



E-Junioren Meisterschaft

Saison 2015/16

Weisung

E-Junioren Meisterschaft Saison 2015/16

1. Organisationsform

Die E-Juniorenteams sind in 6er, 7er und 8er Gruppen eingeteilt. Sie absolvieren insgesamt 6 Spieltage. Die Spieltage werden am Samstag oder Sonntag in Form von Tagesturnieren durchgeführt. Meisterschaftstabellen über die ganze Saison gibt es keine.

2. Spielbetrieb

Jede Gruppe wird an den Spieltagen in die beiden Spielblöcke „Früh“ oder „Spät“ (jeweils ein Zeitfenster von total 3-4 Stunden) aufgeteilt. Bei 4 Teams wird eine einfache Runde mit 3 Spielen, bei 3 Teams eine doppelte Runde mit 4 Spielen gespielt. Ein Spieltag dauert 3-4 Stunden für ein Team. Die Spielpaarungen und die Zuteilung zu den Spielblöcken „Früh“ und „Spät“ werden durch swiss unihockey für jeden Spieltag gemäss Meisterschaftsaufgebot (Internet) neu bestimmt.

Durch die Aufteilung in die Spielblöcke „Früh“ und „Spät“ ist es Spielplantechnisch nicht möglich, dass jedes Team die gleiche Anzahl Spiele gegen den jeweiligen Gegner austrägt. Die Teams werden zum Beispiel gegen das Team A 4x und gegen das Team B 2x antreten.

3. Spielplan

Den Spielplan können Sie den Meisterschaftsdaten, Spielplanschlüssel bzw. Modus entnehmen.

4. Spieldauer

Ein Spiel dauert 24 Minuten (ohne Pause) für 4er-Gruppen, respektive 21 Minuten bei 3er-Gruppen. Das ergibt eine totale Spielzeit von 72 (84) Minuten pro Spieltag und Team.

Das Spielintervall wurde auf 30 Minuten angepasst (unabhängig der Gruppengrösse).

5. Spielleitung

Die Spielleiter (Schiedsrichter) werden vom Organisator gestellt. Vorzugsweise werden Trainer, J+S-Leiter oder Schiedsrichter eingesetzt. Die Rolle des Spielleiters ist von entscheidender Bedeutung für die Ausbildung der Kinder und dient als wichtiges Bindeglied zwischen Trainern und Kindern. Die Organisatoren von E-Junioren Meisterschaftsrunden werden angehalten, geeignete Personen dafür auszuwählen und entsprechend zu schulen.

6. Trainerbesprechung

15 Minuten vor der ersten Partie, für Gruppe „Früh“ um 08.45 Uhr und Gruppe „Spät“ um 12.45/13:00 Uhr findet beim Sekretariat eine Trainerbesprechung statt. Dort erhalten die Trainer vom Organisator die letzten Informationen.

7. Teamgrösse

Ein Team besteht aus minimal sechs bis maximal 20 Spielern. Pro Team befinden sich 3 Feldspieler und ein Torhüter gleichzeitig auf dem Spielfeld. Besteht ein Team aus weniger als 6 Spielern, ist es zur Aufrechterhaltung des Spielbetriebs notfalls erlaubt, Spieler eines gegnerischen Teams mitspielen zu lassen. Das muss jedoch an der Trainerbesprechung abgemacht werden.

8. Spielberechtigung

A) Lizenz: Die Trainer und Betreuer tragen die Verantwortung, dass die Spieler gemäss Spielbericht eine gültige E-Juniorenlizenz von swiss unihockey besitzen. Der Organisator prüft den Originalspielbericht mit dem Zusatz-Spielbericht (gleiche Anzahl Spieler). Verfehlungen werden mit dem entsprechenden Rapportformular swiss unihockey mitgeteilt.

B) Spielbericht: Die Spieler müssen vor dem ersten Spiel in der Reihenfolge der Rückennummer (aufsteigend, mit der tiefsten Nummer beginnend) auf dem Spielbericht eingetragen werden. Jedes Team füllt für das ganze Halbtagesturnier nur einen Spielbericht aus. Die beiden ersten Teams des Halbtages benutzen den gleichen Spielbericht (Team A – Team B).

C) Zusatz-Spielbericht. Vor jedem Spiel wird die Wechselreihenfolge fortlaufend (keine Doppeleinsätze eines Spielers) im Zusatz-Spielbericht eingetragen. Die Wechselreihenfolge darf innerhalb des Spiels nicht mehr verändert werden. Auf dem Zusatz-Spielbericht können alle 3 bzw. 4 Spiele pro Team eingetragen werden. Für jedes Spiel kann die Wechselreihenfolge neu festgelegt werden. Ebenfalls wird das Resultat auf dem Zusatz-Spielbericht eingetragen. Hält sich ein Team nicht an diese Regeln und die Wechselreihenfolge, wird dies vom Organisatoren mittels Rapportformular an swiss unihockey gemeldet und das Team muss mit Konsequenzen rechnen.

