierordnung ist für alle Turniere der Kleinstschüler U7 / U9 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. Spielvorgehensweise / MODUS**

In den Alterklassen U7 und U9 werden sowohl in der Regional- als auch in der Landesliga acht Turniere gespielt, an denen jeweils vier Mannschaften teilnehmen.

Die Gruppen, in denen die Turniere stattfinden enthalten 4-8 Mannschaften. Ziel ist es dabei, eine möglichst abwechslungsreiche Saison und ein Höchstmaß an Ausgeglichenheit zu erzeugen.

Dabei wird pro Turnier der Altersklasse U9 eine Skill Übung durchgeführt (Skill 2018). Diese Übungen werden 7 Tage vor dem jeweiligen Turnier von der Ligenleitung vorgegeben und auf der EHV – NRW Internetseite veröffentlicht.

Im Spielbetrieb der U7 NRW Gruppen wird keine Skill Übung durchgeführt.

## **2. Turnierablauf**

Der Spielbetrieb findet in Turnierform statt. Die Turniere werden nach den Durchführungsbestimmungen Nachwuchs Eishockey des EHV-NRW der Kleinstschüler U7 & U9 mit Stand vom 26.07.2018 sowie durch den von der Ligenleitung U7 / U9 festgelegten Spielmodus durchgeführt. Die Durchführung und Organisation der Turniere sowie die Einhaltung der Durchführungsbestimmungen obliegen dem jeweiligen Ausrichter.

## **3. Trainer / Betreuer**

Die am Spielbetrieb des EHV - NRW teilnehmenden Mannschaften müssen von lizenzierten Trainern oder Learn-to-play-Instructors trainiert und auch gecoacht werden.

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

## **4. Videoaufzeichnung / Kameraaufnahmen (DEB 5 Sterne Programm)**

Sollte es zu Aufzeichnungen des Spielbetriebs kommen, sollte die aufnehmende Person der Turnierleitung benannt werden. Dabei darf maximal eine aufnehmende Person mit aufs Eis.

Es gilt § 23 Absatz 1 Nr. 3 KunstUrhG, nachdem keine Einwilligung von den Teilnehmern einer Versammlung, eines Aufzuges oder ähnlicher Vorgängen erforderlich ist. Solange also eine Sportveranstaltung im Gesamten dargestellt wird (also bei einer Aufnahme der gesamten Eisfläche inklusive Spieler und Publikum), ist keine Einwilligung von Nöten.

## **5. Spielbereich / Spielerbänke**

Die Spielfläche besteht aus den Endzonen 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. Um den Torhütern die Positionierung zu erleichtern, werden die Tore an den Bullykreisen ausgerichtet. Dadurch werden die Tore nicht genau mittig zur Eisfläche positioniert.

Die Anordnung der Spielerbänke sollte auf dem Eis in der neutralen Zone, jedoch an der Bande, erfolgen.

## **6. Spielberechtigung**

- a) Kleinstschüler U9  
Spielberechtigt sind nur der Altersklasse Kleinstschüler angehörende Spieler/Spielerinnen, für die ein gültiger Spielerpass ausgestellt ist. Des Weiteren 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. Außerdem Mädchen des jüngeren Jahrgangs der Altersklasse U11.  
Darüber hinaus sind auch noch Spieler/Spielerinnen mit einer Doppellizenz gem. der Durchführungsbestimmungen des EHV – NRW spielberechtigt.
- b) Kleinstschüler U7  
Spielberechtigt sind nur der Altersklasse Kleinstschüler U7 angehörende Spieler/Spielerinnen, für die ein gültiger Spielerpass ausgestellt ist. Des Weiteren 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 U7 Liga 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 U7 Liga 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.

### **6.1 Sonderregelung für reine Mädchenmannschaften im U9 Spielbetrieb**

Ist eine reine Mädchenmannschaft als B Mannschaft gemeldet, darf eine Spielerin in ihrer Altersklasse in beiden Mannschaften spielen. Eine Spielerin aus einer jüngeren Altersklasse darf in beide Mannschaften hochspielen. Eine Spielerin des jungen Jahrgangs einer nächstälteren Altersklasse, darf in beide Mannschaften runterspielen.

