



Organisation Spielbetrieb Kleinfeldliga Altersklasse U7 Saison 2025/2026

Handout für Vereine und Vereinsspielleiter



Spielbetrieb:

Die von den Vereinen zum Spielbetrieb gemeldeten Mannschaften werden vom Nachwuchsausschuss in unterschiedliche regionale Gruppen eingeteilt

Die Vereine haben zudem die Möglichkeit, jederzeit zusätzlich Freundschaftsspiele zu vereinbaren. Turniere sind ebenfalls möglich.

Freundschaftsspiele und Turniere sind lediglich gegenüber dem Spielgruppenleiter für die Nachwuchsligen aus statistischen Gründen anzeigepflichtig. Die Teilnahme an Freundschaftsspielen oder Turnieren im Ausland sowie die Teilnahme von ausländischen Mannschaften an Freundschaftsspielen oder Turnieren im Inland ist genehmigungspflichtig. Durchführungsbestimmungen Ziffer 4.3.

Schiedsrichter werden vom Heimverein gestellt. Die Durchführungsbestimmungen, Ziffer 3.3.3.1 (4) sind zu beachten.

Es müssen keine Spielberichte erstellt werden, noch müssen Spielberichte an die Spielberichtsprüfstelle eingereicht werden.

Um aber ein Mindestmaß an Versicherungsschutz zu gewährleisten ist folgendes zu beachten: Spielberechtigt ist jedes Kind, das das **5. Lebensjahr** vollendet hat und eine Mitgliedschaft im Verein besitzt. Die Kinder benötigen zwingend keinen Spielerpass. Ferner besteht die Möglichkeit, dass Kinder – die die vorgenannten Vorgaben erfüllen – aber einem anderen Verein zugehörig sind, an einem Freundschaftsspiel oder Turnier eines Vereins teilnehmen, der selbst nicht genügend Kinder zur Verfügung hat. Auch ein durchmischen der Kinder, z.B. im Losverfahren, nach dem Learn2Play-Konzept, ist möglich.



Ablauf U7 Turnier

Team A und B spielen 4 gegen 4

Team C und D spielen 4 gegen 4

Kurze Pause zwischen den einzelnen
Turnierspielen, dann:

A gegen C und B gegen D

Nach weiterer kurzer Pause zuletzt:

C gegen B und D gegen A

Fliegender Wechsel nach jeweils
einer Minute.

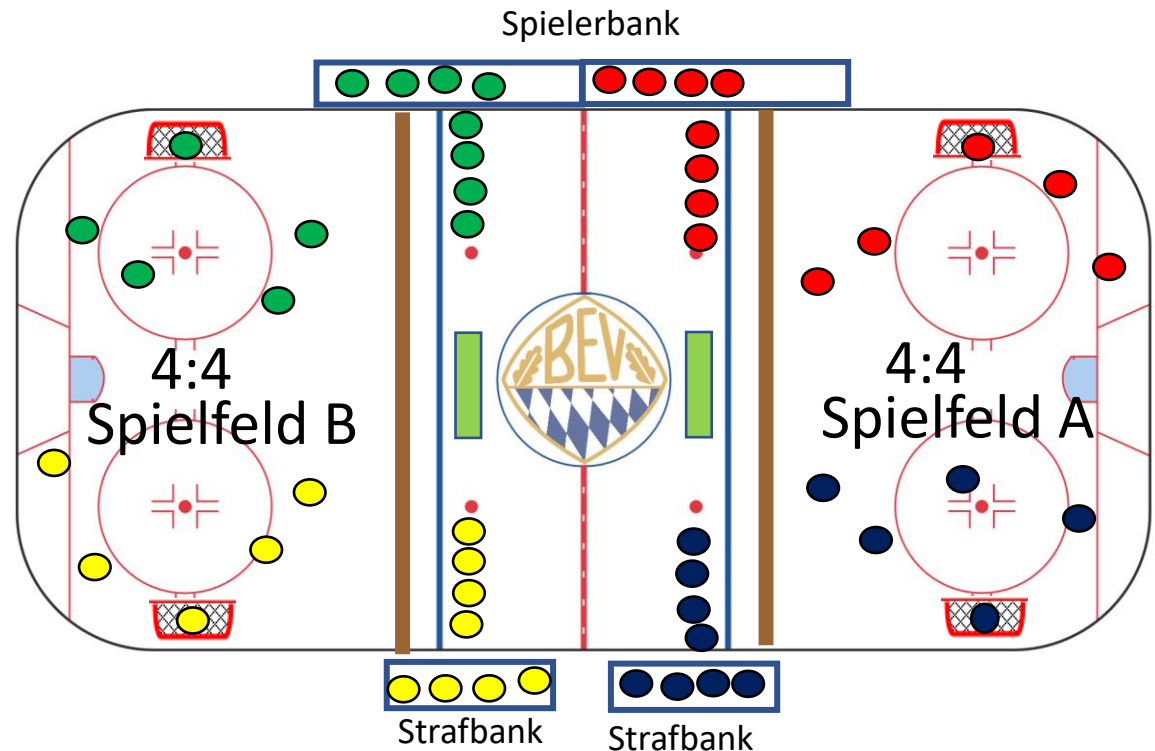
Balken 2 Meter zur blauen Linie eingerückt

Spielzeit:

24 Minuten Bruttospielzeit

Blaue Scheibe

Kleine Tore





Empfohlener Ablauf U7 Freundschaftsspiel

Team A und B spielen 4 gegen 4
2 bis 3 Spielhälften
5 Minuten Pause zwischen den einzelnen
Spielhälften.
Fliegender Wechsel nach jeweils
einer Minute.

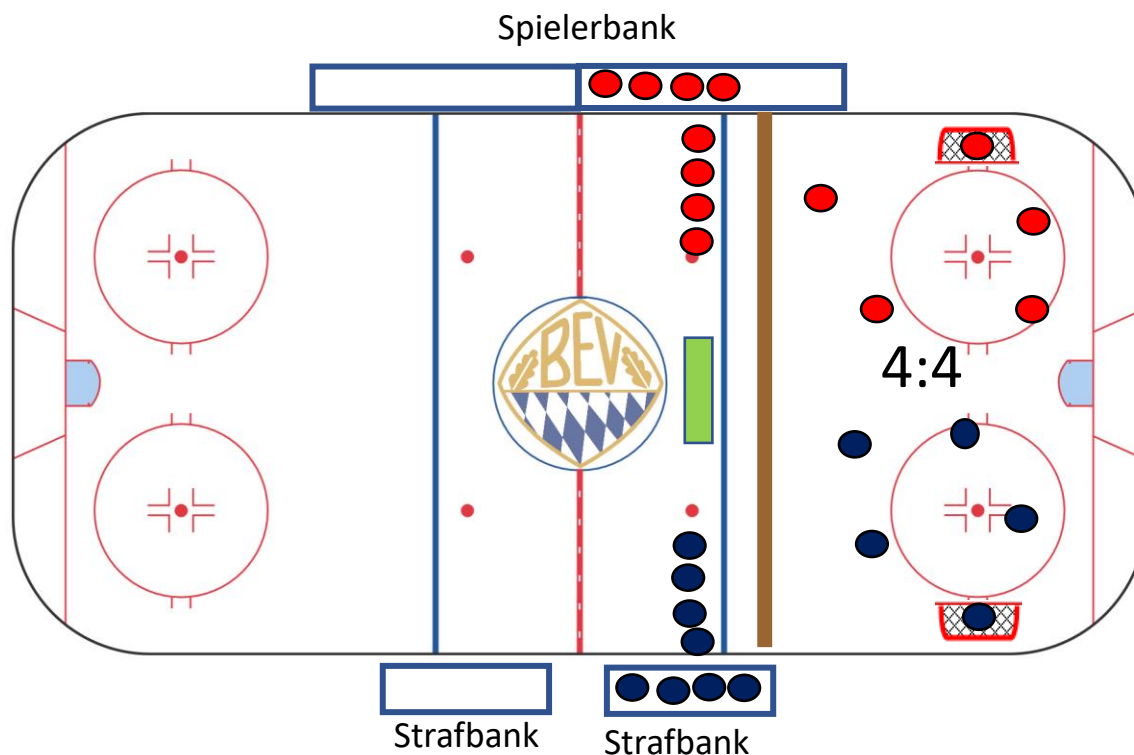
Spielzeit (Empfehlung):

3x24 Minuten Bruttospielzeit
2x30 Minuten Bruttospielzeit

Balken 2 Meter zur blauen Linie eingerückt

Blaue Scheibe
Kleine Tore

**Die freie Eisfläche kann während des Spieles
für ein Training der Laufschiule, usw. oder
auch für ein Freundschaftsspiel in der
Altersklasse U9 genutzt werden.**





Mindestspielstärke:

12 + 1

Spielzeit (geregelter Turnierspielbetrieb):

24 Minuten durchlaufende Zeit.

Pausenzeiten:

Empfohlene Pausenzeiten zwischen den Turnierspielen 5 Minuten.