Kurzbeschreibung

Vor dem Turniertag wird ein normaler Spielbericht Meisterschaft (original) ausgefüllt. Dieser gilt für den ganzen Tag. Die beiden ersten Teams des Halbtages benutzen den gleichen Spielbericht (Team A – Team B). Für das Spiel 1 - 4 muss zudem der Zusatz-Spielbericht ausgefüllt werden. Auf diesem Beiblatt können Sie nun die Einsatz-Reihenfolge der Spieler (beginnend mit dem Torwart) fortlaufend (keine Doppeleinsätze) neu definieren. Die Spielernummern auf dem Zusatz-Spielbericht müssen mit dem Original-Spielbericht übereinstimmen.

Dieses Beiblatt "Zusatz-Spielbericht" wird jeweils 15 Minuten vor dem Anpfiff dem Jurytisch abgegeben und kann dort vom Schiedsrichter, Organisator sowie Gegnerenteam eingesehen werden. Der Schiedsrichter oder Jurytisch notiert nach dem Spiel das Ergebnis auf beide Beiblätter. Der Trainer des Heimteams unterschreibt auf seinem Beiblatt "Zusatz-Spielbericht". Der Schiedsrichter prüft die Ausführungen und unterschreibt ebenso.

Dieses Beiblatt wird nach dem letzten Spiel beim Jurytisch abgegeben. Das Original geht an swiss unihockey, der grüne Durchschlag an den Organisator und der Blau an das Team.

Der Organisator meldet die Resultate an swiss unihockey und hängt die Tagesrangliste (muss nicht eingesandt werden) beim Hallenausgang sowie Jurytisch auf.

9. Vorgegebene Wechsel / Spieleraustausch

Nach jeweils 90 Sekunden unterbricht das Spielsekretariat das Spiel (Timer, Matchuhr, Signal-CD*). Dann müssen alle Feldspieler das Feld verlassen. Die neuen Spieler werden dem Zusatz-Spielbericht (siehe auch 8. Spielberechtigung) entsprechend fortlaufend eingesetzt. (Bsp. 4+6+7, 8+10+11, 12+4+6, 7+8+10, etc.). Die Mannschaft, die vor dem Unterbruch in Ballbesitz war (durch Spielleiter angezeigt), nimmt das Spiel beim nächsten Bullypunkt auf Pfiff des Spielleiters wieder auf.

10. Torgrösse

Für alle offiziellen Spiele der D-Junioren Meisterschaft werden die Tore verkleinert. Diesbezüglich gibt es zwei Möglichkeiten: Es können sowohl Torverkleinerungen wie auch verkleinerte Tore verwendet werden.

Die entsprechende Vorrichtung der Torverkleinerung wird oben an der Querlatte und an den beiden Pfosten angebracht. Das Tor wird so um 25 cm in der Höhe verkleinert, bleibt aber gleich breit.

Werden verkleinerte Tore eingesetzt, sind ausschliesslich Tore zugelassen, die der Beschaffenheit der im Reglement aufgeführten anerkannten Unihockey-Tore (vgl. Spielregeln SPR 1.3) mit den abweichenden

Massen (Breite: 120 cm, Höhe: 90 cm, Tiefe auf Bodenebene: 53 cm, Tiefe auf Querlatten-Ebene: 31 cm) entsprechen.

11. Turnierorganisation - Wer macht was?

ORGANISATOR

- Schiedsrichter sind organisiert. Pfeife, Schiedsrichterkarte und Schreibwerkzeug bereit.
- Schiedsrichter werden instruiert (Spielregeln und Modus)
- Signal-CD testen und bereitlegen
- Torverkleinerungen montieren oder verkleinerte Juniorentore bereitstellen
- Plakat (Resultate- und Tagestabellen) aufhängen
- Spielberichte und Zusatz-Spielberichte bereitlegen
- Broschüre Junioren E (Unihockey Kids / Junioren E) bereitlegen
- Broschüren im Eingangsbereich für die Zuschauer bereitlegen
- Am Ende des Turniers die Resultate an swiss unihockey melden und die Spielberichte sowie Zusatz-Spielberichte per A-Post einschicken (swiss unihockey)

SPIELSEKRETÄR

- Besprechung 15 Minuten vor der ersten Partie (Gruppe Früh/Spät) mit sämtlichen Trainern
- Lizenzkontrolle (Vergleich Lizenzen und Spielbericht)
- Start der Signal-CD
- Unterstützung des Schiedsrichters (Tore notieren, etc.) und Bedienung der Matchuhr
- Prüft während dem Spiel die Wechselreihenfolge (siehe Zusatz-Spielbericht). Verfehlungen werden dem Schiedsrichter gemeldet. Das fehlbare Team wird ermahnt. Weitere Verfehlungen werden rapportiert und swiss unihockey gemeldet.

