

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.

1. 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 Spiel-/Turnierverlauf stattfindenden Spiele dürfen sich neben dem tätigen Trainer max. drei weitere Personen bei der Mannschaft auf dem Eis befinden.

2. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind nur der Altersklasse U11 angehörende Spieler/Spielerinnen, für die ein gültiger Spielerpass ausgestellt ist. Des Weiteren Spieler/Spielerinnen, in der Regionalliga der Altersklasse U9 Altjahrgang, in allen anderen Ligen der Altersklasse U9 Jung- als auch Altjahrgang. Außerdem Mädchen des jüngeren Jahrgangs der Altersklasse U13. Darüber hinaus sind auch noch Spieler/Spielerinnen mit einer Doppellizenz gem. der Durchführungsbestimmungen Anhang 4 des EHV-NRW spielberechtigt.

3. Ärztlicher Dienst

Der gastgebende Verein ist verpflichtet, 30 Minuten vor Spielbeginn bis 15 Minuten nach Spielende für alle Mannschaften einen Sanitätsdienst im Stadion zu haben. Es reicht eine „Erste 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 Spiel-/Turnierbericht aufgeführte Spieler und Offizielle können den ärztlichen Dienst nicht übernehmen. Die Schiedsrichter überzeugen sich vor jedem Einzelspiel bzw. Turnier, ob die Unterschrift des für den Sanitätsdienst Verantwortlichen auf dem Spiel-/Turnierbericht geleistet ist. Der Sanitätsdienst Verantwortliche muss optisch erkennbar sein und sich während des gesamten Spiels in unmittelbarer Nähe der Eisfläche aufhalten.

4. Schiedsrichtereinteilung

Die Schiedsrichtereinteilung ist unter Art. 6 der Durchführungsbestimmungen des EHV-NRW geregelt.

5. Spielbetrieb

5.1. Melde- und Antrittsstärken

U11	Meldestärke Phase I und II	Mindestantrittsstärke Phase I	Mindestantrittsstärke Phase II
Regionalliga	19 Feldspieler + 2 Torhüter	16 Feldspieler + 2 Torhüter	15 Feldspieler + 1 Torhüter
Landesliga	13 Feldspieler + 1 Torhüter	8 Feldspieler + 1 Torhüter	10 Feldspieler + 1 Torhüter

5.2. Meldestärken bei mehreren Mannschaften in einem Verein

Bei Mannschaftsmeldungen mit 2 oder 3 U11 Mannschaften, wo die 1. Mannschaft in der Regionalliga startet, ist wie folgt zu verfahren:

Mannschaft:	Anzahl der Feldspieler	Anzahl der Torhüter
1 (Regionalliga)	12	1
1b	16	1
1c	13	1

Sollte die 1. Mannschaft eines Vereins in der Landesliga antreten, ist für alle gemeldeten Mannschaften die Meldestärke unter 5.1. zu befolgen.

5.3.1. Phase I (Saisonbeginn bis Weihnachten)

In der ersten Saisonhälfte wird der Spielbetrieb der Altersklasse U11 in Turnierform auf 2 Spielflächen gespielt. Die Spielfelder sind unterschiedlich groß und werden jeweils zur Halbzeit gewechselt. Die Spielfelder sind unter Art. 7 der U11-Durchführungsbestimmungen geregelt.

5.3.2. Spielmodus

5.3.3. Grundlegendes

Die Feldspieler beider Mannschaften sind blockweise mit deutlich erkennbaren Armbinden, Helmaufklebern, o.ä. zu kennzeichnen.

Block	Farbe
1.	Rot
2.	Blau
3.	Grün
4.	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. Innerhalb eines Turniers dürfen die Blöcke nicht verändert werden, mit der Ausnahme ein Spieler verletzt sich so, dass er an den weiteren Spielen nicht mehr teilnehmen kann.)

Blockeinteilung

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

Spielstärke

Pro Landesligaturnier dürfen maximal 20 Feldspieler und 2 Torhüter zum Einsatz kommen.
 Pro Regionalligaturnier dürfen maximal 19 Feldspieler und 3 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.

