



Durchführungsbestimmungen 3. Kids Cup 2009 – U8

1. Allgemeines

Die Spiele werden nach den gültigen Statuten und Regeln der IIHF, den Bestimmungen der Spielordnung des Deutschen Eishockey Bundes sowie des Eissportverbandes Baden-Württemberg – Fachsparte Eishockey durchgeführt, sofern es in dieser Durchführungsbestimmung nicht abweichend geregelt ist.

2. Veranstalter

Eichenkreuz Union e.V.
Mad Dogs Mannheim
Jochen Khim
Ostendstr. 12
76707 Hambrücken
Tel.: +49 (0) 7255 7190925
jochen.khim@khim.de

3. Zeit und Ort

Das Turnier findet vom 28. – 30. Dezember 2009 statt

Austragungsort: Nebenhallen der SAP Arena Mannheim
Xaver-Fuhr-Strasse 150
68163 Mannheim

4. Teilnehmer und Spielberechtigungen

Spielberechtigt sind Spieler der Geburtsjahrgänge 2001 und jünger, sowie Spielerinnen (Mädchen) der Geburtsjahrgänge 2000 und jünger. Die Turnierleitung hält sich das Recht der Ausweispflicht ausdrücklich vor.

5. Mannschaftsspielstärke

Gespielt wird mit 4 gegen 4 Feldspielern plus jeweils 1 Torhüter.

Die Mannschaftsspielstärke sollte pro Spiel mindestens 12 Spieler + 1 Torhüter betragen. Wir empfehlen die Aufteilung der Mannschaft in (mindestens drei) feste Blöcke.

Wird während des Turniers die erforderliche Mindestspielstärke von 8 Feldspielern unterschritten, (z.B. aufgrund von Verletzungen oder sonstigen Krankheiten) ist unverzüglich die Turnierleitung zu informieren. Die Turnierleitung hat ausdrücklich das Recht das Spiel für diese Mannschaft als verloren zu werten.

Der Torhüter darf **nicht** durch einen Feldspieler ersetzt werden.

6. Blockwechsel / Spielablauf

Auf Hinweis des Zeitnehmers müssen die Blöcke alle 90 Sekunden gewechselt werden. **Es ist nicht erlaubt, einen Spieler doppelt spielen zu lassen.** Beim Blockwechsel müssen also immer alle auf dem Eis befindlichen Feldspieler gewechselt werden.

Der Blockwechsel wird fliegend durchgeführt. D.h. mit dem Ruf „Zeit/Time“ des Zeitnehmers darf die Scheibe von keinem Feldspieler mehr berührt werden und die Feldspieler müssen das Spielfeld so schnell wie möglich verlassen.

Gleichzeitig darf der neue Block mit dem Ruf „Zeit/Time“ auf das Spielfeld gehen und das Spiel aufnehmen.



Wird die Scheibe nach dem Wechselsignal noch absichtlich von einem Feldspieler berührt/gespielt oder geht der neue Block zu früh auf das Spielfeld, kann der Schiedsrichter eine Zeitstrafe aussprechen.

Wenn der Puck nicht mehr spielbar ist (z.B. Puck beim Torhüter) wird das Spiel fortgesetzt indem der Schiedsrichter den Puck in die Ecken wirft. Wenn der Puck das Spielfeld verlassen hat, kann der Schiedsrichter durch den Wurf einer „neuen“ Scheibe das Spiel sofort fortsetzen.

Nach Toren und nach dem Aussprechen von Strafen (siehe Punkt 10.1.) wird das Spiel durch Bully fortgesetzt.

7. Spielzeit

Die Spieldauer beträgt 27 Minuten. In den Play-off Spielen (im oberen Paarkreuz Spiele F3+F4) und in den Platzierungsspielen (F5+F6) wird die Spielzeit auf 36 Minuten verlängert. In den beiden Finalspielen (F7+F8) wird die Spielzeit auf 40 Minuten (2x20 incl. Seitenwechsel; erster Blockwechsel nach 2 Minuten) verlängert.

Auf Hinweis des Zeitnehmers (jeweils nach 90 Sekunden) erfolgt ein Blockwechsel (siehe Punkt 5) Die Spielzeit läuft durch, und wird nur bei einer längeren Verletzungspause (auf Hinweis der Schiedsrichter) angehalten. In diesem Fall wird auch das parallel laufende Spiel auf Hinweis des Zeitnehmers unterbrochen und die Spielzeit angehalten.

Es ist für die Mannschaften **nicht** möglich ein „Time-Out“ (Regel 422) anzuwenden.

8. Eisfeldaufteilung / Tore / Puck

Die Spiele werden im 2-Felder Modus ausgetragen.

Die Spielfelder sind quer zur Eisbahn. Die Abgrenzung liegt ca. 3 Meter neben der blauen Linie, d.h. die Spielfläche ist jeweils die um 3 Meter verbreiterte Endzone.

Der verbleibende Streifen im Mitteldrittel wird als Wechselspieler/ Trainer Zone genutzt. Es werden jeweils 2 Spiele gleichzeitig ausgetragen.