SCHIEDSRICHTER

- Die Kleidung unterscheidet sich von den beiden Teams (wenn möglich Schiedsrichtertenu oder Vereinstrainer).
- Kennt die Spielregeln und Modus der Junioren E (Spielregeln in der Broschüre kurz durchgelesen)
- Erhält vom Organisator eine Pfeife, Schiedsrichterkarte und ein Schreibwerkzeug
- Unterschreibt am Schluss der Partie den Zusatz-Spielbericht (bitte kurz Einträge prüfen).

Spielregeln

E-Junioren Meisterschaft Saison 2015/2016

1. Spielbeginn/ Bully

Zu Beginn jedes Spieles erfolgt ein Bully am Mittelpunkt. Zwei gegnerische Spieler stehen sich gegenüber und halten ihre Schläger parallel auf jeder Seite des Balles, ohne ihn zu berühren; die Schaufelspitze zeigt in Angriffsrichtung. Auf Pfiff des Spielleiters ist der Ball freigegeben.

2. Nach einem Torerfolg

Nach einem Torerfolg müssen alle Spieler des erfolgreichen Teams in die eigene Spielfeldhälfte zurückkehren. Das Team, welches ein Tor erhalten hat, beginnt das Spiel mit einem Auswurf des Torhüters. Sobald beide Teams bereit sind, pfeift der Spielleiter das Spiel an. Nach dem Pfiff darf das erfolgreiche Team auch wieder in die andere Spielfeldhälfte.

3. Freischlag/ Ausball

Kommt es zu einem Ausball (der Ball verlässt das Spielfeld) oder einem Vergehen, wird das Spiel mittels Pfiff des Spielleiters unterbrochen. Es gibt Freischlag. Dieser wird unmittelbar am Ort des Vergehens oder bei einem Ausball maximal 1 Meter von der Bande entfernt ausgeführt. Freischiäge hinter der verlängerten Torlinie werden auf dem nächstgelegenen Bullypunkt ausgeführt. Der Gegner (und sein Stock) muss sofort zwei Meter Abstand nehmen. Bei Nichteinhalten des Abstandes wird der Spieler vom Spielleiter verwahrt.

4. Stockvergehen

Das Ausholen über Hüfthöhe ist verboten. Über Kniehöhe darf der Ball nicht mehr mit dem Stock gespielt werden. Mit dem eigenen Stock darf nicht auf den Stock des Gegners oder dessen Körper geschlagen werden (auch nicht seitlich oder von unten). Bei wiederholten Vergehen verwahrt der Spielleiter den Spieler.

5. Körperspiel

Im Zweikampf ist ein Abdecken des Balles mit dem Körper zulässig. Festhalten, Stossen mit den Händen und Rückwärtslaufen in den Gegner ist verboten. Hineinrennen in den Gegner, Halten und Checken werden verwahrt.

6. Ball

Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Mit dem Fuss darf sich der Spieler den Ball einmal selber vorgelegen. Ein Fusspass zum Mitspieler ist erlaubt. Es ist nicht erlaubt aufzuspringen, den Ball mit den Armen/Händen, dem Kopf oder auf dem Boden liegend zu spielen.

7. Torhüter

Der Torhüter spielt ohne Stock. Er ist in seinen Abwehraktionen frei, solange die Aktion dem Ball gilt. Er darf den Ball nur halten, wenn mindestens ein Körperteil den Boden im Torraum berührt. Der Torhüter darf beim Auswurf nicht behindert werden. Beim Auswurf muss der Ball vor der Mittellinie den Boden, einen Spieler

oder dessen Ausrüstung berühren. Im Schutzraum darf sich kein Feldspieler (auch keiner aus dem eigenem Team) befinden

8. Fairplay

Bei Vergehen gegen die Spielregeln oder das Fairplay werden die Spieler durch den Spielleiter verwarnet. Der Spielleiter erklärt dem fehlbaren Spieler sein Vergehen und korrigiert ihn. Nach mehrmaliger Verwarnung muss der Spieler zur Beruhigung auf die Spielerbank sitzen. Die anderen zwei Spieler spielen die laufende Einsatzzeit in Unterzahl fertig. Beim nächsten Wechsel darf der Spieler wieder normal am Spiel teilnehmen.

9. Spieler-Rotation

Nach jeweils 90 Spielsekunden unterbricht das Spielsekretariat das Spiel (Timer, Matchuhr, Signal-CD). Dann müssen alle Feldspieler das Feld verlassen. Die neuen Spieler werden dem Zusatz-Spielbericht entsprechend fortlaufend eingesetzt. (Bsp. Trikotnummer: 4+6+7, 8+10+11, 12+4+6, 7+8+10 etc). Damit alle Spieler zum Einsatz kommen, rücken sie auf der Wechselbank jeweils nach. Die Mannschaft, die vor dem Unterbruch in Ballbesitz war (durch Spielleiter angezeigt), nimmt das Spiel beim nächsten Bullypunkt auf Pfiff des Spielleiters wieder auf. Die nächsten 90 Sekunden laufen dabei ohne Unterbruch weiter.

10. Time-Out

Es darf *kein* Time-Out bezogen werden.