



BEV Organisation Kleinfeldliga

Roland Urban / Robert Schroepfer BEV

Neuausrichtung zur Saison 2020/2021

Gültig während der Pandemie Covid-19

Spielfelder

Lage der Spielfelder

Die Spielfelder sind quer zur Eisbahn (blaue Linie) in den beiden Endzonen

Abgrenzung des Spielfeldes

Die offenen Seiten zur neutralen Zone sind, um das Hinausrutschen des Pucks zu vermeiden, auf der „blauen Linie“ mit Balken abzugrenzen. Bei den Spielgruppen U7 sind die Balken 1,5 Meter von der „blauen Linie“ hin zur Torlinie versetzt abzugrenzen. **Bei der U11 sind die Spielfelder an der roten und blauen Linie abzugrenzen.**

Abmessung und Farbe der Begrenzungsbalken

- Die Balken müssen zwischen 10 cm 15 cm hoch sein.
- Die Balken dürfen nicht breiter als 30 cm sein.
- Die farbliche Gestaltung der Balken (Naturholz oder mit Farbe gestrichen) wird den Vereinen überlassen.
- **Es dürfen auch Hartschaumabtrennungen verwendet werden**

Aufstellung der Tore

Die Tore sind mittig an den Schmalseiten des Spielfeldes im Abstand von 3 Metern (Torpfosten) von der Bande zu positionieren.

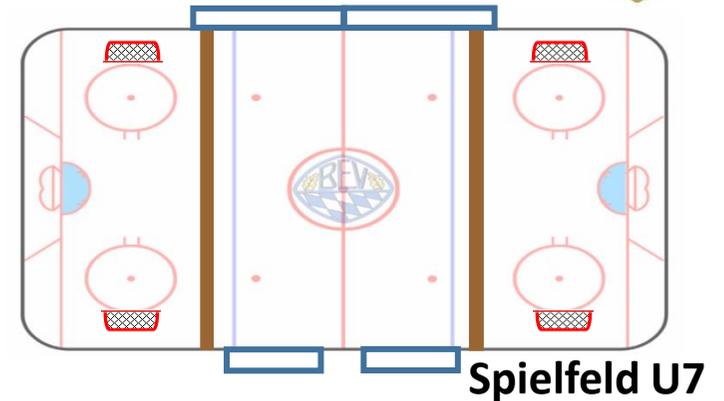
U7/U9 Es kommen ausschließlich Tore mit verminderten Abmessungen 140cm Breite und 100 cm Höhe zum Einsatz

U11 große Tore

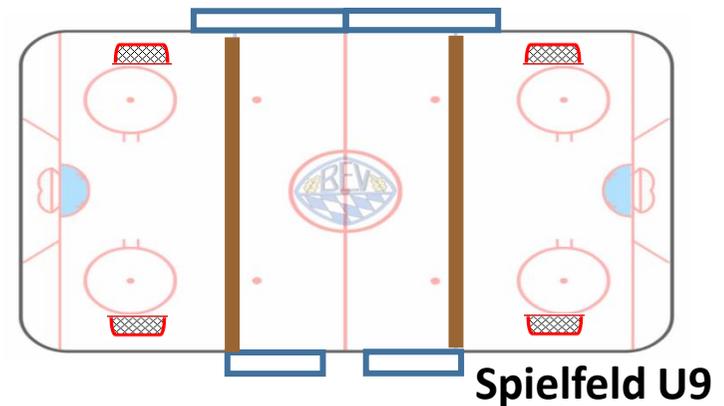
Der Puck

U7/U9 Gespielt wird mit der Blauen Scheibe, 75mm Durchmesser, 115 bis 135 g Gewicht

