

Anhang Durchführungsbestimmungen Altersklasse U11 – Saison 2024/ 2025

Der Spielbetrieb in der Altersklasse U11 wird auf zwei Kleinfeldern nach nachfolgenden Regularien durchgeführt:

1. Trainer/ Betreuer

Die am Spielbetrieb der Ostdeutschen Meisterschaft teilnehmenden Mannschaften müssen von einem lizenzierten Trainer 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. Für die Turniere der U11 LK II ist auch eine Learn-to-play-Trainerlizenz des DEB zulässig.

2. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind nur der Altersklasse U11 angehörende Spieler/ Spielerinnen, für die ein gültiger Spielerpass ausgestellt ist. Des Weiteren dürfen 4 Sportler (inkl. Torhüter) aus dem älteren Jahrgang der Altersklasse U9 in der Leistungsklasse I eingesetzt werden. In der Leistungsklasse II dürfen unbegrenzt Sportler aus dem älteren Jahrgang der Altersklasse U 9 eingesetzt werden. Vom jüngeren Jahrgang der Altersklasse U9 dürfen jeweils zwei Sportler mit Sondergenehmigung in der Altersklasse U11 eingesetzt werden. Die Sondergenehmigung ist mittels Formblatt beim SEV zu beantragen und nur für besonders talentierte Sportler gedacht, die in Ihrer Altersklasse nicht gefordert werden. Über die abschließende Genehmigung entscheidet der Landestrainer.

Darüber hinaus ist in beiden Leistungsklassen der Einsatz von Mädchen des jüngeren Jahrgangs der Altersklasse U13 möglich.

3. Melde- und Antrittsstärken

Leistungsklasse I Meldestärke: 20+3
 Antrittsstärke: 16+2

Leistungsklasse II Meldestärke: 16+2
 Antrittsstärke: 12+1

4. Reihenkennzeichnung

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

Block	Farbe
1.	ROT
2.	GELB
3.	GRÜN
4.	BLAU

Jeder Block besteht aus mindestens vier Spielern. Stehen mehr Kinder zur Verfügung, werden diese gleichmäßig auf alle Blöcke verteilt (siehe nachfolgende Tabelle). Ein Block kann maximal 5 Spieler stark sein. Innerhalb eines Turnieres dürfen die Blöcke nicht verändert werden, mit der Ausnahme ein Spieler verletzt sich, sodass er an den weiteren Spielen nicht mehr teilnehmen kann.

In der LK 1 sollen in Block 1. und 2. die besten Sportler eines Vereins eingesetzt werden, in Block 3. und 4. die leistungsschwächeren Sportler.

Blockeinteilung

Anzahl Feldspieler	Block Rot	Block Gelb	Block Grün	Block Blau
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

5. Turnierbetrieb

5.1 Spielpaarungen mit 3 Mannschaften (LK I)

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

Die Heimmannschaft bestreitet Spiel 1+3. Gastteam A spielt Spiel 1+2 und Gastteam B die Spiele 2+3

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2x 16 Minuten durchlaufende Zeit. Die Halbzeitpause beträgt 2 Minuten. Die Pause zwischen Spiel 1 und Spiel 2 beträgt 5 Minuten, **zwischen der ersten und zweiten**

Spielhälfte von Spiel 2 erfolgt eine Eisaufbereitung. Die Gesamtzeit für ein solches Turnier beträgt etwa 2 Stunden 15 Minuten.

5.2 Spielpaarungen mit 4 Mannschaften (LK II)

Spielpaarungen

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

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2x 16 Minuten durchlaufende Zeit. Die Halbzeitpause beträgt 3 Minuten. Die Pause zwischen Spiel 1 und Spiel 2 beträgt 5 Minuten, **zwischen der ersten und zweiten Hälfte von Spiel 2 erfolgt eine Eisaufbereitung.** Die Gesamtzeit für ein solches Turnier beträgt etwa 2 Stunden 15 Minuten.

6. Turnier- und Spielablauf

Der ausrichtende Verein hat die Turnierleitung inne und entscheidet abschließend bei Streitigkeiten. Der Ausrichter ist zudem verantwortlich dafür, jedem Gastteam und den Schiedsrichtern einen Zeitplan des Turnieres auszuhändigen.