Tore:

Es kommen ausschließlich Tore mit verminderten Abmessungen, 140cm Breite und 100cm Höhe, zum Einsatz. Die Tore sind mittig an den Schmalseiten des Spielfeldes im Abstand von 3 Metern (Torpfosten) von der Bande zu positionieren.

Puck:

Es wird mit der Blauen Scheibe, 75mm Durchmesser, 115 bis 135 Gramm Gewicht gespielt.

Abgrenzung des Spielfeldes:

Balken 2 Meter zur blauen Linie eingerückt



Empfehlung zur Spielleitung:

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

Jeder Spielleiter hat eine zweite Scheibe bei sich, die er bei einer unspielbaren oder dem Spielfeld verlassenden Scheibe mit dem Ruf „Neue Scheibe“ ins Spiel bringt.

Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel durch den Spielleiter zu unterbrechen. Die Uhr ist anzuhalten.

Kleine Strafen (2 Minuten)

Bei einer kleinen 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 der Spieler sich zur Spielerbank (Trainer) begeben soll und für die restliche Dauer des Einsatzes/Wechsel nicht mehr am Spiel teilnehmen darf. Weiterspielt wird 3 gegen 4 usw., bis zum nächsten Wechsel. Eine kleine Strafe betrifft immer den Block in dessen Spielzeit die kleine Strafe ausgesprochen wird. Ebenso ist mit einer weiteren kleinen Strafe in der Spielzeit des gleichen Blocks zu verfahren. Dies bedeutet, dass kleine Strafen mit dem Ende der Spielzeit des Blocks in denen die Strafen ausgesprochen wurden, beendet sind. Der nächste Block spielt mit voller verfügbarer Spielstärke weiter. Bei einer dritten Kleinen Strafe in der Spielzeit des gleichen Blockes entfällt diese, bzw. es wird kein weiterer Spieler vom Spielfeld verwiesen. Minimal wird mit 4 gegen 2 Feldspieler gespielt. Kleine Strafen für einen Torhüter werden von einem Feldspieler „abgesessen“.

AK U7 Blockbildung



Blockbildung

Anzahl Feldspieler	Anzahl Spieler im Block					Bemerkung
	rot	gelb	grün	blau	weiß	
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	-	

Empfehlung für die Blockbildung:

Im „Roten Block“ sollten immer die stärksten Spieler einer Mannschaft aufgestellt werden und diese Verfahrensweise fortführend absteigend für die weiteren Blockfarben Anwendung finden.



Organisation Spielbetrieb Kleinfeldliga Altersklasse U9 Saison 2025/2026

Handout für Vereine und Vereinsspielleiter

AK U9 Ligen-Einteilung



Spielbetrieb:

Die von den Vereinen zum Spielbetrieb gemeldeten Mannschaften werden vom Nachwuchsausschuss in zwei Leistungsklassen (A und B) eingeteilt.

Die Vereine haben zudem die Möglichkeit, jederzeit zusätzlich Freundschaftsspiele zu vereinbaren. Turniere sind ebenfalls möglich.

Alle Freundschaftsspiele und Turniere – einschließlich Freundschaftsspiele und Turniere im Ausland – sind genehmigungspflichtig und beim zuständigen Spielgruppenleiter anzumelden. Durchführungsbestimmungen Ziffer 4.3.

Schiedsrichter werden vom Heimverein gestellt. Die Durchführungsbestimmungen, Ziffer 3.3.3.1 (4) sind zu beachten

AK U9 Meisterschaftsturnier



Ablauf U9 Meisterschaftsturnier

Team A und B spielen 4 gegen 4

Team C und D spielen 4 gegen 4

Kurze Pause zwischen den einzelnen
Turnierspielen, dann:

A gegen C und B gegen D

Nach weiterer kurzer Pause zuletzt:

C gegen B und D gegen A

Fliegender Wechsel nach jeweils
einer Minute.

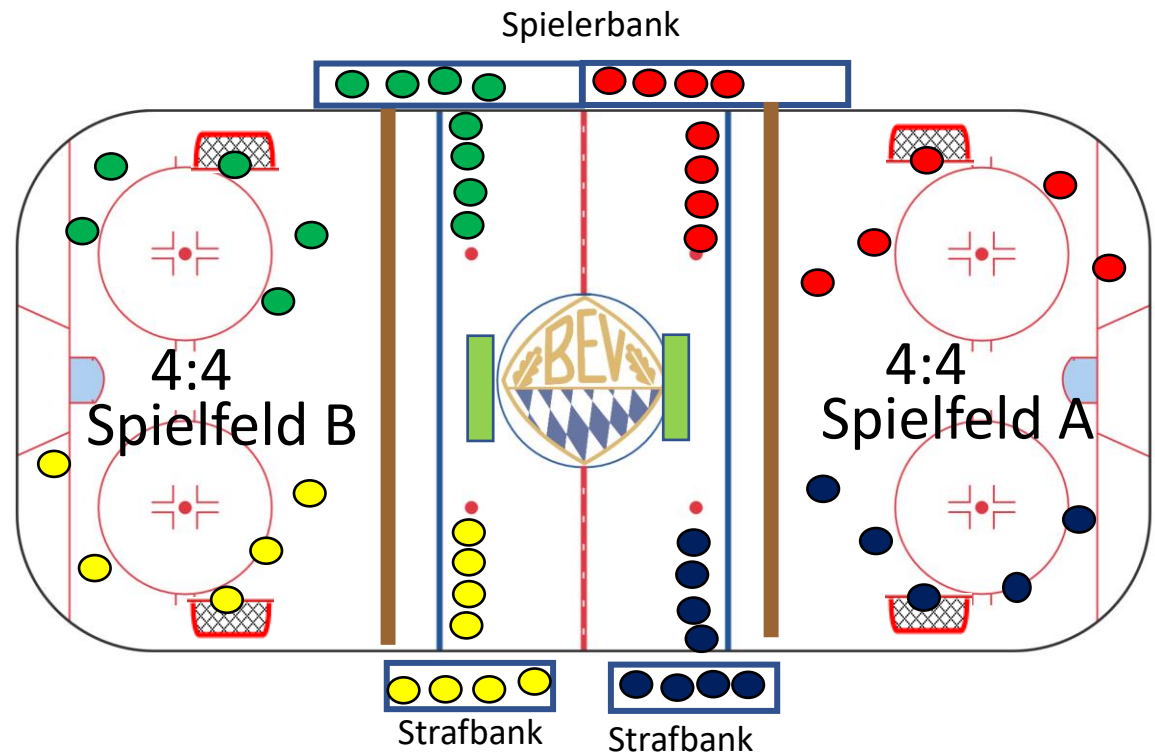
Balken 2 Meter zur blauen Linie eingerückt

Spielzeit:

LK A 32 Minuten Bruttospielzeit

LK B 27 Minuten Bruttospielzeit

Blaue Scheibe
Kleine Tore



AK U9 Freundschaftsspiele



Ablauf U9 Freundschaftsspiel

Team A und B spielen 4 gegen 4
3 Spielhälften
Kurze Pause zwischen den einzelnen
Spielhälften.
Fliegender Wechsel nach jeweils
einer Minute.