5.3.4. Turnierbetrieb mit 3 Mannschaften (Regionalliga)

Spielpaarung

		Spielfeld A			Spielfeld B		
		Block	Team	Team	Block	Team	Team
Spiel 1	1.Halbzeit	1. / 2.	1	2	3./4.	1	2
	2.Halbzeit	3. / 4.	1	2	1./2.	1	2
Spiel 2	1.Halbzeit	1. / 2.	1	3	3./4.	1	3
	2.Halbzeit	3. / 4.	1	3	1./2.	1	3
Spiel 3	1.Halbzeit	1. / 2.	3	2	3./4.	3	2
	2.Halbzeit	3. / 4.	3	2	1./2.	3	2

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 16 Minuten durchlaufende Zeit. (je Feld eine Stoppuhr) 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.

5.3.5. Turnierbetrieb mit 4 Mannschaften (Landesliga)

Spielpaarung

		Spielfeld A		Spielfeld B	
		Team	Team	Team	Team
Spiel 1	1.Halbzeit	1	2	3	4
	2.Halbzeit	3	4	1	2
Spiel 2	1.Halbzeit	1	3	2	4
	2.Halbzeit	2	4	1	3
Spiel 3	1.Halbzeit	1	4	3	2
	2.Halbzeit	3	2	1	4

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 16 Minuten durchlaufende Zeit. (je Feld eine Stoppuhr) 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.

5.3.6. Spielablauf

45 Minuten vor Turnierbeginn treffen sich die Trainer aller Mannschaften zusammen mit den Schiedsrichtern zur Besprechung des Turnierablaufs (u.a. Eisaufbereitung, etc.).

Der ausrichtende Verein hat die Turnierleitung inne und entscheidet abschließend bei Streitigkeiten. Die Aufwärmphase auf dem Eis beträgt 5 Minuten und findet ohne Pucks statt.

Spielbeginn ist gleichzeitig auf beiden Spielfeldern durch Einwerfen des Pucks durch einen Schiedsrichter. Jeder Blockeinsatz beträgt 1 Minute und auf Ansage „Zeit“ hin werden komplett alle 4 Feldspieler im fliegendem Wechsel gewechselt. Ein Austausch von 1, 2 oder 3 Spielern ist nicht erlaubt. Der Scheibenführende Spieler muss die Scheibe zum Zeitpunkt der „Ansage“ liegen lassen und sich umgehend zu seiner Spielerbank zum Wechsel begeben.

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. Gleiches gilt, wenn der Torhüter den Puck festhält.

Mannschaften die mit 2 Torhütern zu einem Landesligaturnier antreten, müssen diese zur Halbzeit eines Spiels wechseln. Bei Mannschaften die mit 3 Torhütern zu einem Regionalligaturnier antreten, muss der dritte Torhüter mindestens 2 Halbzeiten spielen.

Der Schiedsrichter beaufsichtigt das Spiel. Jeder Schiedsrichter hat eine zweite Scheibe bei sich, die er bei einer unspielbaren oder das Spielfeld verlassenden Scheibe unter dem Ruf „Neue Scheibe“ ins Spiel bringt.

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.

Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel auf dem jeweiligen Spielfeld zu unterbrechen und die Spielzeit anzuhalten.

Erhält ein Spieler eine SpieldauerDisziplinarstrafe, so ist der für das nächste Turnierspiel gesperrt. Erhält der Spieler die SpieldauerDisziplinarstrafe im letzten Spiel des Turniers, so hat er das erste Spiel des nächsten Turniers auszusetzen. 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.

Bei Matchstrafen bleibt der Spieler bis zur Entscheidung der Verbandsinstitutionen gesperrt. Eine Eisaufbereitung während des Turniers ist nicht verpflichtend, sollte ausreichend Zeit vorhanden sein, sollte eine Eisaufbereitung durchgeführt werden. Die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers mit den vorgeschriebenen Spielzeiten hat Vorrang vor einer Eisaufbereitung.

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 eingetragen.