Spielbeginn ist gleichzeitig auf beiden Spielfeldern durch Einwerfen des Pucks durch den Schiedsrichter. Jeder Wechsel beträgt eine Minute und auf Ansage „Zeit“ werden komplett alle 4 Feldspieler fliegend gewechselt. Ein Austausch von 1, 2 oder 3 Spielern ist nicht erlaubt. Der scheinführende Spieler muss die Scheibe zum Zeitpunkt der Ansage „Zeit“ liegen lassen, außer er befindet sich über der gedachten Mittellinie (Schiedsrichter entscheidet über die Position) und hat keinem Gegenspieler, außer dem gegnerischen Torhüter, mehr vor sich. Er muss die Aktion direkt abschließen und sich anschließend 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 fortgeführt. Gleiches gilt, wenn der Torhüter die Scheibe festhält.

Jeder Schiedsrichter hat eine zweite Scheibe bei sich, die er bei einer unspielbaren oder das Spielfeld verlassenden Scheibe unter dem Ruf „Neue Scheibe“ am **Rande des Spielfeldes** ins Spiel bringt.

Erzielt eine Mannschaft ein Tor, zeigt dies der Schiedsrichter an. Das Kampfgericht erfasst nur das Tor mit der Spielzeit auf dem Protokoll, der Torschütze wird nicht erfasst. Der Spielstand ist mit einer kleinen Anzeigetafel am Tisch des Kampfgerichtes zu erfassen.

Bei einer Strafe wird das Spiel kurz durch einen Pfiff des Schiedsrichters unterbrochen, der Schiedsrichter teilt dem verfehlenden Spieler verbal oder durch Handzeichen mit, dass er sich zu seiner Spielerbank (Wechselecke) begeben soll und für die restliche Dauer des Wechsels nicht mehr am Spiel teilnehmen darf – Ausnahme: Gegentor. Das Spiel wird direkt ohne Bully von den verbliebenen Sportlern fortgeführt. Weitergespielt wird 4:3 usw. bis zum nächsten Blockwechsel. Die neu eingewechselten Blöcke spielen wieder 4:4. Erhält ein Spieler eine Spieldauerstrafe ist er für den weiteren Turnierverlauf gesperrt. Große Strafen werden im Turnierbericht erfasst.

Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel auf allen Spielfelder zu unterbrechen. Der Schiedsrichter signalisiert bei einem solchen Fall mit mehrmaligen lauten Pfeifen dem Zeitnehmer und dem Schiedsrichter des anderen Spielfeldes den Spielunterbruch.

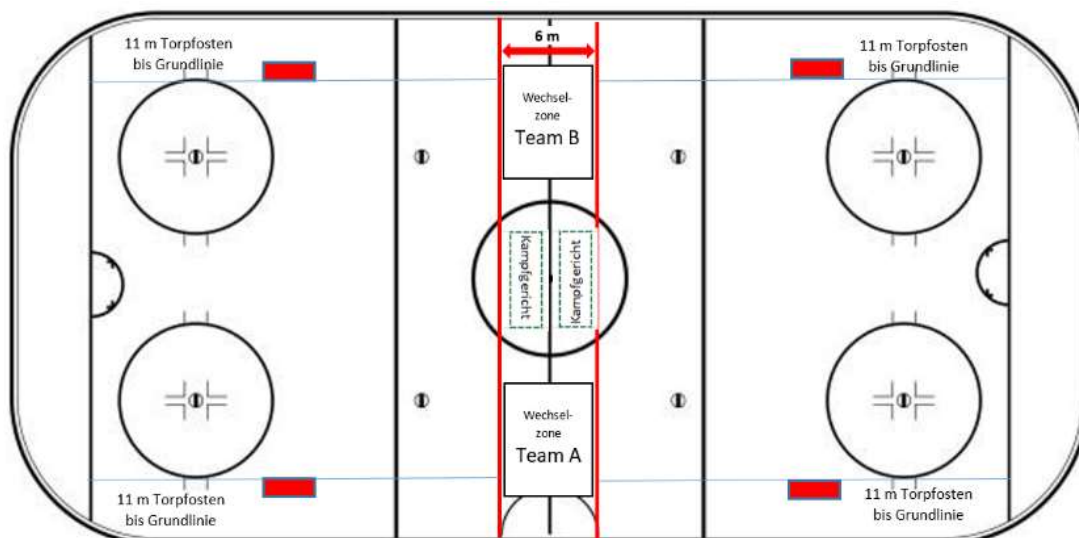
Die Schiedsrichter sind angehalten bei strafwürdigen Situationen, diese Strafen auch zu verhängen und das Spiel nicht „laufen“ zu lassen, ungeachtet davon wie lang der Wechsel noch andauert.