Ist eine reine Mädchenmannschaft als C Mannschaft gemeldet, darf eine in A gemeldete Spielerin in ihrer Altersklasse zusätzlich runter in C und eine in B gemeldete Spielerin runter in C und hoch in A spielen. Eine Spielerin aus einer jüngeren Altersklasse darf C und B oder C und A hochspielen. Eine Spielerin des jungen Jahrgangs einer nächstälteren Altersklasse, darf in C und A oder C und B runterspielen. Eine hoch bzw. runter Spielerin darf somit maximal in 3 Nachwuchsmannschaften des Vereins eingesetzt.

## **7. Aufwärmphase**

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

## 8. Spielzeit

Die Mindestspielzeit für

U9	Regionalliga	-- beträgt 2 x 16 Minuten.
	Landesliga	-- beträgt 2 x 12 Minuten.
U7	Regionalliga	-- beträgt 2 x 12 Minuten.
	Landesliga	-- 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. 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 diese vom Schiedsrichter wieder da einzuwerfen, wo sie das Spielfeld verlassen hat. Aus diesem Grunde führt der Schiedsrichter immer zwei Ersatzpucks mit sich. Die Spielzeit wird in dem Fall nicht unterbrochen.

Bei einem gehaltenen Puck oder erzielten Tor wird der Puck, nachdem sich die gegnerische Mannschaft aus der Spielhälfte zurückgezogen hat, wieder durch den Torwart hinter das Tor zur eigenen Mannschaft ins Spiel eingeschoben. Sollte es dadurch versehentlich zu einem Tor kommen, wird dieses nicht gewertet. Die Spielzeit ist nur bei der Verhängung von Penaltys und auf besondere Veranlassung des Schiedsrichters zu unterbrechen.

Eine Auszeit gibt es im Kleinstschüler-Spielbetrieb nicht.

## 9. Pausen

Die Pause zwischen den Spielabschnitten beträgt 5 Minuten.

## 10. Mannschaften / Mannschaftsstärke

### 10.1 Mannschaften- / Meldestärke

Gespielt wird blockweise mit 3-4 Blöcken in der U9 Regionalliga bzw. 2-4 Blöcken in der U9 Landesliga mit jeweils mindestens 4 Feldspielern pro Block 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 Ligen 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. In einem Spiel ist aber nur der Einsatz von 2 Torleuten möglich.

	Meldestärken	Antrittsstärke Turniere Soll (mindest*)	Torwartwechsel
U9 Regionalliga	10 + 1	16 + 2** 12 + 2	Pflicht
U9 Landesliga	10 + 1	10 + 2***	Pflicht
U7 Regionalliga	8+1	10 + 2 (8+1)	Empfehlung
U7 Landesliga	8+1	10 + 2 (8+1)	Empfehlung

\* nach Freigabe durch die Ligenleitung

\*\* für Teilnehmer des 5-Sterne Programms

\*\*\* siehe Kapitel 10.2

## 10.2 Sonderregelung zu Abschnitt 9.1 für die Klasse U9

Ziel dieser Ergänzung ist die Vereinfachung der Spielfähigkeit kleiner Vereine für die Regionalliga U9. Dabei soll die Zahl der erforderlichen Spieler(-innen) für eine gültige Teilnahme an den Turnieren der Regionalliga entsprechend der Anzahl der gemeldeten Kinder angepasst werden.

Ziel ist es aber insbesondere auch auf der anderen Seite, immer die größtmögliche Anzahl von Kindern auf dem Eis zu haben, um die Ausbildung dieser bestmöglich zu unterstützen.

### 10.2.1 Anzahl erforderlicher Spieler(-innen) für die regelkonforme Teilnahme an den Spielen der Landesliga

Die in den folgenden Abschnitten beschriebene Anzahl der erforderlichen Kinder bezieht sich immer auf die zum Turnierzeitpunkt laut Meldeliste vorhandene Anzahl gemeldeter Spieler. Eine durchaus gewollte Erhöhung der gemeldeten Anzahl von Spieler über die Saison (durch Entwicklung weiterer Kinder in diese Ligen und/oder durch zusätzliche Anmeldungen) kann also zu einer Erhöhung der für die regelkonforme Teilnahme am Turnierbetrieb erforderlichen Anzahl von Spieler(-innen) führen. Dies dient dem Ziel, eine möglichst große Anzahl von Kindern im Spielbetrieb auszubilden.

