



YOUNG LIONS FRANKFURT

EISHOCKEY E.V.

Geschäftsstelle:

Hartmann Ibach Str. 111  
60389 Frankfurt am Main

Tel.: (0 69) 40 50 06 - 0  
Fax: (0 69) 40 50 06 - 6

## Durchführungsbestimmungen

### 26. Internationales Osterturnier der Kleinstschüler (Jahrgang 2001 und jünger) am 22. und 23. April 2011

**Ausrichter:** „Young Lions“ Frankfurt Eishockey e.V.

**Austragungsort :** Eissporthalle Frankfurt a. M.,  
Ratsweg, 60314 Frankfurt a. M.,  
Telefon: 069 - 212 30825

<b>Teilnehmer:</b>	MAC Budapest (UNG)	Iserlohner EC	ESC Dresden
	Krefelder EV	EC Eppenheim	Düsseldorfer EG
	Schwenninger ERC	Team 12	Augsburger EV
	EKU Mannheim	EJ Kassel	Young Lions Frankfurt

**Spielmodus:** Die Spielfelder sind quer zur Eisbahn in den beiden Endzonen. Sie sind jedoch zur roten Linie hin um 3 Meter verbreitert. Die offenen Seiten zur neutralen Zone hin sind mit Holzbalken abgegrenzt, um das Hinausrutschen des Pucks zu verhindern. Die Tore werden mittig an den Schmalseiten des Spielfeldes im Abstand von 3 Metern (Torpfeiler) von der Bande positioniert.

Es gelten veränderte Spielzeiten von 2 x 15 Minuten mit einer Halbzeitpause von 2 Minuten. Es wird auf zwei Spielfeldern gleichzeitig gespielt. Beide Spiele beginnen zeitgleich. Die Schiedsrichter werfen die Scheibe nach erfolgter Aufstellung zum Eröffnungsbully ein. Im Spiel ist nach jeweils 60 Sekunden ein „fliegender Wechsel“, durchzuführen. Auf die zentrale Ansage „Zeit“ werden komplett alle 4 Feldspieler gewechselt. Ein Austausch von 1,2 oder 3 ist nicht erlaubt. Der scheibenführende Spieler muss die Scheibe zum Zeitpunkt der Ansage in seine eigene Spielhälfte zurückspielen, außer er befindet sich über der gedachten Mittellinie (SR entscheidet die Position) 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.



Bei einem erzielten Tor muss sich der erfolgreiche Block hinter die gedachte Mittellinie begeben. Der Torhüter der Mannschaft, die ein Gegentor hinnehmen musste, legt die Scheibe hinter seinem Tor ab und das Spiel wird von seinen Mitspielern ohne Unterbrechung weitergeführt.

Mannschaften, die mit zwei Torhütern antreten, können bei jedem Wechsel fliegend mitwechseln.

Der Schiedsrichter „beaufsichtigt“ das Spiel. Jeder SR hat eine zweite Scheibe bei sich, die er bei einer unspielbaren oder das Spielfeld verlassende Scheibe unter Ruf „Neue Scheibe“ ins Spiel bringt. Bei einer Strafe wird das Spiel nicht unterbrochen, sondern der SR begibt sich zu dem sich verfehlenden Spieler und teilt diesem verbal oder durch Zeichen mit, dass er sich zu seiner Spielerbank begeben soll und für die restliche Dauer des Einsatzes nicht mehr am Spiel teilnehmen darf, weiterspielt wird 3 gegen 4 Spieler usw. bis zum nächsten Wechsel.

Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel auf dem jeweiligen Spielfeld zu unterbrechen. Fortgesetzt wird das Spiel nach einer weiteren Ansage „Zeit“.

Erzielte Tore werden vom Schiedsrichter angezeigt und müssen von den Zeitnehmern mitgezählt und im Spielbericht eingetragen werden.

Die Blöcke werden einheitlich mit farbigen Armbinden wie folgt gekennzeichnet:

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 1. Block - rot  | 2. Block - gelb   |
| 3. Block - grün | (4. Block – blau) |

Während des Spieles dürfen nicht mehr als 5 Spieler ( einschließlich Torwart ) auf dem Spielfeld sein.

Die Mindestsollstärke beträgt 14 Feldspieler ( 3 Blöcke und zwei Ersatzspieler ) und ein Torhüter. Die Maximalstärke in einem Spiel beträgt 20 Feldspieler und 2 Torhüter.

Sollte eine Mannschaft mit mehr als 16 Feldspielern antreten, so kann sie mit 4 Blöcken spielen, muss es aber nicht. Die weiteren Feldspieler werden auf die einzelnen Blöcke gleichmäßig verteilt.