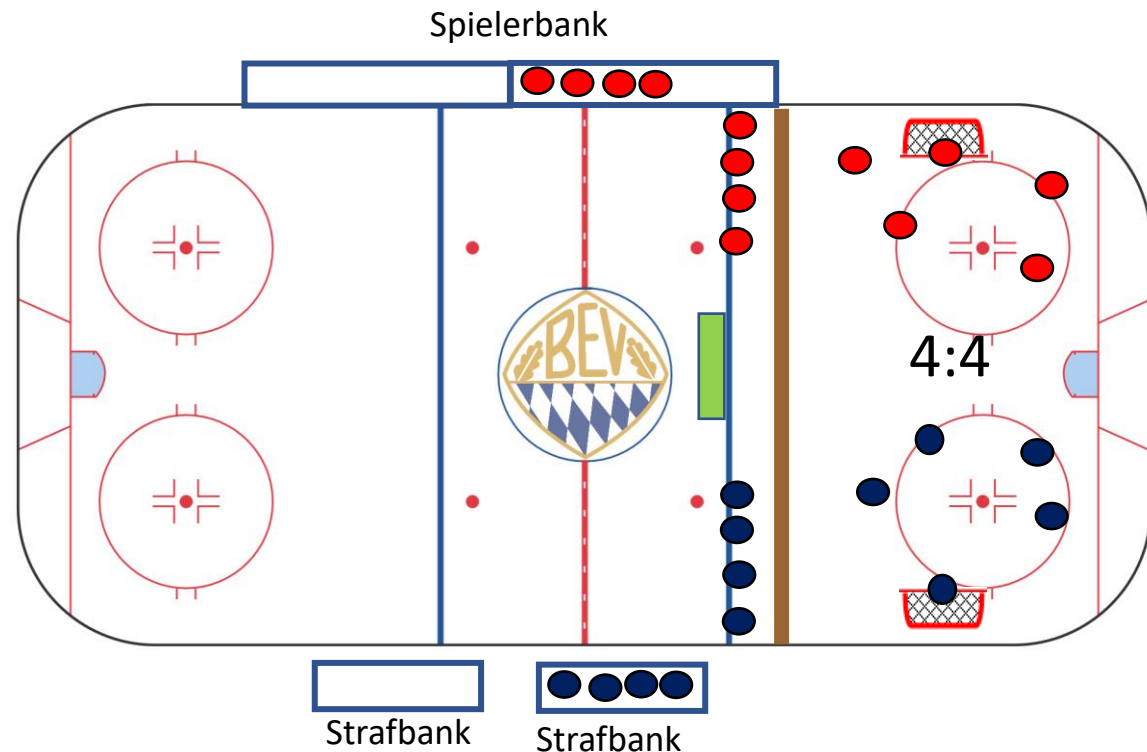
Spielzeit:

3x32 Minuten Spielzeit (Spielstärke min. 16+1)
3x27 Minuten Spielzeit (Spielstärke min. 12+1)
3x24 Minuten Spielzeit (Spielstärke min. 10+1)

Balken 2 Meter zur blauen Linie eingerückt

Blaue Scheibe
Kleine Tore

**Die freie Eisfläche kann während des Spieles
für ein Training der Lauschule, U7 usw. oder
auch für ein Freundschaftsspiel in der
Altersklasse U7 genutzt werden.**



AK U9 Spielbericht



Spielbericht:

Die Feldspieler sind Blockweise, ohne Berücksichtigung der Spielposition und unter Angabe der Blockfarbe (gekennzeichnet durch Armbinden auf den Spielertrikots) vor Spielbeginn in den Spielbericht einzutragen. Für die Einteilung bzw. farbliche Bezeichnung der Blöcke ist ausschließlich der zuständige Mannschaftsführer verantwortlich. Der Mannschaftsführer hat sich von der Richtigkeit der Eintragungen in den Spielbericht zu überzeugen und dies vor Spielbeginn mit seiner Unterschrift zu bestätigen.

In den Spielbericht müssen **keine** Torschützen und Assistenten eingetragen werden. Kleine Strafen (2 Minuten Strafen) müssen nicht dokumentiert werden. Große Strafen müssen hingegen dokumentiert werden.

Bei einem unentschiedenen Endstand erfolgt **keine** Verlängerung oder Penaltyschießen. Jedoch kann ein Penaltyschießen als Abschluss ohne Wertung auf freiwilliger Basis durchgeführt werden.

Ergebnisdienst

Die Spielergebnisse der jeweiligen Turnierspiele gibt der Heimverein in den Ergebnisdienst (www.bev-eishockey.de) ein.

AK U9 Blockbildung



Blockbildung

Anzahl Feldspieler	Anzahl Spieler im Block					Bemerkung
	rot	gelb	grün	blau	weiß	
10	5	5	-	-	-	nur FS
11	5	6	-	-	-	nur FS
12	4	4	4	-	-	LK B
13	4	4	5	-	-	LK B
14	4	5	5	-	-	LK B
15	5	5	5	-	-	LK B
16	4	4	4	4	-	LK A / LK B
17	4	4	4	5	-	LK A / LK B
18	4	4	5	5	-	LK A / LK B
19	4	5	5	5	-	LK A / LK B
20	5	5	5	5	-	LK A / LK B



Verfahrensweise bei verletzten Spielern oder Spieldauerstrafen

Fall 1: Ein Spieler verletzt sich oder wird vom Spiel ausgeschlossen (nach Ablauf der 5 Minuten Strafe) und in dem Block des verletzten Spielers ist ein Ersatzspieler verfügbar:

Ersatzspieler nimmt den Platz auf dem Eis für den verletzten Spieler ein

Fall 2: Ein Spieler verletzt sich oder wird vom Spiel ausgeschlossen (nach Ablauf der 5 Minuten Strafe) und in dem Block des verletzten Spielers gibt es keinen Ersatzspieler:

- a) Ist in einem anderen Block ein Ersatzspieler vorhanden, kann dieser nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter in den Block des ausgefallenen Spielers wechseln.
- b) Ist kein Ersatzspieler in der Mannschaftsaufstellung vorhanden, muss der Block des ausgefallenen Spielers mit einem Spieler weniger das Spiel bestreiten.

AK U9 Regeln



Spielzeiten Leistungsklasse A:

32 Minuten durchlaufende Zeit.

Spielzeiten Leistungsklasse B:

27 Minuten durchlaufende Zeit.

Pausenzeiten:

Empfohlene Pausenzeiten zwischen den Turnierspielen 5 Minuten.

Tore:

Es kommen ausschließlich Tore mit verminderten Abmessungen, 140cm Breite und 100cm Höhe, zum Einsatz.

Puck:

Es wird mit der Blauen Scheibe, 75mm Durchmesser, 115 bis 135 Gramm Gewicht gespielt.

Bei einer Unterschreitung der Mindestspielstärke ist ein Freundschaftsspiel durchzuführen. Es sei denn, der betreffende Verein kann eine Ausnahmegenehmigung für das betreffende Meisterschaftsspiel vorlegen. Der Antrag auf Ausnahmegenehmigung ist gegen eine Bearbeitungsgebühr, 48 Stunden vorher, mit schriftlicher Begründung für den Grund der Reduzierung, beim Spielgruppenleiter zu beantragen. Für die Leistungsklasse A kann auf minimal 12 + 1, für die Leistungsklasse B auf minimal 10 + 1, der Antrag gestellt werden. Die Ausnahmegenehmigung ist unaufgefordert und rechtzeitig vor Spielbeginn den Spielleitern und dem Turnierausrichter vorzulegen. Eine Zusatzmeldung ist durch den Turnierausrichter zu erstellen. Siehe hierzu auch die Durchführungsbestimmungen, Ziffer 3.1.3.