#### 10.2.1.1 Anforderungen an Teams die neben einem Team in der Regionalliga ein weiteres Team in der Landesliga melden

Für eine regelkonforme Teilnahme am Spielbetrieb sind die folgende Anzahl von Spieler(-innen) und Torhütern erforderlich:

Anzahl Kinder auf der Meldeliste (Regionalliga + Landesliga) incl. Torhütern	Anzahl erforderlicher Spieler (-innen) bei der Turnierteilnahme in der <i>Landesliga</i>
Bis zu 26 Spielern	12+2
Ab 29 Spielern	14+2
Ab 32 Spielern	16+2

### 10.2.2 Beispiele zum besseren Verständnis

Beispiel:

Ein Verein hat eine Mannschaft in der Regionalliga und eine Mannschaft in der Landesliga.

Auf der Meldeliste der Regionalliga stehen 11 Kinder (10 Spieler und ein Torhüter).

Auf der Meldeliste der Landesliga stehen 18 Kinder (16 Spieler und zwei Torhüter).

Das ergibt eine Gesamtanzahl von gemeldeten Kinder von 29.

→ Antrittsstärke der Landesligamannschaft ist 14+2

## 11. Durchführung

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

Wenn mehr als die Mindestanzahl Blöcke zum Einsatz kommen sollen, sind diese fortlaufend einzusetzen. Sollten Mannschaften mit einer unterschiedlichen Anzahl von Blöcken antreten, sind diese ebenfalls fortlaufend einzusetzen. Sollte in einem solchen Fall 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 kein weiterer Torwartwechsel zum 2. Spielabschnitt Pflicht.

Insbesondere gilt für die Altersklasse U9:

Sollte sich der bereits eingewechselte 2. Torwart verletzen, muss er durch den dritten Torwart (falls vorhanden) oder 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 Feldspieler darf während des Spiels nicht durch einen Torhüter 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.

## **12. Face-Off**

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

## **13. Strafen (Penalty)**

Muss vom Schiedsrichter ein Penalty (es gibt keine Strafzeiten, jede mögliche Strafzeit wird durch Penalty geahndet) verhängt werden, wird das Spiel unterbrochen und die Spielzeit angehalten. Das Spiel wird anschließend mit einem Bully am Mittelanspielpunkt fortgesetzt.

Wird gegen eine(n) Spieler(in) eine Spieldauer-Disziplinarstrafe verhängt, ist er/sie im darauffolgenden Turnierspiel automatisch gesperrt. Wurde die Strafe im letzten Turnierspiel verhängt ist er/sie im ersten Turnierspiel des folgenden Turnieres gesperrt. In diesem Fall ist den Schiedsrichtern vor Turnierbeginn vom betroffenen Verein über die Spielsperre zu informieren. Die Schiedsrichter dokumentieren diese Information auf einer Zusatzmeldung und überwachen das Aussetzen des Betroffenen.

Wird gegen eine(n) Spieler(in) eine Matchstrafe verhängt wird er/sie vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen. Der/die Spieler(in) bleibt bis zu einer Entscheidung der zuständigen Sportgerichtsbarkeit gesperrt.

## **14. Sonderregelungen**

Folgende Sonderregelungen finden im U7 / U9 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) Im Bereich U7 / U9 wird ohne Körperkontakt gespielt
- c) Die Abseitsregeln entfallen
- d) Auf die Benutzung von Aluminium- bzw. Kunststoffschlägern sollte verzichtet werden.
- e) Schlagschüsse sind verboten.
- f) Gespielt wird mit schwarzen Pucks.
- g) In der Spielklasse U7 dürfen kleinere Tore verwendet werden. Diese haben 2/3 der Maße der offiziellen Tore. Von der Regel abweichende Tore müssen von der Ligenleitung des EHV - NRW zugelassen werden.
- h) Für Spieler, die das 6. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, muss eine bis zum Tag der Vollendung des 6. Lebensjahres begrenzte Spielberechtigung (Spielerpass) erteilt werden. Diese Spielerberechtigung ist ausschließlich im U7 / U9 -Spielbetrieb gültig.
- i) Die für die A-Mannschaften fest gemeldeten Spieler dürfen auch nur in der A-Mannschaft spielen. Spieler die in einer B-Mannschaft gemeldet sind, können sich nicht in der A-Mannschaft fest spielen. Der Einfachheit halber können beide Mannschaften in einer Meldung erfolgen, so lange die festen Spieler der A-Mannschaft dort farblich gekennzeichnet sind.