Sonstiges:

- Time-Out-Regel finden keine Anwendung
- Es wird ohne Körperchecks gespielt
- Besonders an der Wechselzone (Balken/ Kampfrichtertisch) ist jegliche Form vom Checken verboten und wird bei Verstoß umgehend mit einer Strafe geahndet
- Ein herausnehmen des Torhüters für einen weiteren Feldspieler ist nicht erlaubt
- Gespielt wird mit schwarzen Scheiben
- Es wird auf große Tore gespielt

7. Spielfeld

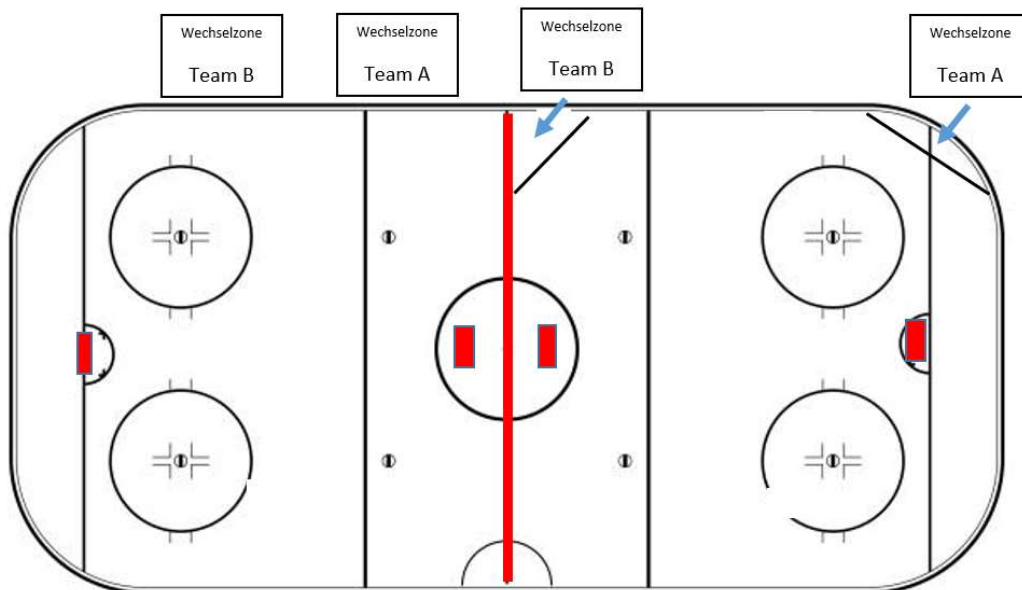
Die Turniere der LK II werden die komplette Saison, die Turniere der LK I bis Mitte November auf folgendem Spielfeld gespielt:



Beide Spielfelder sind gleich groß. In der Mitte der Eisfläche wird jeweils drei Meter links und rechts der roten Linie ein Korridor für die Wechselzone und das Kampfgericht gebildet. Die