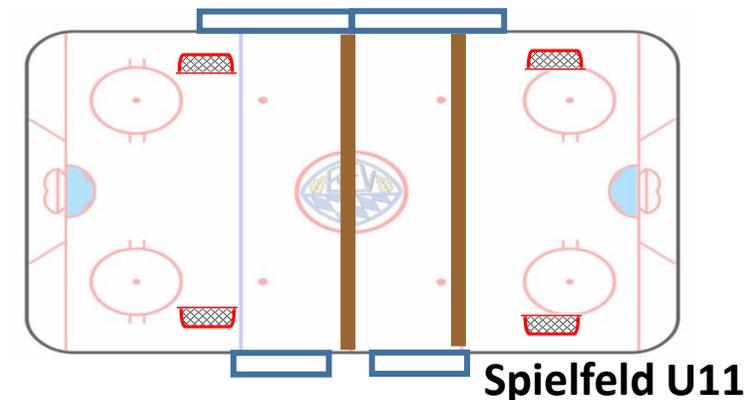
U11 Schwarze Scheibe



Spielfeld U7



Spielfeld U9



Spielfeld U11



Spielregeln

Mindestspielstärke

U 9 / U11: Leistungsklasse A = 16+1; Leistungsklasse B = 12+1

Spielbetrieb

Geregelter Spielbetrieb mit drei Heim- und drei Auswärtsspielen pro Saison innerhalb ihrer Gruppe. Gruppen mit 5 Mannschaften beachten bitte den Ablaufplan in der Anlage. Es können jederzeit bei örtlicher Gegebenheit Freundschaftsturniere in der letztjährigen Version durchgeführt werden. **Alle Spiele im Kleinfeldspielbetrieb müssen beim zuständigen Spielgruppenleiter für den Nachwuchsspielbetrieb angemeldet werden.**

Spielablauf

Der Spielleiter wirft die Scheibe nach erfolgter Aufstellung zum Eröffnungsbully ein. Im Spiel ist nach 60 Sekunden gleichzeitig ein „**Fliegender Wechsel**“ auf beiden Spielfeldern durchzuführen. Auf die Ansage „Zeit“ werden komplett alle 4 Feldspieler gewechselt. Ein Austausch von 1, 2 oder 3 Spielern ist nicht erlaubt. Der scheinführende Spieler muss die Scheibe zum Zeitpunkt der „**Ansage**“ in seine eigene Spielhälfte zurück spielen, außer er befindet sich über der gedachten Mittellinie (SR entscheidet die Position) und hat keinen Gegenspieler mehr vor sich, außer den Torhüter. Er muss die **Aktion abschließen** und sich anschließend sofort zu seiner Spielbank 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 hinter seinem Tor ab und das Spiel wird von seinen Mitspielern ohne Unterbrechung weitergeführt.

(Mannschaften, mit 2 Torhütern können bei jedem Wechsel fliegend mit wechseln.

Es wäre wünschenswert, wenn beide Torhüter gleich viel Eiszeit erhielten. Der zweite Torhüter kann auch als Feldspieler zum Einsatz kommen, er muss aber vor Spielbeginn als Feldspieler im Spielbericht aufgeführt sein.

Jeder Block besteht aus mindestens vier Spielern, die Anzahl der Blöcke, mit denen die Mannschaft zu spielen hat, ergibt sich aus der Anzahl der Feldspieler, geteilt durch vier. Darüber hinaus können in jedem Block weitere Spieler eingesetzt werden, jedoch darf die Stärke der einzelnen Blöcke um nicht mehr als einen differieren. Die Spieler sind farblich gleich, wie der Block, in dem sie eingesetzt werden, zu kennzeichnen.

Verfahrensweise der Blockbildung

In der Meldeklasse A wird bei Unterschreitung der Mindestspielstärke von 16+1 folgendermaßen verfahren. Unterschreitung um einen Spieler=> Blauer Block spielt zu dritt. Bei Unterschreitung um zwei Spieler=> Blau und Grün spielt zu dritt. Usw.

Es entfällt das einwechseln eines Spielers aus dem übernächsten Block.

In der Meldeklasse B wird bei Unterschreitung der Mindestspielstärke von 12+1 folgendermaßen verfahren. Unterschreitung um einen Spieler=> Grüner Block spielt zu dritt. Anlog siehe Meldeklasse A

Bei Überschreitung wird wie bisher verfahren. Die Blöcke werden von hinten jeweils um einen Auswechselspieler aufgefüllt.

Block I	=	rot
Block II	=	gelb
Block III	=	grün
Block IV	=	blau
Block V	=	weiß

Spielleitung

Der Spielleiter „RICHTET“ nicht, sondern Beaufsichtigt das Spiel.