### **15. Skill Übung**

Die eine Woche vor dem Turnierbeginn festgelegte und veröffentlichte Skill 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 schräg gegenüber liegenden Spielfläche positionierten Teams.

Die Skill Übung wird wie in Kapitel 18 beschrieben durchgeführt.

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. Werden bei einem Turnier drei Torhüter von einer Mannschaft eingesetzt, so müssen mindestens zwei Torleute auch die Skill Übung absolvieren. Die Namen der Torhüter die an der Skill Übung teilnehmen, sind vor Turnierbeginn dem Turnierleiter und Schiedsrichtern mitzuteilen. Der Torhüter der an der Skill Übung nicht teilnimmt, hat für die Zeit des Skills das Eis zu verlassen.

Die Skill Übungen werden von dem offiziellen Schiedsrichter überwacht. Verfrühte / falsche Wechsel werden von den Schiedsrichtern durch Zeitzuschläge mit 3 Strafsekunden pro Fehler geahndet.

Benötigte Materialien:

4 Stoppuhren und maximal 16 Pylonen

### **16. Wertung**

Die Spielabschnitte werden jeweils einzeln gewertet mit 2 Punkten für den Sieger pro Spielabschnitt. Sollte ein Abschnitt unentschieden ausgehen, so werden die Punkte geteilt. Für den Sieger im Endergebnis gibt es ebenfalls 2 Punkte bzw. jeweils einen Punkt bei einem Unentschieden. So sind in einem Turnierspiel max. 6 Punkte zu erreichen. Im gesamten Turnier können 18 Punkte erreicht werden. Die Skill Übungen werden separat gewertet und es wird durch die Ligenleitung zum Ende der Saison der Skill Sieger der Regionalliga U9 & Landesliga U9 ermittelt.

### **17. Termine Ergebnisse**

Die Turniertermine werden von den teilnehmenden Vereinen der Ligenleitung gemeldet und von dieser bestätigt.

### **18. Sanitätsdienst**

Für den Sanitätsdienst reicht eine "Erster Hilfe Grundausbildung" (9 Unterrichtseinheiten), die nicht älter als 2 Jahre sein darf. Die den Sanitätsdienst ausführende Person muss das 18. Lebensjahr vollendet haben. Der Heimverein haftet für die Gültigkeit der geforderten Qualifikation. Auf dem Turnierbericht aufgeführte Spieler und Offizielle können den ärztlichen Dienst nicht übernehmen. Der Sanitätsdienst Verantwortliche muss optisch erkennbar sein und sich während des gesamten Spiels in unmittelbarer Nähe der Eisfläche aufhalten."

### **19. Schiedsrichter**

Alle Turniere werden von offiziellen Schiedsrichtern geleitet. Die Schiedsrichter brauchen nicht angefordert werden, da diese über die Ligenleitung vom Schiedsrichterobmann eingeteilt werden.

Die ausgefüllten Spielberichte und der Turnierbericht sind nach Turnierende umgehend im Original an die Geschäftsstelle EHV – NRW zu schicken. Eine Kopie des Berichts ist in elektronischer Form zeitnah an die Geschäftsstelle und die Ligenleitung zu senden.

### **20. Fertigungsübungen / Skills**

Anmerkung: Die folgenden Übungen konnten nicht geschlechtsneutral sinnvoll beschrieben werden. Uns ist bewusst, dass es auch viele weibliche Eishockeyspielerinnen gibt. Aufgrund der besseren Lesbarkeit wurde jedoch im Folgenden darauf verzichtet, immer Spieler(in) und er/sie zu schreiben.



*Generell gilt für alle Übungen*

Gestartet wird hinter dem Begrenzungsbalken. Der startende Spieler wartet vor dem Balken und berührt diesen mit dem Schlittschuh. Beim Start, läuft der erste Spieler los, der Nachfolgende nimmt in der Zwischenzeit dessen Position ein.

Der Spieler muss die Übung mit kompletter Ausrüstung absolvieren. Sollte er unterwegs etwas verlieren (z.B. Schläger), muss er diese wieder aufsammeln und erst dann die Übung zu Ende laufen. Mit Überschreiten der Begrenzung startet der nächste Spieler.

Die Übungen können jeweils von links oder rechts ausgeführt werden. Dieses wird von der Liegenleitung bekannt gegeben. Sollte es nicht gesondert spezifiziert sein, ist die Übung wie abgebildet zu laufen.