Spielablauf:

Der Spielleiter wirft die Scheibe nach erfolgter Aufstellung den Puck zum Eröffnungs-Bully ein. Im Spiel ist nach 60 Sekunden ein „**Fliegender Wechsel**“ durchzuführen. Auf die „**Ansage Zeit**“ werden alle 4 Feldspieler beider Mannschaften komplett „**fliegend**“ gewechselt. Ein Austausch von 1, 2 oder 3 Spielern ist nicht erlaubt.

Der scheibenführende Spieler muss den Puck nach der „**Ansage Zeit**“ in seine eigene Spielhälfte zurück spielen, außer er befindet sich über der gedachten Mittellinie (Schiedsrichter entscheidet die Position) und hat keinen Gegenspieler mehr vor sich, außer den Torhüter. Der scheibenführende Spieler muss die **Aktion abschließen** und begibt sich anschließend umgehend zum Wechsel.

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.

Sollte eine Mannschaft mit 2 Torhütern antreten, können die Torhüter bei jedem fliegenden Wechsel getauscht werden. Es ist wünschenswert, wenn beide Torhüter gleich viel Eiszeit erhalten. Der zweite Torhüter kann auch als Feldspieler zum Einsatz kommen, er muss aber vor Spielbeginn als Feldspieler im Spielbericht aufgeführt sein.

AK U9 Spielleitung



Spielleitung:

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

Jeder Spielleiter hat eine zweite Scheibe bei sich, die er bei einer unspielbaren oder dem Spielfeld verlassenden Scheibe mit dem Ruf „Neue Scheibe“ ins Spiel bringt.

Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel durch den Spielleiter zu unterbrechen. Die Uhr ist anzuhalten.

Kleine Strafen (2 Minuten)

Bei einer kleinen 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 der Spieler sich zur Spielerbank (Trainer) begeben soll und für die restliche Dauer des Einsatzes/Wechsel nicht mehr am Spiel teilnehmen darf. Weiterspielt wird 3 gegen 4 usw., bis zum nächsten Wechsel. Eine kleine Strafe betrifft immer den Block in dessen Spielzeit die kleine Strafe ausgesprochen wird. Ebenso ist mit einer weiteren kleinen Strafe in der Spielzeit des gleichen Blocks zu verfahren. Dies bedeutet, dass kleine Strafen mit dem Ende der Spielzeit des Blocks in denen die Strafen ausgesprochen wurden, beendet sind. Der nächste Block spielt mit voller verfügbarer Spielstärke weiter. Bei einer dritten Kleinen Strafe in der Spielzeit des gleichen Blockes entfällt diese, bzw. es wird kein weiterer Spieler vom Spielfeld verwiesen. Minimal wird mit 4 gegen 2 Feldspieler gespielt. Kleine Strafen für einen Torhüter werden von einem Feldspieler „abgesessen“.



Große Strafen (5 + Spieldauerdisziplinarstrafe, Matchstrafe)

Wird eine Große Strafe ausgesprochen wird der betreffende Spieler sofort in die Kabine verwiesen. Das Spiel wird mit Aussprechen der Strafe unterbrochen die Spielzeituhr ist anzuhalten. Der Beginn der 5-Minuten-Strafe ist im Spielbericht einzutragen und die Strafe in die Spielzeituhr einzugeben. Der betreffende Block in dessen Spielzeit die Strafe ausgesprochen wurde, spielt bis zum Ende seiner Einsatzzeit mit einem Feldspieler weniger. Es wird so lange mit einem Spieler weniger gespielt bis die 5-Minuten-Strafe abgelaufen ist. Dies bedeutet, die jeweils nächstfolgenden Blöcke spielen mit einem Feldspieler weniger. Der Zeitnehmer ist für den richtigen Ablauf zuständig. Der Spielleiter informiert den Zeitnehmer über die korrekte Vorgehensweise.

Über die Große Strafe ist eine Zusatzmeldung zu erstellen.

Bei Ausspruch einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe direkt, oder in Verbindung einer Großen Strafe, ist der betreffende Spieler sofort in die Kabine zu verweisen. Eine weitere Teilnahme für das betreffende Spiel ist nicht mehr zulässig. Der Spieler bleibt zudem für das folgende Turnierspiel gesperrt. Durchführungsbestimmungen Ziffer 3.4.2.4.



Große Strafen (5 + Spieldauerdisziplinarstrafe, Matchstrafe)

Bei Ausspruch einer Matchstrafe direkt, oder in Verbindung einer Großen Strafe, ist der betreffende Spieler sofort in die Kabine zu verweisen. Eine weitere Teilnahme ist für das betreffende Turnier nicht mehr zulässig. Der Spieler bleibt zudem mindestens für das laufende Meisterschaftsturnier gesperrt. Durchführungsbestimmungen Ziffer 3.4.2.5.

10 Minuten Disziplinarstrafe

Da es sich bei einer 10 Minuten Disziplinarstrafe um eine persönliche Strafe handelt, ist ein Auffüllen der Blockstärke, des betreffenden Blocks nur dann möglich, wenn ein weiterer Spieler für den betreffenden Block auf dem Spielbericht aufgeführt ist. Ist dies nicht der Fall, spielt der betreffende Block mit einem Spieler weniger. Diese Vorgehensweise kommt ebenso für alle weiteren Blöcke zur Anwendung, so lange bis die ausgesprochene 10 Minuten Disziplinarstrafe abgegolten, oder das Turnierspiel beendet ist.

AK U9 Spielleitung



Spielleitung:

- Ein Torhüter kann **nicht** durch einen Feldspieler ersetzt werden (**betrifft die Emptynet Regel**)
- Das Aufwärmen auf dem Eis entfällt.
- Eine Eisbereitung zwischen den einzelnen Turnierspielen ist nicht zwingend erforderlich.
- Tore werden vom Spielleiter mit internationaler Geste angezeigt.
- Der Zeitnehmer oder Punkterichter muss die Tore lediglich mitzählen.
- Das Endergebnis ist im Spielbericht einzutragen.
- Kleine Strafen (2 Minuten) müssen nicht dokumentiert werden.
- Große Strafen müssen dokumentiert werden.
- **Muss auf einer Spielhälfte das Spiel unterbrochen werden (Verletzung, große Strafe) läuft auf dem anderen Spielfeld das Spiel weiter. Sollte der Unterbrechungsgrund beim Minutenwechsel noch nicht aufgehoben sein, stoppt erst dann die Spielzeit auf beiden Spielflächen.**
- Die IIHF-Regel 87 (Time Out) findet keine Anwendung.
- Eingabe der einzelnen Endergebnisse der Turnierspiele in den Ergebnisdienst (www.bev-eishockey.de). **Verantwortlich für den Ergebniseintrag aller Meisterschaftsspiele eines Turnieres ist immer der Turnierausrichter.**
- **Analog IIHF-Regel 101.1 wird körperloses Eishockey gespielt.**

AK U9 Aufenthaltsberechtigung



Aufenthaltsberechtigung am Spielfeldrand

Nachfolgend aufgeführte Personen dürfen sich am Spielfeldrand (Balken) aufhalten:

- Trainer und Co-Trainer der beiden Mannschaften
- Je 2 Mannschaftsführer (Betreuer) von beiden Mannschaften
- Die Spieloffiziellen für Spielbericht und Zeitnahme
- Sanitätsdienst

Auf den Spielerbänken und Strafbänken dürfen sich keine Personen aufhalten, die nicht unmittelbar mit Funktionen für den Ablauf eines Turnieres oder Spieles benötigt werden.

Bei Zuwiderhandlung ist der Spielleiter/Turnierausrichter angewiesen, dass Spiel per sofort zu unterbrechen. Das Turnier/Spiel wird erst fortgeführt, wenn die Personen den geschützten Bereich verlassen haben.



Organisation Spielbetrieb Kleinfeldliga Altersklasse U11 Saison 2025/2026

Handout für Vereine und Schiedsrichter

AK U11 Ligen-Einteilung



Spielbetrieb:

Die von den Vereinen zum Spielbetrieb gemeldeten Mannschaften werden vom Nachwuchsausschuss in drei Leistungsklassen (A, B und C) eingeteilt.