Jeder Spielleiter 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 Spielleiter begibt sich zu dem sich verfehlenden Spieler und teilt diesem verbal oder durch Zeichen mit, dass er sich zu seiner Spielerbank (Trainer) begeben soll und für die restliche Dauer des Einsatzes nicht mehr am Spiel teilnehmen darf. Weitergespielt 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“. **Erhält ein Spieler eine große Strafe + automatische SpD oder eine SpD, so ist der Spieler für das nächste Turnierspiel gesperrt.** Bei Matchstrafen bleibt er bis zur Entscheidung der Verbandsinstitutionen gesperrt. **Erhält der Spieler die Spieldauer-Disziplinarstrafe im letzten Spiel des Turniers, so hat er das erste Spiel des nächsten Turniers auszusetzen. Ist die Wettkampfsaison nach dem Turnier in dem er die Strafe erhält beendet, wird die Sperre auf die nächste Saison übertragen (ggf. auf die neue Altersklasse).**

- Ein Torhüter kann „NICHT“ durch einen Feldspieler ersetzt werden
- Das Aufwärmen auf dem Eis entfällt
- Eisauflbereitung während eines Turniers entfällt
- Tore werden vom Spielleiter mit internationaler Geste angezeigt und müssen von den Zeitnehmern mitgezählt und das Ergebnis im Spielbericht vermerkt werden
- Große Strafen sind im Spielbericht einzutragen
- Time-out (Regel 422) wird nicht angewandt
- Ergebnisdienst entfällt



Es wird nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen, dass bis einschließlich U13 körperloses Eishockey gespielt werden soll!

U7 Spielform 20/21

Empfehlung Ablauf U7 Spielform:

Team A und B spielen 4:4

1. Hälfte 24min.
2. Hälfte 24min.

Dazwischen 5min. Pause

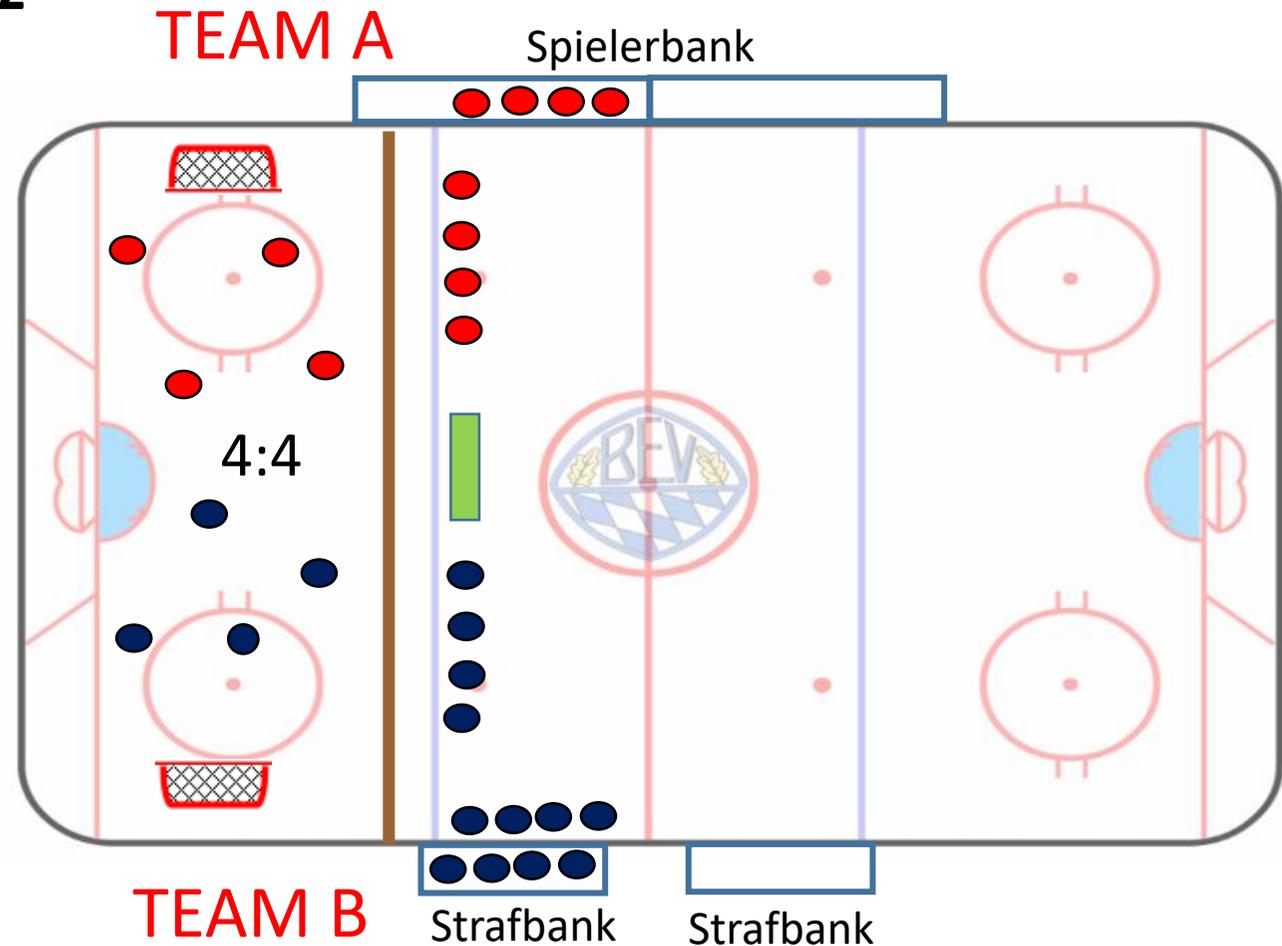
Wechselzeit eine Minute

Spielzeit: 24min.

Blaue Scheibe

Kleine Tore

Es kann auch während des Spiels die freie Eisfläche für ein Training verwendet werden (Laufschule, U9 usw.)



U9 Spielform 20/21

Ablauf U9 Spielform:

Team A und B spielen 4:4

2 Hälften / Kurze Pause 5min.

Wechselzeit eine Minute

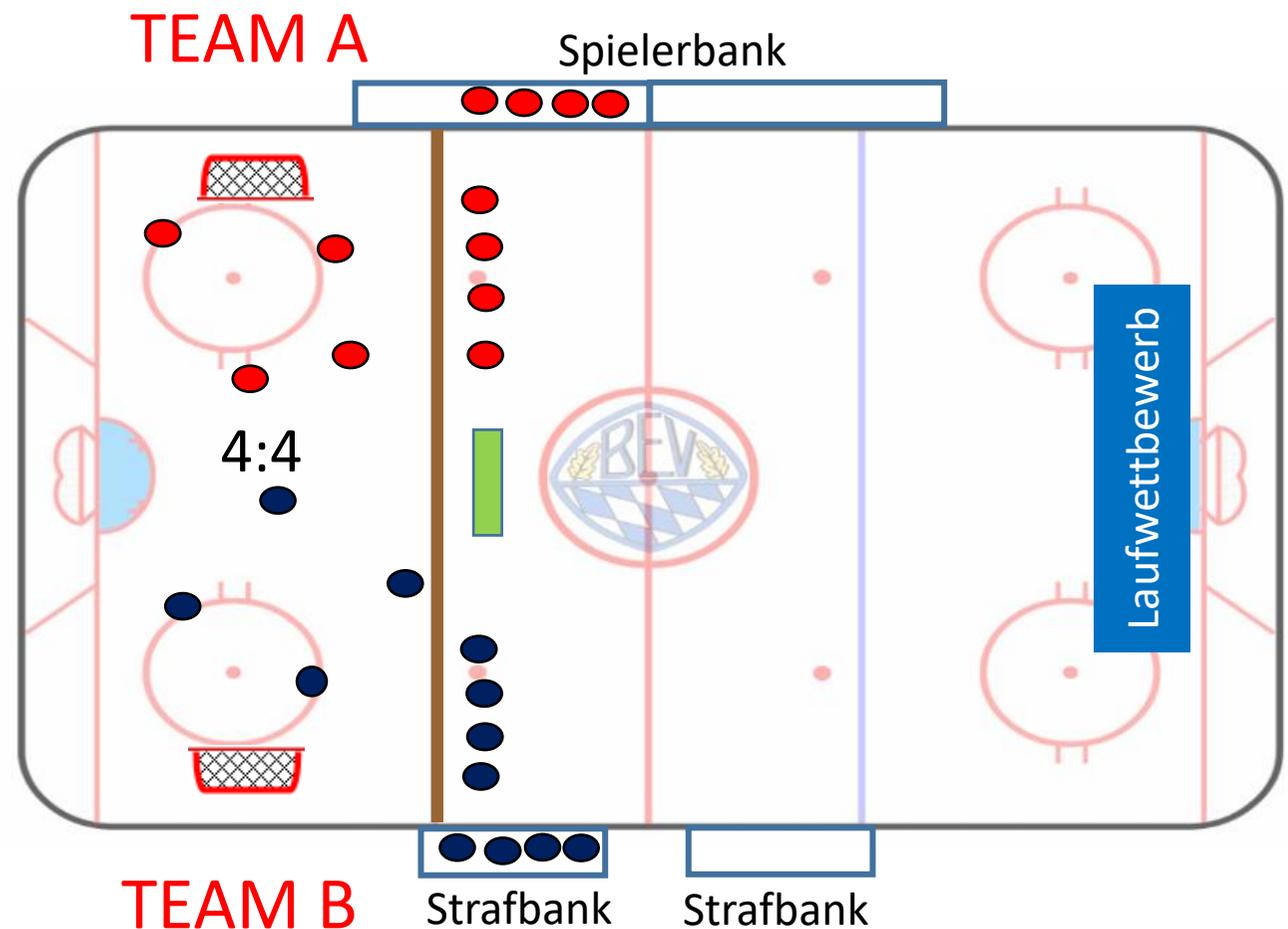
Spielzeit: LK A 32min. / LK B 27min.