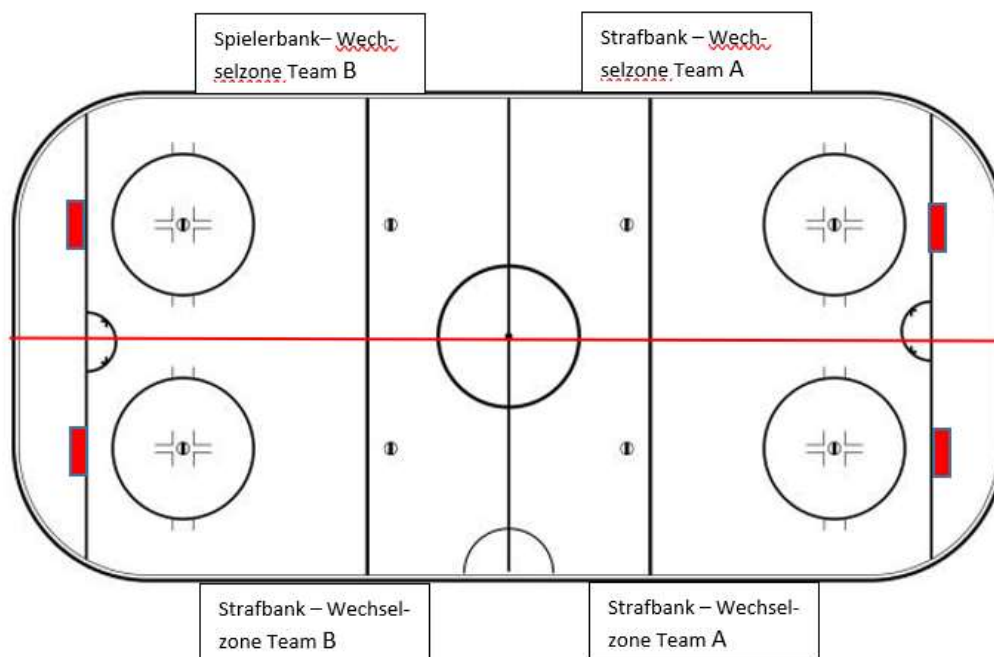
Tore sind mittig (siehe Bemaßung oben) auf dem Spielfeld auf Höhe der Linie der Bullykreise zu platzieren

Von Mitte November bis Ende Januar werden die Turniere der U11 LK I auf folgendem Spielfeld gespielt:



Bei zwei Türen in der Spielerbank wechseln die Teams jeweils durch diejenige Tür, welche ihrem eigenen Tor näher ist. Bei nur einer Tür in der Spielerbank, sind in den Spielfeldecken mit Minibanden Wechselzonen abzutrennen.

In den Monaten Februar und März wird in der LK I auf folgendem Spielfeld gespielt:



Beim längs geteiltem Spielfeld finden folgende Regeln Anwendung:

- Es wird **mit** Abseits gespielt.
- Es wird **ohne** Icing gespielt.

8. Punktwertung

Leistungsklasse 1

Die Spiele von Block 1./2. und 3./4. gegen die gegnerischen Blöcke werden einzeln gewertet. Der Sieger erhält 2 Punkte, bei Unentschieden jedes Team einen Punkt. Jeder Verein kann somit pro Turnier 8 Punkte erspielen. (je zwei Spiele von Block 1./2. und zwei Spiele von Block 3./4.).

Leistungsklasse 2

Jedes Spiel wird mit 2 Punkten für den Sieger gewertet. Bei Unentschieden erhält jedes Team einen Punkt. Pro Turnier kann eine Mannschaft somit 6 Punkte erspielen.

9. Spiel- und Turnierbericht

Verantwortlich für die Turnierberichtsführung ist der Gastgeberverein. Die Spielerpässe müssen 60 Minuten vor dem ersten Spiel der Mannschaft zusammen mit dem Formblatt „Turnieraufstellung“ der Turnierleitung und den Schiedsrichtern zur Kontrolle vorgelegt werden. **Die zusätzliche Abgabe der „gestrichenen“ Meldelisten ist nicht notwendig.** Die Schiedsrichter haben die Spielerpässe aller Teams zu kontrollieren und diese auf den Turnieraufstellungen abzhaken. Fehlende Spielerpässe sind im Turnierbericht zu erfassen. Die Tore und der Spiele werden mit dem vereinfachten Protokoll (siehe Anhang) erfasst.

Der ausgefüllte **Turnierbericht ist zusammen mit den Turnieraufstellungen** den Schiedsrichtern auszuhändigen. Für die Schiedsrichter gilt Punkt 13.7 der ODM Durchführungsbestimmungen für die Übersendung an die SEV Geschäftsstelle bzw. Aufbewahrung.

Eine Kopie des Turnierberichtes und der Turnieraufstellungen ist zudem durch die **Turnierleitung per Email an den Ligenleiter**, an folgende Adresse zu senden:

thomas.helbig.etc@googlemail.com

Alternativ ist die Übersendung auch per WhatsApp möglich: 0160 985 485 39

Anlagen

Formblatt Turnierbericht Kleinfeldturnier 3 Teams (LK I)

Formblatt Turnierbericht Kleinfeldturnier 4 Teams (LK II)

Formblatt Turnieraufstellung Kleinfeldturnier

Formblatt vereinfachtes Protokoll

gez. Thomas Helbig

Sächsischer Eissportverband

Ligenleiter ODM