Für die Zulassung in die Leistungsklasse A werden strenge Kriterien zugrunde gelegt. Mindestens 10 + 1 Spieler pro Jahrgang 2015 und 2016, die in der Vorsaison bereits am Spielbetrieb teilgenommen haben, müssen zur Verfügung stehen. Diese Spieler sind namentlich zusammen mit dem Vorabmeldebogen mitzuteilen. Für einen Spielbetrieb in der Leistungsklasse A benötigen Sie 10 bis 12 Spielzeiten. Der Spielbetrieb nach der Vorrunde ist bayernweit geplant. Ab der Saison 2026/27 muss die U9-Mannschaft ein fester Bestandteil in der Leistungsklasse A sein. Zudem müssen für die U11 Leistungsklasse A Mannschaft am Spieltag zwei (2) lizenzierte Trainer zur Verfügung stehen.

Die Vereine haben zudem die Möglichkeit, jederzeit zusätzlich Freundschaftsspiele zu vereinbaren. Turniere sind ebenfalls möglich. Freundschaftsspiele auf Großfeld, sind ab dem **06. Januar 2026** möglich, jedoch nur mit mit eingerückter Bande auf Höhe der Bullypunkt-Linien (Spielform D, 5 gg. 5). Bei der Anmeldung von Turnieren und Freundschaftsspielen ist die gewünschte Spielform (A, B, C, D, siehe nachfolgende Folien) mit einzureichen.

Alle Freundschaftsspiele und Turniere – einschließlich Freundschaftsspiele und Turniere im Ausland – sind genehmigungspflichtig und beim zuständigen Spielgruppenleiter anzumelden. Durchführungsbestimmungen Ziffer 4.3.

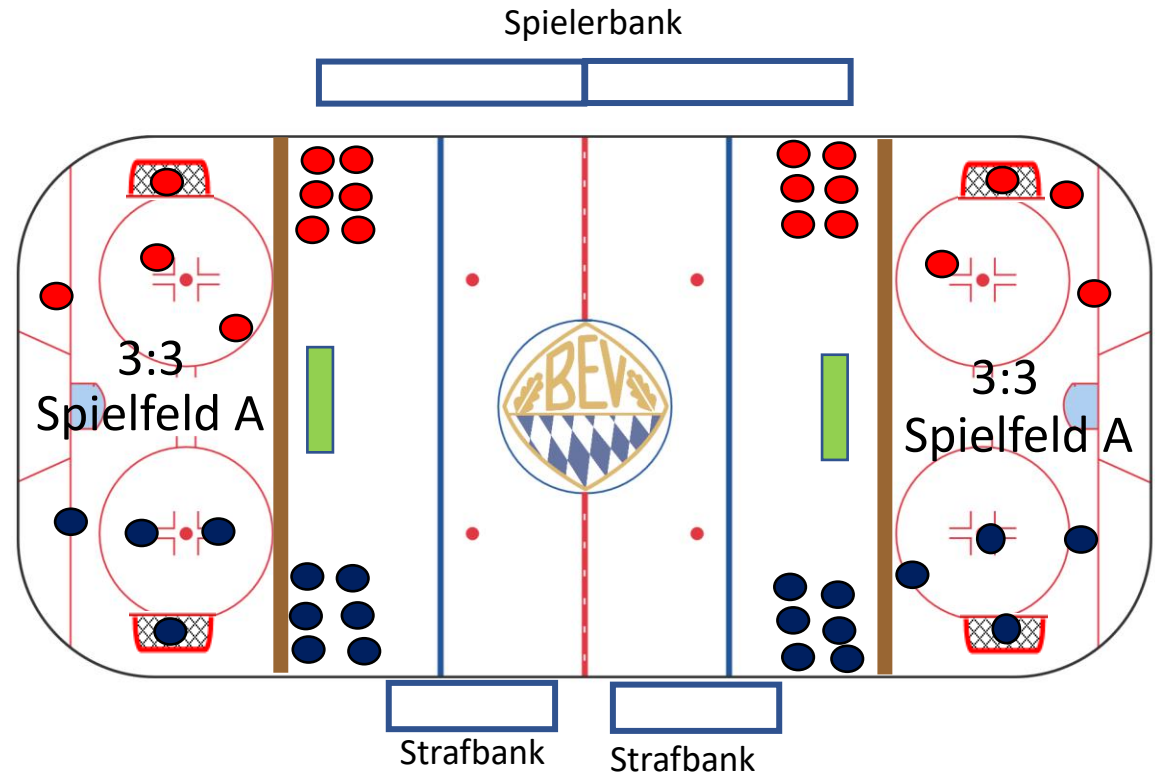
Alle Spiele werden durch offizielle BEV Schiedsrichter geleitet

AK U11 zulässige Spielformen



Ablauf Spielformen Querfeld Spielform A

- 3 gegen 3 auf zwei Spielfelder
- Balken auf Höhe der Bullykreis-Oberkante
- Tore sind mittig zu platzieren
- Fliegender Wechsel nach jeweils einer (1) Minute
- Schwarze Scheibe
- Große Tore
- Spielform für den Ligaspielbetrieb sowie Freundschaftsturniere und Freundschaftsspiele

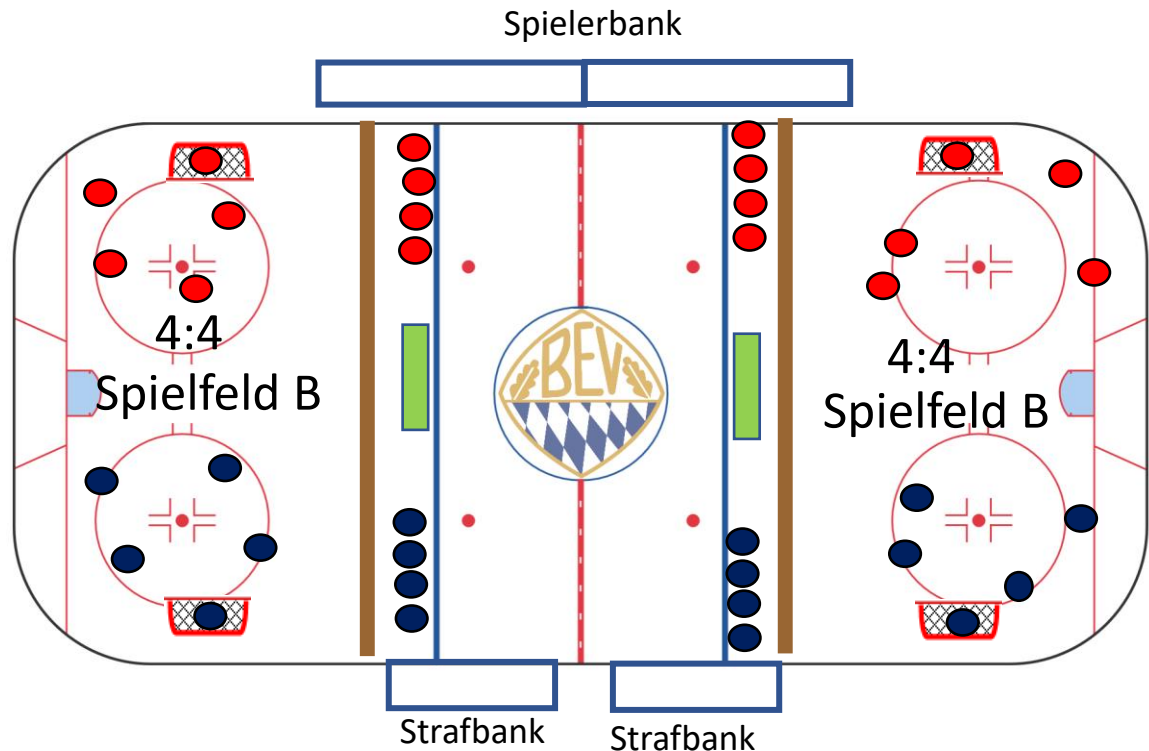


AK U11 zulässige Spielformen



Ablauf Spielformen Querfeld Spielform B

- 4 gegen 4 auf 2 Spielfelder
- Balken 2 Meter zur blauen Linie eingerückt
- Tore sind mittig zu platzieren
- Fliegender Wechsel nach jeweils einer (1) Minute
- Schwarze Scheibe
- Große Tore
- Spielform für den Ligaspielbetrieb sowie Freundschaftsturniere und Freundschaftsspiele