Laufwettbewerb (siehe separate Folie)

Blaue Scheibe

Kleine Tore

Es kann auch während des Spiels die freie Eisfläche für ein Training verwendet werden (Laufschule, U7 usw.) oder auch ein U7 Spiel



U11 Spielform 20/21

Ablauf U11 Spielform:

Team A und B spielen 4:4

1. Drittel Spielfeld A – Bruttospielzeit
2. Drittel Spielfeld B – Bruttospielzeit
3. Drittel Großfeld – Nettospielzeit

Wechselzeit eine Minute

Spielzeit: LK A 32min. / LK B 30min.

Pausen:

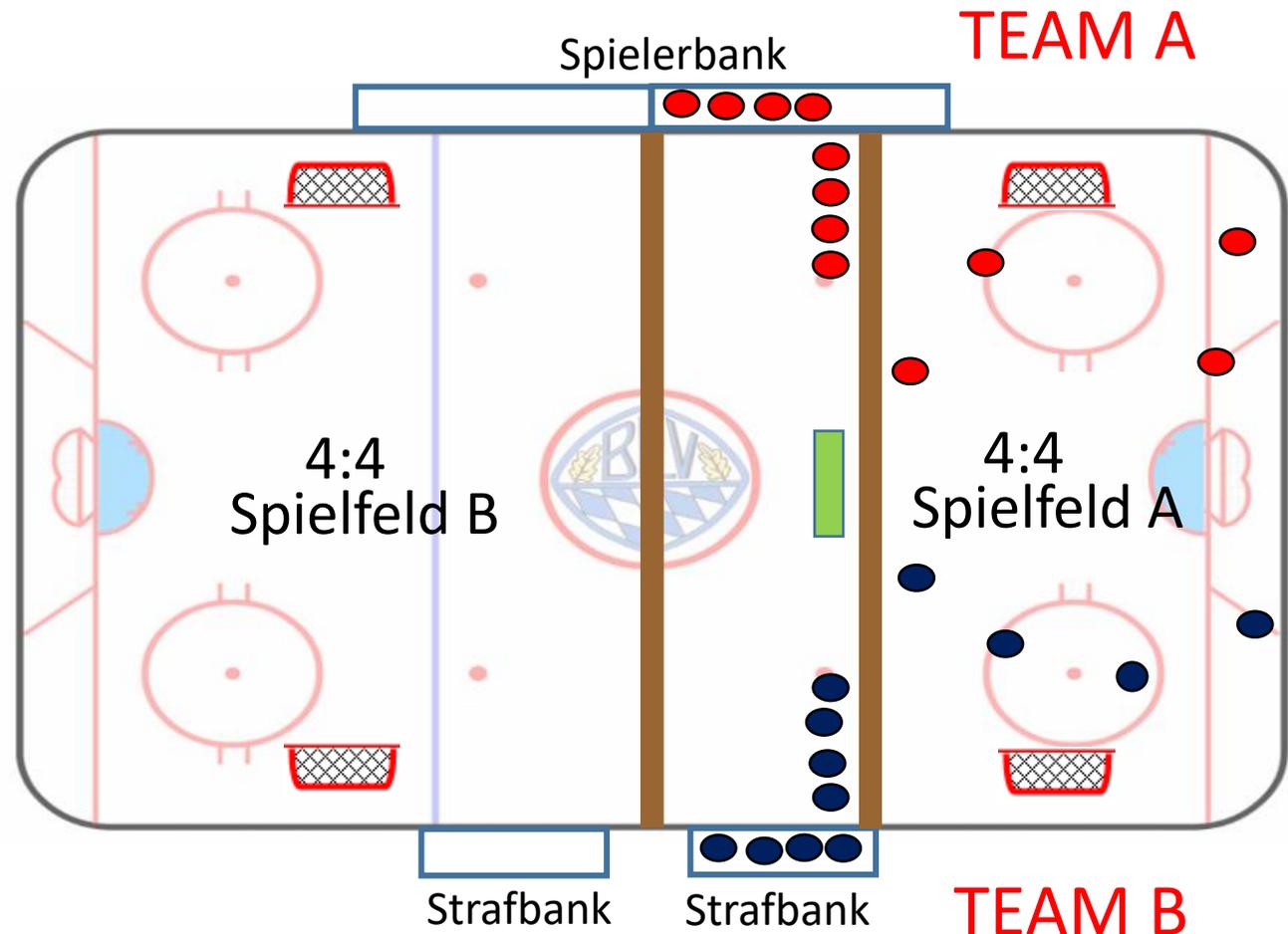
Zwischen Spielform A & B 5min.