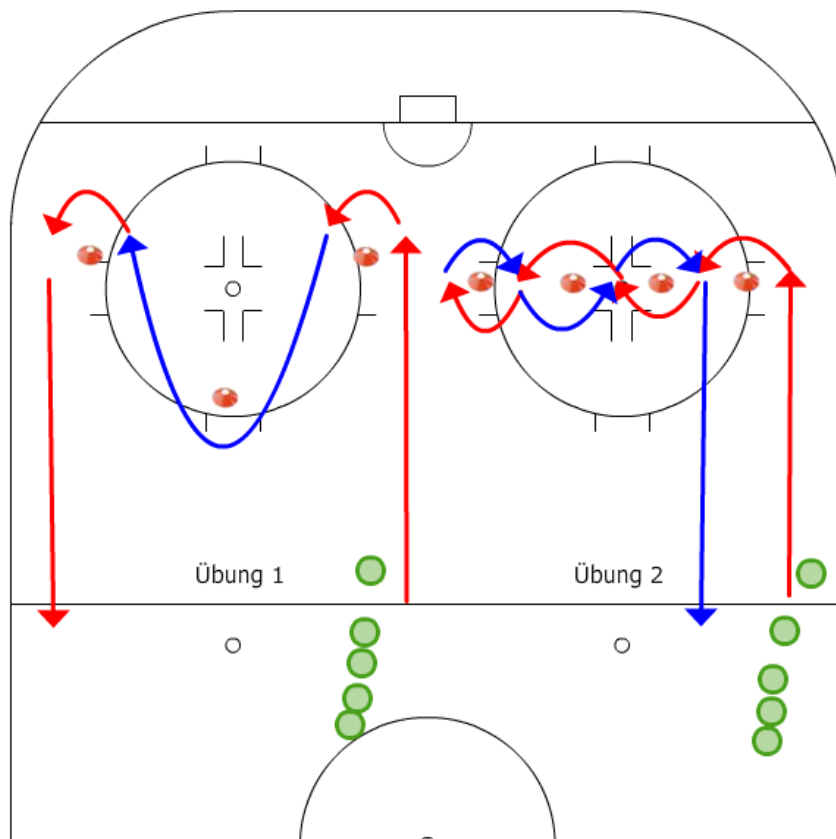
20.1 Übung 1 und 2

*Beschreibung der Übung 1:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 1) vorwärts los. An der Pylone dreht er auf rückwärts und läuft rückwärts um die nächste Pylone zur letzten Pylone an der er wieder auf vorwärts dreht und links über den Balken hinaus läuft.

*Beschreibung der Übung 2:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 2) vorwärts zur rechten Pylone. Ab dieser läuft er im Slalom um die Pylonen. Am Ende wendet auf rückwärts und läuft den Slalom rückwärts zurück. Nach der dritten Pylone läuft er dann weiter rückwärts links über den Balken hinaus.