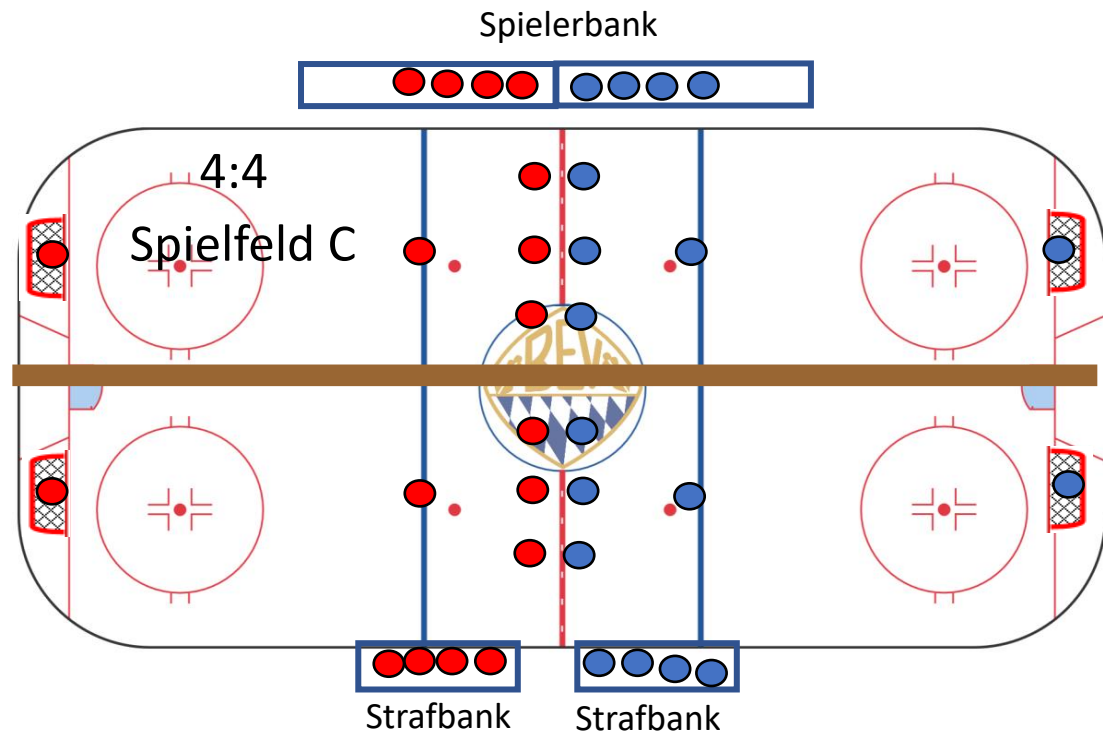


AK U11 zulässige Spielformen



Ablauf Spielform Längsfeld Spielform C

- 4 gegen 4 auf 2 Spielfelder
- Balkenbegrenzung längs mittig
- Tore sind auf der Torlinie mittig zu platzieren
- Fliegender Wechsel nach jeweils einer (1) Minute
- Ein Seitenwechsel findet nicht statt
- Schwarze Scheibe
- Große Tore
- Die Abseitsregel findet Anwendung
- Bullys auf den Bullyanspielpunkten sowie auf der Mittellinie auf Höhe der Bullypunktlinie
- Spielform für Ligaspielbetrieb sowie Freundschaftsturniere und Freundschaftsspiele



Spielform nur für Freundschaftsspiele

- [illegible]

AK U11 Leistungsklasse C



Spielmodus

- Turnierform mit 4 Mannschaften.
- 3 Turnierrunden ohne Neueinteilung.
- Jede Mannschaft benötigt 3 Eiszeiten pro Saison.
- Jede Mannschaft hat 12 Meisterschaftsspiele.
- Pro Turniertag spielen immer nur zwei Mannschaften gegeneinander, z.B. Mannschaft A gegen Mannschaft B und Mannschaft C gegen Mannschaft D.
- In jedem Turnier werden alle drei (3) Spielformen gespielt.

Ablauf

- 5 Minuten Warmlaufen ohne Scheibe.
- Spielform A 30 Minuten Brutto.
- 5 Minuten Pause.
- Spielform B 24 Minuten Brutto.
- 15 Minuten Pause.
- Spielform C 24 Minuten Brutto.

AK U11 Leistungsklasse C



Voraussetzungen

- Mindestantrittsstärke: 10 + 1.
- Empfehlung: 12 + 2, max. 19 + 2.
- Blockbildung pro Spielform gleichbleibend. Zwischen den unterschiedlichen Spielformen ist ein Wechsel der Blockbildung erlaubt.
- Blockbildung wird nicht auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt.
- Spielwertung: jede Spielform wird einzeln mit 0, 1 oder 2 Punkten gewertet, somit maximal 6 Punkte pro Turnier möglich.
- Die Leistungsklasse C wird empfohlen für sehr dünn besetzte Mannschaftskader, sowie für Mannschaften mit vielen Anfängern und für Zweit- und Drittmannschaften.

AK U11 Leistungsklasse B



Spielmodus

- Turnierform mit 4 Mannschaften.
- 9 Turniere bis Weihnachten.
- Einteilung nach Möglichkeit regional, danach Neueinteilung überregional je nach Leistungsstand.
- 9 Turniere nach Weihnachten.
- Jede Mannschaft benötigt 4 - 5 Eiszeiten pro Saison.
- Jede Mannschaft hat 18 Meisterschaftsspiele
- Pro Turniertag spielen immer nur zwei Mannschaften gegeneinander, z.B. Mannschaft A gegen Mannschaft B und Mannschaft C gegen Mannschaft D.

- In jedem Turnier werden alle drei (3) Spielformen gespielt

Ablauf

- 5 Minuten Warmlaufen ohne Scheibe.
- Spielform A 30 Minuten Brutto.
- 5 Minuten Pause.
- Spielform B 30 Minuten Brutto.
- **15** Minuten Pause.
- Spielform C 30 Minuten Brutto.

AK U11 Leistungsklasse B



Voraussetzungen

- Maximale Antrittsstärke: 15 + 2.
- Mindestantrittsstärke: 12 + 1
(Ausnahmegenehmigungen auf eine geringere Spielstärke sind nicht mehr möglich).
- Blockbildung pro Spielform gleichbleibend. Zwischen den unterschiedlichen Spielformen ist ein Wechsel der Blockbildung erlaubt.
- Blockbildung wird nicht auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt.
- Spielwertung: jede Spielform wird einzeln mit 0, 1 oder 2 Punkten gewertet, maximal 6 Punkte pro Turnier möglich.
- Die Leistungsklasse B wird empfohlen für ambitionierte Mannschaften (auch Zweitmannschaften), die nicht die Voraussetzungen für die Leistungsklasse A erfüllen, oder die Leistungsklasse A nicht für präferieren.
- Vereine, die weitere U11 Mannschaften im Spielbetrieb haben, müssen 10 + 1 Spieler fest in dieser Mannschaft melden (ohne Hochspieler).



Spielmodus

- Einzelspiele mit aufgeteilter Mannschaft. Dies bedeutet: bis spätestens 75 Minuten vor Spielbeginn werden die 9/10 Feldspieler + 1/2 Torhüter vom Trainer für Spielfeld 1 gemeldet. Die weiteren 9/10 Feldspieler + 1/2 Torhüter in Spielfeld 2. Es wird auf beiden Spielhälften zeitgleich parallel gespielt. Wir empfehlen: In Spielfeld 1 sind die vermeintlich stärkeren Spieler zu nominieren.
- Fällt auf Spielfeld 1 oder auf Spielfeld 2 ein Spieler verletzungsbedingt aus, darf der zehnte Spieler oder der zweite Torhüter (falls vorhanden) von Spielfeld 2 auf Spielfeld 1 oder umgekehrt wechseln. Dies ist per Zusatzmeldung zu dokumentieren. Der verletzte Spieler kann in der Folgezeit nicht mehr am Spiel teilnehmen.