Zwischen Spielform B & Großfeld 15min.

Schwarze Scheibe

Große Tore

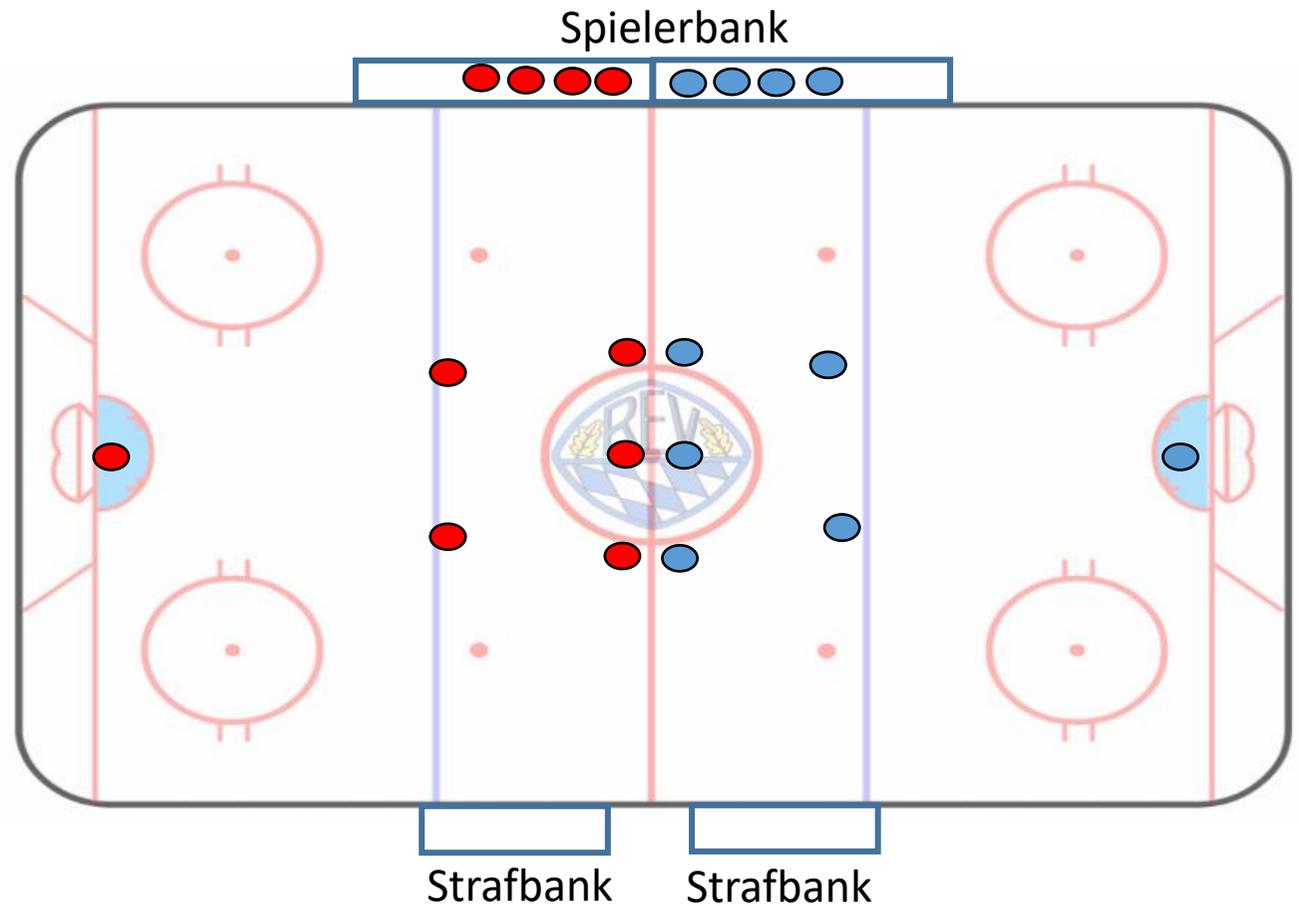
Offizielle BEV Schiedsrichter werden je nach Verfügbarkeit zur Verfügung gestellt.