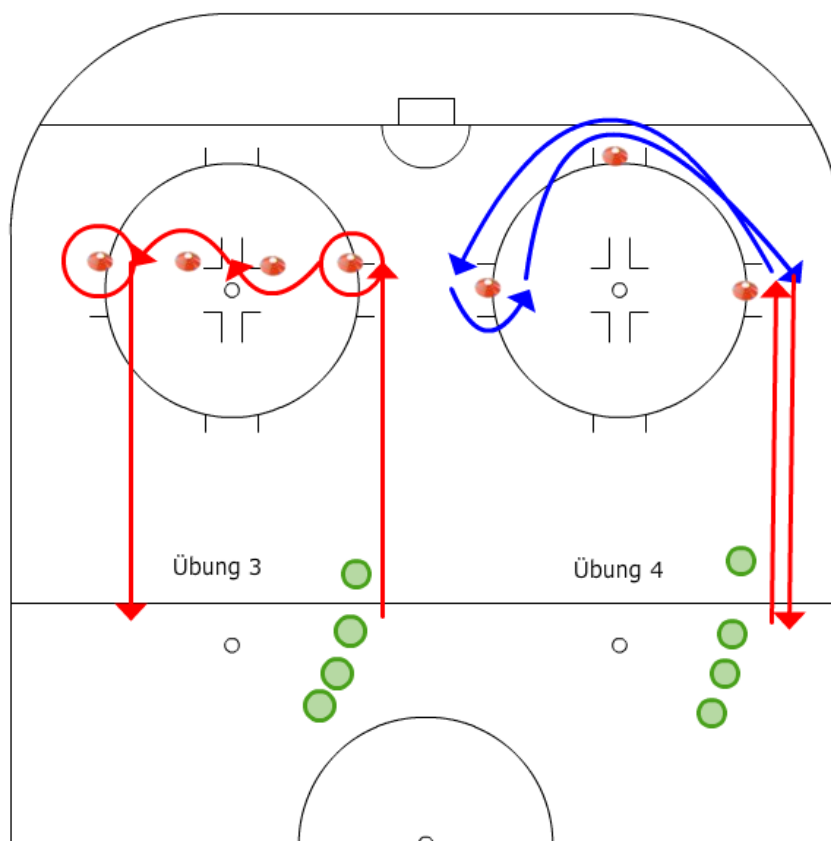
## 20.2 Übung 3 und 4

### *Beschreibung der Übung 3:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 3) vorwärts los, dreht einen Canadierbogen um die erste Pylone, läuft dann weiter im Slalom um die nächsten beiden Pylonen. Anschließend beendet er die Übung mit einem weiteren Canadierbogen um die letzte Pylone und verlässt das Feld links über den Balken.

### *Beschreibung der Übung 4:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 4) vorwärts los, er läuft zur ersten rechten Pylone an der er auf rückwärts wechselt. Von dort läuft er um die nächste Pylone um an der gegenüberliegenden Pylone zu wenden und zurück zur ersten Pylone zu laufen. An dieser wendet er wieder auf vorwärts und läuft rechts über den Balken raus.



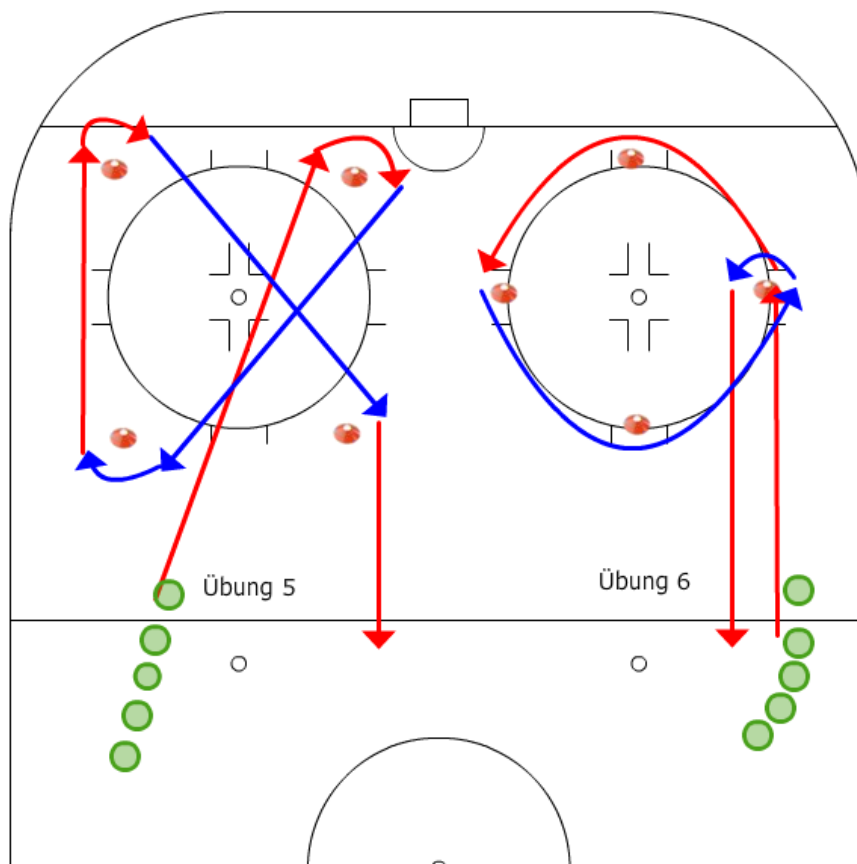
### 20.3 Übung 5 und 6

#### *Beschreibung der Übung 5:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 5) vorwärts los zur rechten hinteren Pylone, dort dreht er auf rückwärts und läuft rückwärts zur vorderen linken Pylone. Dort dreht er wieder auf vorwärts und läuft vorwärts bis zur linken hinteren Pylone. Hier dreht er wiederum auf rückwärts und läuft so bis zur vorderen rechten Pylone. Dort dreht er wieder auf vorwärts und läuft dann vorwärts auf der rechten Seite über den Balken hinaus.