Spielmodus

- Insgesamt sind 20 Meisterschaftsspiele aufgeteilt in 2 Runden mit Neueinteilung nach sportlichen Gesichtspunkten an Weihnachten geplant. Dabei kann es auch zu bayernweiten Meisterschaftsspielen kommen.
- Jede Mannschaft benötigt mindestens 10 Eiszeiten pro Saison.
- Jede Mannschaft hat mindestens 18 Meisterschaftsspiele.
- In jedem Meisterschaftsspiel werden alle drei (3) Spielformen gespielt.

- **Achtung: Ab der Saison 2026/27 müssen zwei lizenzierte Trainer vor Ort die jeweilige Mannschaft betreuen!**

Ablauf

- 5 Minuten Warmlaufen ohne Scheibe.
- Spielform A 30 Minuten Brutto.
- 5 Minuten Pause.
- Spielform B 24 Minuten Brutto.
- 15 Minuten Pause
- Spielform C 24 Minuten Brutto.

AK U11 Leistungsklasse A



Voraussetzungen

- Maximale Antrittsstärke: 20 + 4.
- Mindestantrittsstärke: 18 + 2
(Ausnahmegenehmigungen auf eine geringere Spielstärke sind nicht mehr möglich).
- Blockbildung pro Spielform gleichbleibend. Zwischen den unterschiedlichen Spielformen ist ein Wechsel der Blockbildung erlaubt.
- Blockbildung wird nicht auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt.
- Spielwertung: jede Spielform wird einzeln mit 0, 1 oder 2 Punkten gewertet, maximal 12 Punkte pro Meisterschaftsspiel möglich.
- Mannschaften, die sich für die Leistungsklasse A bewerben, müssen die auf Folie 2 beschriebenen Kriterien zwingend erfüllen.
- Vereine, die weitere U 11 Mannschaften im Spielbetrieb haben, müssen 10 + 1 Spieler fest in dieser Mannschaft melden (ohne Hochspieler).

AK U11 Spielbericht



Spielbericht

Die Feldspieler sind ohne Berücksichtigung der Spielposition vor Spielbeginn in den Spielbericht einzutragen, ebenso der/die Torhüter. Für die Einteilung bzw. farbliche Bezeichnung der Blöcke (wenn vorgeschrieben) ist ausschließlich der zuständige Trainer verantwortlich. Dabei sind die Blockfarben wie in den nachfolgenden Folien beschrieben aufzuteilen. Auf eine Aufführung der Blockbildung auf dem Spielberichtsbogen wird verzichtet. Ein Wechsel des Blockes oder der Armbinde innerhalb ein und derselben Spielform ist nicht erlaubt. Sollte der Schiedsrichter hier einen Verstoß feststellen wird die jeweilige Spielform mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren gegen die verfehlende Mannschaft als verloren gewertet.

In der Leistungsklasse A sind zwei getrennte Spielberichtsbögen zu führen, für jedes Spielfeld einer. In den Spielbericht müssen Torschützen (zählt für alle drei (3) Spielformen) eingetragen werden. 2 Minuten Strafen hingegen nicht. Verfehlende Spieler müssen die Spielfläche bis zum nächsten Wechsel verlassen. Große Strafen hingegen müssen bei allen drei (3) Spielformen dokumentiert werden. Torschützen müssen in "egrep" eingetragen werden.



Spielbericht

Der Ergebniseintrag in den Spielbericht hat wie folgt zu erfolgen:

- Spielform A = Ergebnis 1. Spieldrittel
- Spielform B = Ergebnis 2. Spieldrittel
- Spielform C = Ergebnis 3. Spieldrittel

Bei einem unentschiedenen Endstand erfolgt **keine** Verlängerung oder Penaltyschießen. Jedoch kann ein Penaltyschießen als Abschluss ohne Wertung auf freiwilliger Basis durchgeführt werden.



Blockbildung Spielform A

Anzahl Feldspieler	Anzahl Spieler im Block					Bemerkung
	rot	gelb	grün	blau	weiß	
9	3	3	3	-	-	nur LKA
10	3	3	4	-	-	LK A / LK C
11	3	4	4	-	-	nur LK C
12	3	3	3	3	-	LK B / LK C
13	3	3	3	4	-	LK B / LK C
14	3	3	4	4	-	LK B / LK C
15	3	3	3	3	3	LK B / LK C
16	3	3	3	3	4	nur LK C
17	3	3	3	4	4	nur LK C
18	3	3	4	4	4	nur LK C
19	3	4	4	4	4	nur LK C



Blockbildung Spielform B und C

Anzahl Feldspieler	Anzahl Spieler im Block					Bemerkung
	rot	gelb	grün	blau	weiß	
9	4	5	-	-	-	nur LKA
10	5	5	-	-	-	LK A / LK B
11	5	6	-	-	-	nur LK C
12	4	4	4	-	-	LK B / LK C
13	4	4	5	-	-	LK B / LK C
14	4	5	5	-	-	LK B / LK C
15	5	5	5	-	-	LK B / LK C
16	4	4	4	4	-	nur LK C
17	4	4	4	5	-	nur LK C
18	4	4	5	5	-	nur LK C
19	4	5	5	5	-	nur LK C



Verfahrensweise bei verletzten Spielern oder Spieldauerstrafen

Fall 1: Ein Spieler verletzt sich oder wird vom Spiel ausgeschlossen (nach Ablauf der 5 Minuten Strafe) und in dem Block des verletzten Spielers ist ein Ersatzspieler verfügbar:

Ersatzspieler nimmt den Platz auf dem Eis für den verletzten Spieler ein

Fall 2: Ein Spieler verletzt sich oder wird vom Spiel ausgeschlossen (nach Ablauf der 5 Minuten Strafe) und in dem Block des verletzten Spielers gibt es keinen Ersatzspieler:

a) Ist in einem anderen Block ein Ersatzspieler vorhanden, kann dieser nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter in den Block des ausgefallenen Spielers wechseln.

b) Ist kein Ersatzspieler in der Mannschaftsaufstellung vorhanden, muss der Block des ausgefallenen Spielers mit einem Spieler weniger das Spiel bestreiten.

AK U11 Ergebnisdienst



Ergebnisdienst

Die Spielergebnisse der jeweiligen Spielform gibt der Heimverein in den Ergebnisdienst (www.bev-eishockey.de) ein. Bitte achten Sie darauf, dass für jede Spielform (A, B und C) das Spielergebnis eingetragen wird.

AK U11 Spielleitung



Spielablauf

Der Schiedsrichter wirft nach erfolgter Aufstellung den Puck zum Eröffnungs-Bully ein. Im Spiel ist nach 60 Sekunden ein „**Fliegender Wechsel**“ durchzuführen. Auf die „**Ansage Zeit**“ werden alle 3 bzw. 4 Feldspieler beider Mannschaften komplett „**fliegend**“ gewechselt. Ein Austausch von 1, 2 oder 3 Spielern ist nicht erlaubt.

Der scheibenführende Spieler muss den Puck nach der „**Ansage Zeit**“ in seine eigene Spielhälfte zurück spielen, außer er befindet sich über der gedachten Mittellinie (Schiedsrichter entscheidet die Position) und hat keinen Gegenspieler mehr vor sich, außer den Torhüter. Der scheibenführende Spieler muss die **Aktion abschließen** und begibt sich anschließend umgehend zum Wechsel.

Bei einem erzielten Tor muss sich der erfolgreiche Block hinter die **gedachte Mittellinie (Spielform A und B)** bzw. hinter die **Mittellinie (Rote Linie Spielform C)** 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 fortgeführt.

Sobald der Puck das Spielfeld über die Spielfeldbegrenzung (Holzbalken oder Begrenzung aus Hartschaum) verlässt, wirft der Schiedsrichter eine neue Scheibe in den freien Raum auf das Spielfeld. Es erfolgt kein Spielunterbruch mit anschließendem Bully.