U11 Spielform 20/21

Ablauf U11 Großfeld:

- Spielzeit: 32min. Netto
- 5 gegen 5, Große Tore, Schwarze Scheibe
- Keine Blockbildung
- Seitenwechsel findet keiner statt





Laufwettbewerb U9

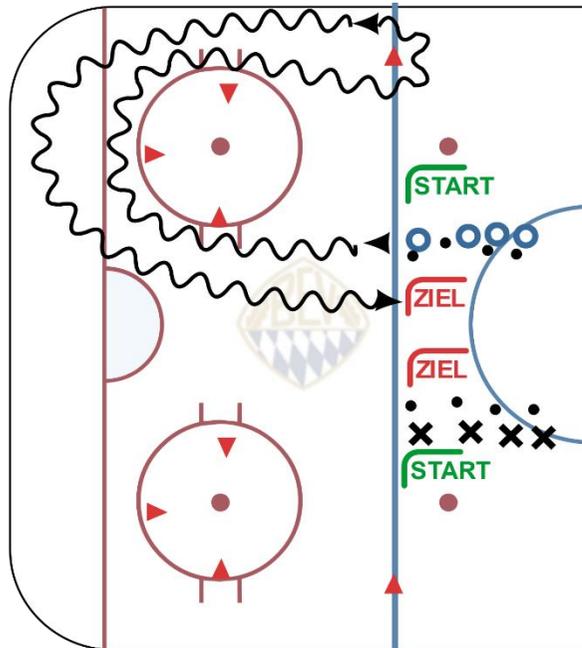
Organisation

Die vier Laufwettbewerbe werden immer vor Beginn des Spiels durchgeführt

Lauf 1,2 und 3 werden mit Puck durchgeführt. Lauf 4 wird ohne Puck durchgeführt. Torhüter nehmen an den Laufwettbewerben ohne Puck teil.

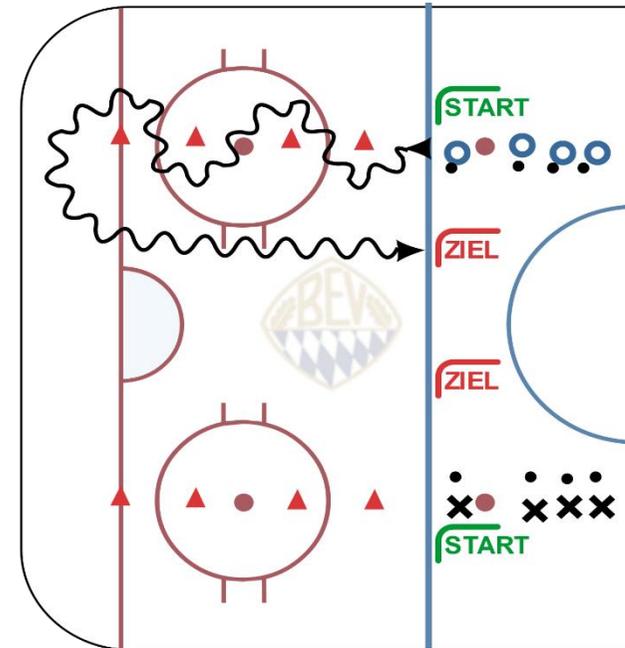
Start- und Zielposition wird für alle vier Läufe beibehalten, d.h. die Mannschaft bleibt auf Ihrer Seite

Spieler die den Lauf absolviert haben entfernen sich vom Start, Doppelläufer stellen sich hinten an. Ein Spieler darf im gesamten Laufwettbewerb nur einmal doppelt eingesetzt werden.