#### *Beschreibung der Übung 6:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 6) vorwärts los, umrundet Pylone 1 bis 3, wo er auf rückwärts wechselt. Von da an läuft er rückwärts weiter bis er wieder an der ersten Pylone angekommen ist. Dort umrundet er die Pylone und läuft rechts über den Balken hinaus.



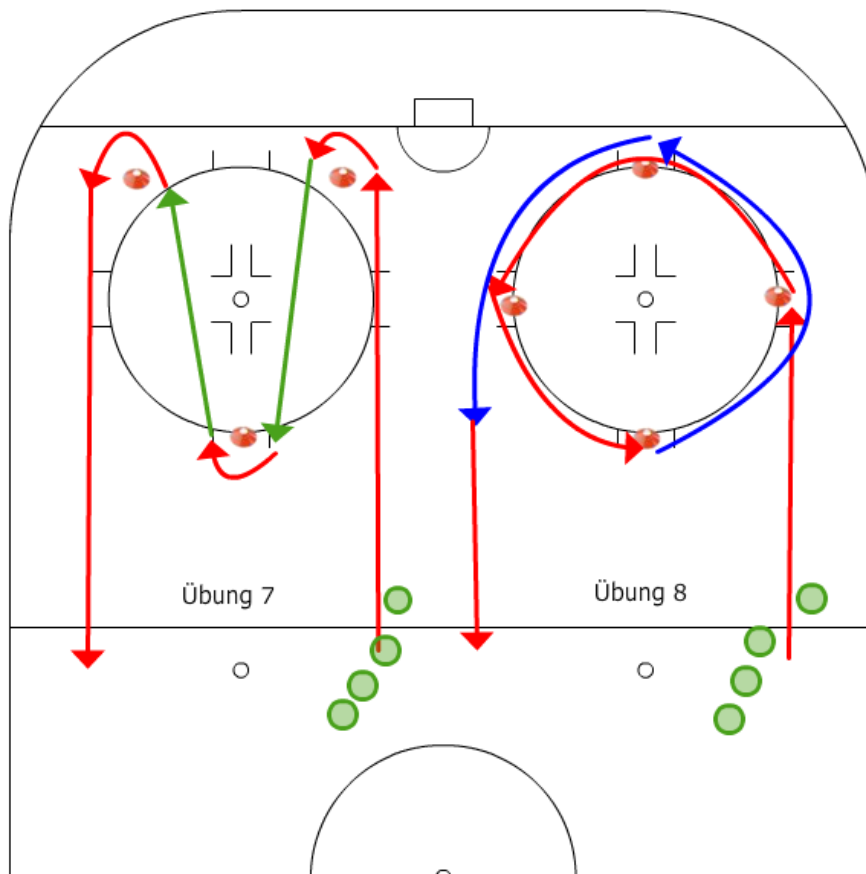
#### 20.4 Übung 7 und 8

##### *Beschreibung der Übung 7:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 7) vorwärts los und umrundet die erste Pylone. Auf dem Weg zur nächsten Pylone berührt der Spieler mit einem Knie einmal den Boden. Anschließend umrundet der Spieler die nächste Pylone und berührt auf dem Weg zur nächsten wieder einmal den Boden mit einem Knie. Danach geht es um die nächste Pylone herum und dann links über den Balken hinaus.

##### *Beschreibung der Übung 8:*

Beim Startsignal läuft der Spieler entsprechend der Abbildung (Übung 8) vorwärts los. Er umrundet die vier Pylonen um dann an dieser auf rückwärts zu wechseln. Er beendet dann die Runde rückwärts um am Ende vorwärts über den Balken hinaus zu laufen.





### **21. Schlusswort**

Es ist dem Verband bewusst, dass die Vereine nur begrenzten Einfluss auf die Eiszeiten haben, da diese durch die Betreiber vergeben werden. Dennoch möchten wir folgende Empfehlung aussprechen: Turniere sollten nach Möglichkeit weder vor 9Uhr morgens und auch nicht später als 18Uhr abends beginnen. Insbesondere ist hier darauf zu achten, dass angemessenen Starttermine insbesondere bei weiten Anreise von Vereinen ausgewählt werden.

gez. Dietmar Mensch  
Nachwuchsobmann EHV-NRW