Sonstiges:

- Time-Out-Regeln finden keine Anwendung
- Die Icing – Hybrid Icing Regeln finden keine Anwendung
- Die Abseitsregel finden keine Anwendung
- Schlagschüsse sind verboten
- Es wird ohne Körperkontakt gespielt
- Ein herausnehmen des Torhüters für einen weiteren Feldspieler ist nicht erlaubt
- Gespielt wird mit schwarzen Pucks

5.3.7. Phase II (Jahresanfang bis Saisonende)

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



5.3.8. Spielmodus

5.3.9. Grundlegendes

Die Feldspieler beider Mannschaften sind blockweise mit deutlich erkennbaren Armbinden, Helmaufklebern, o.ä. zu kennzeichnen.

Block	Farbe
1.	Rot
2.	Blau
3.	Grün
4.	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. Innerhalb eines Turniers dürfen die Blöcke nicht verändert werden, mit der Ausnahme ein Spieler verletzt sich so, dass er an den weiteren Spielen nicht mehr teilnehmen kann.

Blockeinteilung

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

Spielstärke

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

Spielpaarung

	Team	Team
Spiel 1	1	2
Spiel 2	2	3
Spiel 3	1	3

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 15 Minuten durchlaufende Zeit. (Hallenuhr) Die Halbzeitpause beträgt 3 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 Turnier beträgt ca. 135 Minuten.

5.3.10. Spielablauf

45 Minuten vor Turnierbeginn treffen sich die Trainer aller Mannschaften zusammen mit den Schiedsrichtern zur Besprechung des Turnierablaufs (u.a. Eisaufbereitung, etc.). Der ausrichtende Verein hat die Turnierleitung inne und entscheidet abschließend bei Streitigkeiten. Die Aufwärmphase auf dem Eis beträgt 5 Minuten und findet ohne Pucks statt.

Jeder Blockeinsatz beträgt 1 Minute und auf Ansage „Zeit“ hin werden komplett alle 5 Feldspieler im fliegendem Wechsel gewechselt. Ein Austausch von 1, 2, 3 oder 4 Spielern ist nicht erlaubt. Der Scheibenführende 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. Zu Beginn der zweiten Halbzeit eines Spiels hat immer der nächstfolgende Block zu beginnen.

Mannschaften die mit 2 Torhütern zu einem Turnier antreten, müssen diese zur Halbzeit eines Spiels wechseln.

Wenn der Torhüter den Puck festhält, müssen die gegnerischen Spieler sich bis zu den Hashmarks entfernen, dann gibt der Torhüter den Puck wieder frei und das Spiel wird fortgesetzt. Bei einem erzielten Tor wird die Zeit angehalten und es erfolgt sofort ein Anspiel in der Mitte des Spielfeldes.

Bei einer Strafe wird das Spiel sofort unterbrochen, die Spielzeit wird angehalten. Die kleinen 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 - Ausnahme: Gegentor

Nach Ablauf seiner Strafe muss der bestrafte Spieler sich nach Verlassen der Strafbank auf direktem Weg zur eigenen Spielerbank zum Wechsel 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.

Die großen Strafen betragen 2:30 Minuten. Erhält ein Spieler eine große Strafe + automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine SpieldauerDisziplinarstrafe, so ist der für das nächste Turnierspiel gesperrt. Erhält der Spieler die SpieldauerDisziplinarstrafe im letzten Spiel des Turniers, so hat er das erste Spiel des nächsten Turniers auszusetzen. 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. Bei Matchstrafen bleibt der Spieler bis zur Entscheidung der Verbandsinstitutionen gesperrt.

Eine Eisaufbereitung während des Turniers ist nicht verpflichtend, sollte ausreichend Zeit vorhanden sein, sollte eine Eisaufbereitung durchgeführt werden. Die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers mit den vorgeschriebenen Spielzeiten hat Vorrang vor einer Eisaufbereitung.

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 eingetragen

Sonstiges:

- Time-Out-Regeln finden keine Anwendung
- Die Icing – Hybrid Icing Regeln finden keine Anwendung
- Die Abseitsregeln finden Anwendungen
- Schlagschüsse sind verboten
- Es wird ohne Körperkontakt gespielt
- Ein herausnehmen des Torhüters für einen weiteren Feldspieler ist nicht erlaubt
- Gespielt wird mit schwarzen Pucks.