Es ist zu beachten, dass sich die Spielerbank wegen des fliegenden Blockwechsels (Punkt 6) sich immer auf der Seite des eigenen Tores befinden muss.

Die Tore haben die Standardmaße. Sie stehen mittig an den Schmalseiten des Spielfeldes im Abstand von 3 Meter (Torpfosten) zur Bande.

Gespielt wird mit dem regulären IIHF 160 Gramm schweren und schwarzen Puck.

9. Turniermodus

Am Turnier nehmen 8 Mannschaften teil.

9.1 Vorrunde

Die Vorrunde wird nach dem Prinzip „jeder gegen jeden“ (round robin) gespielt.

Für jeden Sieg in der Vorrunde erhält eine Mannschaft 2 Punkte, für jedes Unentschieden 1 Punkt.

Die Abschlusstabelle wird in der Reihenfolge der folgenden Kriterien erstellt:

- (a) Punkte
- (b) direkter Vergleich
- (c) Tordifferenz
- (d) Anzahl geschossener Tore
- (e) Los



9.2 Play Off

Es werden alle Platzierungen ausgespielt.

In der 1. Play-off Runde finden die Überkreuzspiele (1.-4.; 2.-3.; 5.-8.; 6.-7.) statt.

In der 2. Play-off Runde finden die Platzierungsspiele. (u.a. Finale; Sieger der Überkreuzspiele 1.-4. und 2.-3.) statt.

Endet ein Play-off Spiel unentschieden findet direkt im Anschluss ein Penaltyschießen statt. Per Los wird entschieden wer beginnt. Für beide Mannschaften treten abwechselnd 3 Schützen an. Ist danach noch keine Entscheidung gefallen, folgt jeweils 1 Schütze pro Mannschaft bis zur Entscheidung. Kein Schütze darf zweimal antreten, so lange nicht alle Feldspieler seiner Mannschaft bereits angetreten sind.

10. Schiedsrichter

Die Schiedsrichter werden von der Turnierleitung aufgeboten.

Gespielt wird mit jeweils einem Schiedsrichter pro Spielfeld.

10.1 Strafen

Bei erkanntem Foulspiel durch den Schiedsrichter, wird eine Zeitstrafe von 60 Sekunden verhängt. Die Strafzeit beginnt sobald das Spiel wieder aufgenommen wurde.

Gleiche Strafen gegen beide Mannschaften werden immer aufgerechnet, so dass möglichst viele Feldspieler auf dem Eis verbleiben.

Das Ende der Strafzeit wird durch die Punktrichter (Tisch direkt neben der Spielfläche) angezeigt. Bei einem Treffer gegen die Mannschaft in Unterzahl endet die laufende Strafe vorzeitig.

Bei Spieldauerdisziplinarstrafen wird in Absprache mit Schiedsrichter und Turnierleitung über die Dauer des Ausschlusses entschieden (evt. Sperre für das nächste Spiel oder das gesamte Turnier).

11. Spielkleidung und Spielerschutzrüstung

Jede Mannschaft hat zum Turnier einen hellen und einen dunklen Trikotsatz mitzubringen. Alle Mannschaftsführer werden gebeten sich rechtzeitig vor dem nächsten Spiel mit ihrem Spielpartner die Trikotfarbe abzuklären, um Zeitverluste - bei gleichen oder zu ähnlichen Trikots - zu vermeiden.

Jeder Spieler verpflichtet sich mit vollständiger, voll funktionsfähiger, sowie den Sicherheitsrichtlinien entsprechender Schutzrüstung zu spielen. Bei Verstoß wird der Spieler mit sofortiger Wirkung solange vom Turnier ausgeschlossen, bis der Mangel beseitigt wurde.

12. Schiedsgericht und Protest

Das Schiedsgericht setzt sich aus den Mitgliedern der Turnierleitung zusammen. Proteste sind bis 20 Minuten nach Spielende schriftlich einzureichen. Über den Protest entscheidet das Schiedsgericht. Entscheidungen des Schiedsgerichts sind endgültig.

13. Haftung

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung, die notwendigen Versicherungen tragen die jeweiligen Vereine selbst. Bei entstandenen Schäden an Kabineneinrichtungen haften die jeweiligen Vereine.

14. Sonderbestimmungen

Die Siegerehrung findet unmittelbar nach dem letzten Spiel des Gesamtturniers statt. Die Mannschaften werden gebeten zur Siegerehrung im Trikot zu erscheinen. Alle Mannschaften erhalten einen Pokal entsprechend der erreichten Platzierung.



Die teilnehmenden Mannschaften haben sich jeweils spätestens 10 Minuten vor ihrem Spielbeginn bereitzuhalten. Um den vorgesehenen Zeitplan einhalten zu können, sind alle Mannschaften angehalten, die Einlaufzeit und die Zeit auf dem Eis nach Spielende minimal zu halten.

Wir wünschen allen Teilnehmern eine gute Anreise und einen erfolgreichen Turnierverlauf; vor allem aber drei schöne Tage in Mannheim!

15. Turnierleitung:

Thorsten Geib
geibthor@gmx.de

Timo Zbaranski
timofejz@web.de