#### Spielberichte:

Die Feldspieler sind Blockweise unter Angabe des Blocks und der Rückennummer in den Spielbericht einzutragen ( ohne Berücksichtigung der Spielposition ). Die Blöcke dürfen während eines Spieles nur gemäß den nachfolgenden Erläuterungen verändert werden:

Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus drei Blöcken. Ein Block kann aus bis zu 5 Spielern bestehen. Diese können jederzeit eingesetzt werden. Auf dem Spielfeld dürfen sich aber immer nur 4 Feldspieler befinden.

Die Spieler können in jedem Fall von Wechsel zu Wechsel innerhalb des jeweiligen Blockes geändert werden ( Ersatzspieler können jederzeit am Spiel teilnehmen ).



**Schiedsrichter:** Alle Spiele werden im 1-Mann-System geleitet, die Einteilung erfolgt durch den Schiedsrichter-Obmann des HEV. Das Endspiel und das Spiel um Platz 3 werden von jeweils 2 Schiedsrichtern geleitet.

**Kosten:** Es werden Startgebühren in Höhe von € 250 erhoben. Kosten für Fahrt, Übernachtungen usw. gehen zu Lasten der teilnehmenden Mannschaften. Alle Spieler, die Betreuer sowie die Trainer erhalten an beiden Tagen jeweils ein Mittagessen.

**Spielwertung:** In der Vorrunde wird nach Punktsystem (Sieg 3 Punkte, Unentschieden 1 Punkt ) gewertet. Bei Punktgleichheit zweier Mannschaften entscheidet der direkte Vergleich gem. Art. 26.4.2.2ff DEB SpO. Sollten mehrere Mannschaften punktgleich sein, so werden die Spiele dieser Mannschaften in einer separaten Tabelle zusammengefasst. Sollte auch hier Gleichstand bestehen, wird die jeweilige Platzierung durch Penaltyschiessen ermittelt.

Spiele im KO - System und Platzierungsspiele werden bei unentschiedenem Ausgang durch ein Penaltyschiessen entschieden. Pro Mannschaft treten zunächst 3 Schützen an. Sollte es danach immer noch unentschieden stehen, wird das Penaltyschiessen mit je einem Schützen von jeder Mannschaft so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft gewonnen hat.

Der Spielmodus ist dem Spielplan zu entnehmen.

**Spielberechtigung:**

Spielberechtigt sind Spieler der Jahrgänge 2001 und jünger. Bei Fehlen eines Spielerpasses muss der Altersnachweis durch einen amtlichen Ausweis mit Lichtbild (Kinderausweis, Reisepass o. ä.) in Verbindung mit einem Mitgliedsausweis des jeweiligen Vereins belegt werden.

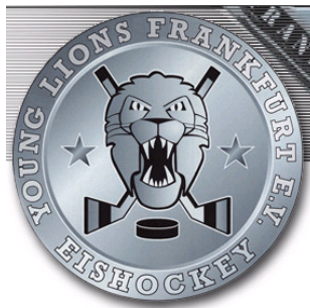
**Schlichtungsausschuss :**

Bei Streitigkeiten bilden die Betreuer und Mannschaftsführer den Schlichtungsausschuss. Die Vertreter der beiden betroffenen Mannschaften scheiden hierbei aus. Bei Differenzen, welche diese Ausschreibung betreffen, entscheidet der Ausrichter.

**Siegerehrung:** Die Siegerehrung findet unmittelbar nach dem Endspiel statt. Hierzu erscheinen alle Mannschaften mit Spielertrikot bekleidet auf dem Eis.

**Haftung:** Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung. Die notwendigen Versicherungen tragen die jeweiligen Vereine.

**Sanitätsdienst:** Der Sanitätsdienst wird durch den Veranstalter organisiert ( DRK ).



### **Sonderbestimmungen:**

- ❖ Die Mannschaften haben sich jeweils fünf Minuten vor Spielbeginn bereitzuhalten, damit ein reibungsloser Ablauf des Turniers gewährleistet ist.
- ❖ Eisaufbereitung und Mittagessen siehe Zeitplan.
- ❖ Gemäß Skill 2000 ist der (absichtliche) Body Check verboten.
- ❖ Die in Deutschland gültige Interpretation der Spielverzögerungsregel findet keine Anwendung.
- ❖ Alle Mannschaften haben zwei verschiedenfarbige Trikotsätze mitzubringen.
- ❖ Der Torhüter kann NICHT durch einen Feldspieler ersetzt werden.
- ❖ Bei einer Spieldauer-Disziplinarstrafe wird der Spieler für das nächste Turnierspiel gesperrt.
- ❖ Es gibt keine Auszeiten (Timeout).
- ❖ Matchstrafe -> Ausschluss aus dem weiteren Turnier.
- ❖ Spielgemeinschaften (Gastspieler) sind zugelassen.

**Turnierleitung: Jugendwart Ralf Gockel-Hopmeier**