6. Punktwertung

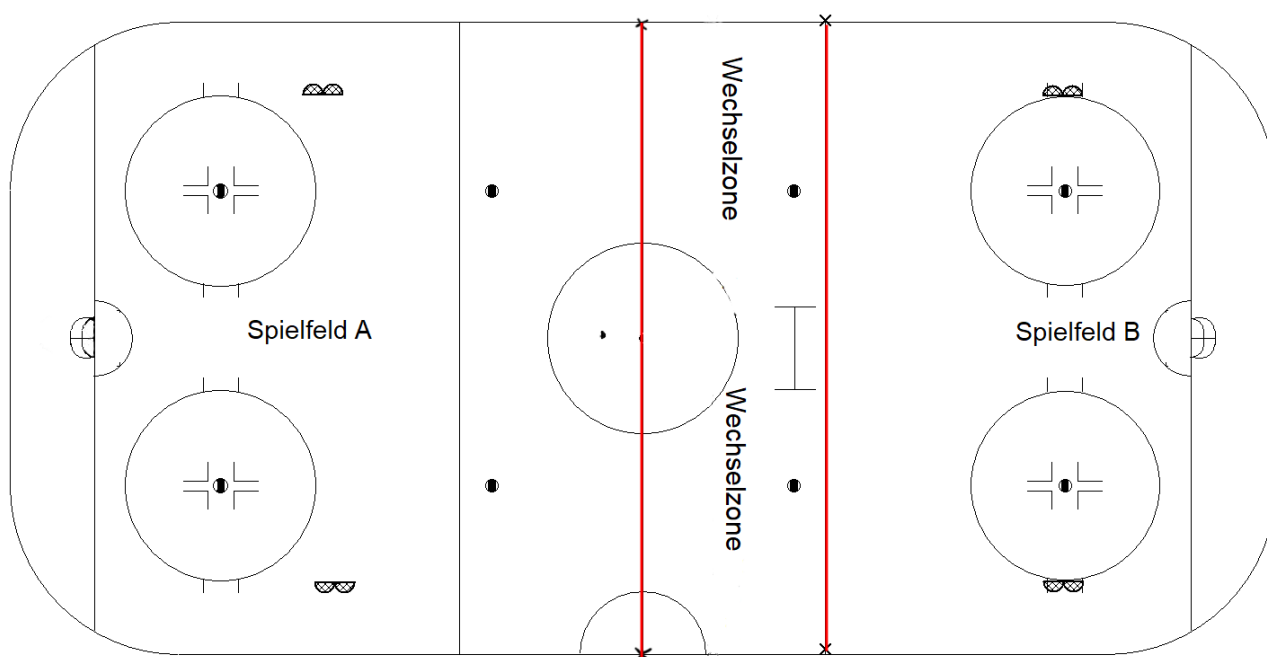
Phase I:

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. In der Regionalliga werden die Ergebnisse der Spielfelder A und B je Halbzeit und im Endergebnis addiert um die Punktvergabe zu berechnen. So sind in einem Turnierspiel max. 6 Punkte zu erreichen. Im gesamten Turnier können 18 Punkte in der Landesliga und 12 Punkte in der Regionalliga erreicht werden.

Phase II:

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 12 Punkte erreicht werden.

7. Spielfeld



Spielfeld A geht von der linken Bande hinter dem Tor bis auf die Mittellinie (30mx30m).
Spielfeld B ist von der rechten Bande hinter dem Tor bis zur blauen Linie.
Zwischen der roten Linie und der rechten blauen Linie ist die Wechselzone aller Teams.
Die Tore sind mittig an den Schmalseiten des Spielfeldes im Abstand von 3 Metern (Torpfosten) von der Bande zu positionieren.

8. Spiel- / Turnierbericht

Verantwortlich für die Turnierberichtsführung ist der Heimverein. 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. Auf das Führen von Spielberichten wird verzichtet.

Der ausgefüllte Turnierbericht und die Turnieraufstellungen sind nach Turnierende umgehend im Original an die Geschäftsstelle des EHV NRW zu schicken. Eine Kopie des Berichts ist in elektronischer Form zeitnah an die Geschäftsstelle und die Ligaleitung zu senden.

9. Sonderregelung für reine Mädchenmannschaften im U11 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

10. Spielzeiten

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