TEAM A

TEAM B

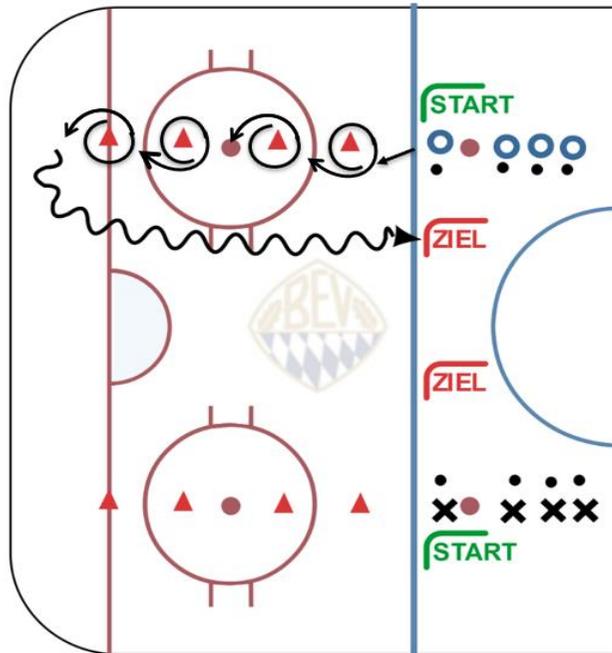


Lauf 1

Start ist die Blaue Linie. Lauf in das Drittel um den Bullykreis herum bis zur Blauen Linie. Hier drehen die Kinder um und laufen den gleichen Weg bis zum Ziel zurück. Wird die Ziellinie erreicht startet der nächste.

Lauf 2

Start ist die Blaue Linie. Slalomlauf durch die Pylonen in das Drittel. Nach der letzten Pylone drehen die Kinder um und laufen bis ins Ziel zurück. Wird die Ziellinie erreicht startet der nächste.

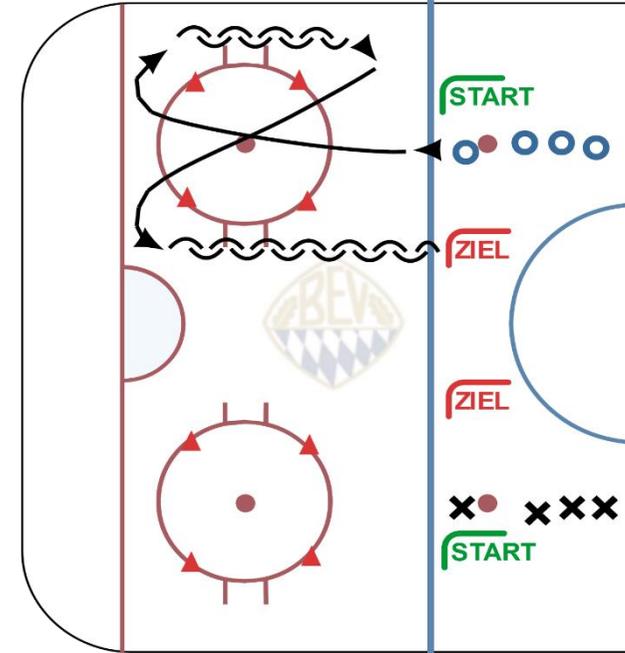


TEAM A

TEAM B

Lauf 3

Start ist die Blaue Linie. Lauf in das Drittel mit Kanadierbogen, abwechselnd links und rechts um die Pylonen herum. Nach der letzten Pylone im Drittel drehen die Kinder um und laufen bis ins Ziel. Wird die Ziellinie erreicht startet der nächste.



Lauf 4

Start ist die Blaue Linie. Vorwärtslauf bis zur hinteren rechten Pylone. Dort wird auf Rückwärts umgedreht und bis zur vorderen rechten Pylone gefahren. Hier wird wieder auf vorwärts umgedreht und zur hinteren linken Pylone gelaufen. Hier wird wieder auf Rückwärts umgedreht und bis ins Ziel gelaufen. Wird die Ziellinie erreicht startet der nächste.