Sollte eine Mannschaft mit 2 Torhütern antreten, können die Torhüter bei jedem fliegenden Wechsel getauscht werden. Es ist wünschenswert, wenn beide Torhüter gleich viel Eiszeit erhalten. Der zweite Torhüter kann auch als Feldspieler zum Einsatz kommen, er muss aber vor Spielbeginn als Feldspieler im Spielbericht aufgeführt sein.



Spielleitung Spielformen A, B und C

Der Schiedsrichter „RICHTET“ nicht, sondern beaufsichtigt das Spiel.

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

Bei Verletzung eines Spielers ist das Spiel durch den Schiedsrichter zu unterbrechen. Die Uhr ist auf beiden Spielfeldern (äquivalent zur Altersklasse U9) anzuhalten.

Kleine Strafen (2 Minuten)

Bei einer kleinen Strafe wird das Spiel nicht unterbrochen, sondern der Schiedsrichter begibt sich zu dem sich verfehlenden Spieler und teilt diesem verbal oder durch Zeichen mit, dass der Spieler sich zur Spielerbank begeben muss und für die restliche Dauer der 60 Sekunden Einsatzzeit nicht mehr am Spiel teilnehmen darf. Die restliche Zeit, bis zum nächsten fliegenden Wechsel, spielt der betreffende Block mit einem Spieler weniger weiter. Eine kleine Strafe betrifft immer den Block in dessen Einsatzzeit die kleine Strafe ausgesprochen wird. Ebenso ist mit einer weiteren kleinen Strafe in der Einsatzzeit des gleichen Blocks zu verfahren. Dies bedeutet, dass kleine Strafen mit dem Ende der Einsatzzeit des Blocks in denen die Strafen ausgesprochen wurden, beendet sind. Der nächste Block spielt mit voller verfügbarer Spielstärke weiter. Bei einer dritten Kleinen Strafe in der Einsatzzeit des gleichen Blockes entfällt diese, bzw. es wird kein weiterer Spieler vom Spielfeld verwiesen. Minimal wird mit 4 gegen 2, bzw. 3 gegen 1 (Spielform A) Feldspieler gespielt. Kleine Strafen für einen Torhüter werden von einem Feldspieler „abgesessen“.



Spielleitung Spielformen A, B und C

Große Strafen (5 + Spieldauerdisziplinarstrafe, Matchstrafe)

Wird eine Große Strafe ausgesprochen wird der betreffende Spieler sofort in die Kabine verwiesen. Das Spiel wird mit Aussprechen der Strafe unterbrochen die Spielzeituhr ist anzuhalten. Der Beginn der 5-Minuten-Strafe ist im Spielbericht einzutragen und die Strafe in die Spielzeituhr einzugeben. Der betreffende Block in dessen Einsatzzeit die Strafe ausgesprochen wurde, spielt bis zum Ende seiner Einsatzzeit mit einem Feldspieler weniger. Es wird so lange mit einem Spieler weniger gespielt bis die 5-Minuten-Strafe abgelaufen ist. Dies bedeutet, die jeweils nächstfolgenden Blöcke spielen mit einem Feldspieler weniger. Der Zeitnehmer ist für den richtigen Ablauf zuständig. Der Schiedsrichter informiert den Zeitnehmer über die korrekte Vorgehensweise.

Über die Große Strafe ist eine Zusatzmeldung zu erstellen.

Bei Ausspruch einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe direkt, oder in Verbindung einer Großen Strafe, ist der betreffende Spieler sofort in die Kabine zu verweisen. Eine weitere Teilnahme für das betreffende Spiel ist nicht mehr zulässig. Der Spieler bleibt zudem für das folgende Meisterschaftsspiel gesperrt. Durchführungsbestimmungen Ziffer 3.4.2.4.



Spielleitung Spielformen A, B und C

Große Strafen (5 + Spieldauerdisziplinarstrafe, Matchstrafe)

Bei Ausspruch einer Matchstrafe direkt, oder in Verbindung einer Großen Strafe, ist der betreffende Spieler sofort in die Kabine zu verweisen. Eine weitere Teilnahme ist für das betreffende Spiel nicht mehr zulässig. Der Spieler bleibt zudem mindestens für das folgende Meisterschaftsspiel gesperrt. Durchführungsbestimmungen Ziffer 3.4.2.5.

10 Minuten Disziplinarstrafe

Eine ausgesprochene 10 Minuten Disziplinarstrafe gilt generell und unabhängig der Spielform. Da es sich bei einer 10 Minuten Disziplinarstrafe um eine persönliche Strafe handelt, ist ein Auffüllen der Blockstärke, des betreffenden Blocks nur dann möglich, wenn ein weiterer Spieler für den betreffenden Block auf dem Spielbericht aufgeführt ist. Ist dies nicht der Fall, spielt der betreffende Block mit einem Spieler weniger. Diese Vorgehensweise kommt ebenso für alle weiteren Blöcke zur Anwendung, so lange bis die ausgesprochene 10 Minuten Disziplinarstrafe abgegolten ist.



Spielleitung Spielformen A, B und C

- Ein Torhüter kann **nicht** durch einen Feldspieler ersetzt werden (betrifft die Emptynet Regel)
- Das Aufwärmen auf dem Eis entfällt.
- Eine Eisbereitung vor der Spielform C wäre wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich.
- Tore werden vom Schiedsrichter mit internationaler Geste angezeigt.
- Der Zeitnehmer muss einen Torschützen (alternativ den Torhüter als Torschützen) in den digitalen Spielbericht "egrep" eintragen.
- Das Ergebnis der jeweiligen Spielform ist in den Spielbericht unter Drittelergebnisse einzutragen.
- Große Strafen müssen bei allen drei Spielformen dokumentiert (Zusatzmeldung) werden.
- **Muss auf einer Spielhälfte das Spiel unterbrochen werden (Verletzung, große Strafe) läuft auf dem anderen Spielfeld das Spiel weiter. Sollte der Unterbrechungsgrund beim Minutenwechsel noch nicht aufgehoben sein, stoppt erst dann die Spielzeit auf beiden Spielflächen.**
- Die IIHF-Regel 87 (Time Out) findet keine Anwendung.
- Eingabe der einzelnen Spielergebnisse **durch die Vereine** in den Ergebnisdienst (www.bev-eishockey.de)
- **Analog IIHF-Regel 101.1 wird körperloses Eishockey gespielt.**

AK U11 Aufenthaltsberechtigung



Aufenthaltsberechtigung am Spielfeldrand Spielformen A und B

Nachfolgend aufgeführte Personen dürfen sich am Spielfeldrand (Balken) aufhalten:

- Trainer und Co-Trainer der beiden Mannschaften.
- Je 2 Mannschaftsführer (Betreuer) von beiden Mannschaften.
- Die Spieloffiziellen für Spielbericht und Zeitnahme.
- Schiedsrichtercoach oder Schiedsrichterpate.
- Sanitätsdienst.

Auf den Spielerbänken und Strafbänken dürfen sich keine Personen aufhalten, die nicht unmittelbar mit Funktionen für den Spielablauf benötigt werden.

Aufenthaltsberechtigung auf der Mannschaftsbank Spielform C

Auf der Mannschaftsbank dürfen sich neben den beiden Mannschaften bis zu 8 Mannschaftsoffizielle (incl. Trainer und Co-Trainer) aufhalten. Anderen Personen ist der Aufenthalt auf, an oder neben der Mannschaftsbank ausdrücklich untersagt. Durchführungsbestimmungen Ziffer 6.1 (2) und (3).

Bei Zuwiderhandlung ist der Schiedsrichter angewiesen, dass Spiel per sofort zu unterbrechen. Das Spiel wird erst fortgeführt, wenn die Personen den geschützten Bereich verlassen haben. Weigern sich diese Personen, ist der Schiedsrichter befugt, das Spiel abubrechen, was eine Spielwertung und Ordnungsmaßnahme gegen die verfehlende Mannschaft zur Folge hat.