



EISHOCKEY

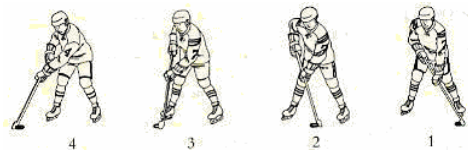
1. ALLGEMEIN

Der Eishockeysport entstand zwischen 1840 und 1875 in Kanada, wo britische Soldaten das schottische Shinney auf Schnee und Eis spielten. Die Bezeichnung Hockey kommt aus dem Französischen und bedeutet etwa „krummer Stock“.

Eishockey ist durch die Internationale Eishockey-Föderation (IIHF) international organisiert. Der Weltverband hat bis heute 64 Mitgliedsverbände. Als beste Eishockeyliga der Welt gilt die nordamerikanische National Hockey League (NHL).

2. TECHNIK

Scheibeführung



- Die Hände sind am Schläger nicht zu weit auseinander
- Die Stockhand (untere Hand) umfasst den Schläger locker.
- Die Scheibe wird ungefähr in der Mitte des Schlägerblattes geführt.
- Schräges Abdecken der Scheibe.
- Die Scheibe wird geschoben und gezogen nicht geschlagen.

Passen mit langem Schwung



- ➊ Ausgangsstellung: Grätschstand, Blick in Passrichtung
- ➋ Gewichtsverlagerung von hinten nach vorne
- ➌ Stockhand schiebt in Passrichtung
- ➍ Bewegung wird in Passrichtung weitergeführt

Passannahme



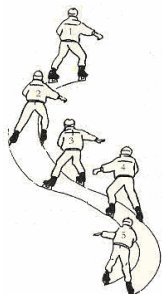
- ➊ Annahme der Scheibe in Höhe des vorderen Beines
 - ➋➌➍ Der Schläger weicht in Passrichtung zurück
- Lockerer Griff!

Vorwärtslauf



- ➊➋ Körperschwerpunkt nach vorne – Abstoß über die Innenkante der Kufe
 - ➌➍ Gleitbein schräg nach vorne außen auf der ganzen Kante der Kufe aufgesetzt und belastet
- Kopf in Fahrtrichtung

Rückwärtslauf



- ➊ Gewichtsverlagerung auf das linke Bein und Einwärtsdrehen des Schlittschuhes
 - ➋ Starker Stoß durch Senkung von Hüft-, Knie- und Fußgelenk nach außen
 - ➌ Gewichtsverlagerung auf das rechte Bein
- Breite Stellung der Schlittschuhe!
Oberkörper aufrecht!
Kopf dreht über Schulter in Laufrichtung!





3. TAKTIK

A. Verteidigung

Im Abwehrverhalten unterscheidet man fünf Varianten:

- **Forechecking** (die abwehrende Mannschaft versucht schon in der Angriffszone wieder an den Puck zu kommen),
- **Backchecking** (der Puck soll nicht in die eigenen Abwehrzone gelangen),
- **Manndeckung**,
- **Raumdeckung** (vor allem bei Unterzahl angewandt, um so wenig wie möglich laufen zu müssen),

Zonenpressing (sowohl der scheibenführende Spieler, als auch der Spieler, der den Puck wohl als nächstes bekommen soll, werden gedeckt).

Auch dieses Verhalten ist nicht starr und man kann diese Abwehrtechniken miteinander kombinieren.

B. Angriff

Es gibt diverse Möglichkeiten, einen Angriff aufzuziehen. Eine beliebte Variante, vor allem in Nordamerika, ist das **Dump'n'Chase-Spiel**, bei dem der Spielzug mit einem weiten Pass an die Hintertorbande eröffnet wird. Technisch versierte Spieler können durch einen Lauf durch die neutrale Zone zur Torchance gelangen. Daneben gibt es noch verschiedene Passwege, über die der Center einen Außenstürmer erreichen kann. Des Weiteren ist der **Konter** eine beliebte Alternative.

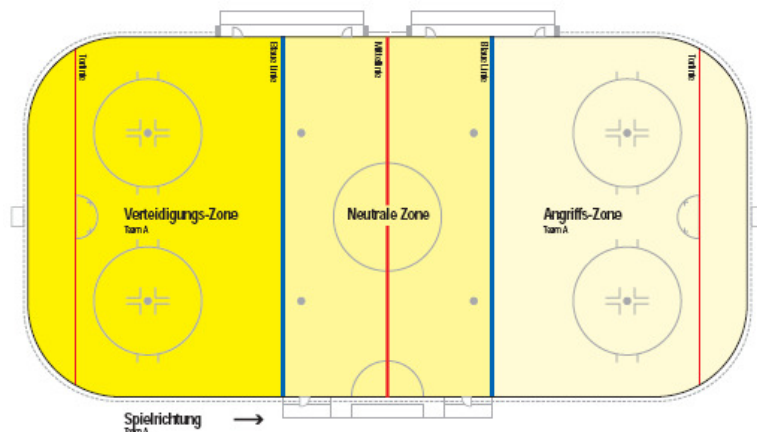
4. REGELN

Geprüft werden ausschließlich die Regeln der IIHF!

Definition des Spielfeldes

Das Eishockeyspiel wird auf einer Eisfläche gespielt, die als **SPIELFELD** bezeichnet wird. Die Farbe der Eisfläche ist weiß.

Enteilung des Spielfeldes





EISHOCKEY

Spieler

Jedes Team kann maximal benennen:

- **20 Feldspieler, und**
- **2 Torhüter**

Ausrüstung

- Die Ausrüstung der Spieler und der Torhüter besteht aus Stöcken, Schlittschuhen, Schutzausrüstungen und Trikots.
- Die gesamte Schutzausrüstung, mit Ausnahme von Handschuhen, Kopfschutz und Beinschoner der Torhüter, muss vollständig unter dem Trikot getragen werden.
- Sämtliche Verstöße im Zusammenhang mit dem Tragen der Ausrüstung wird unter der Regel (**IRREGULÄRE UND GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG**) bestraft.

Die Abmessung und Form der Ausrüstungsgegenstände ist vorgegeben. Vergehen gegen diese wird bestraft (oft kleine Bankstrafe).

Spieler auf der Eisfläche

Während das Spiel läuft, darf ein Team nicht mehr als **sechs Spieler** auf der Eisfläche haben. Bei einem Verstoß gegen diese Regel erhält das verfehlende Team:

- > **Kleine Bankstrafe.**

Die sechs Spieler werden wie folgt bezeichnet:

	Torhüter	
Rechter Verteidiger		Linker Verteidiger
Rechter Außenstürmer	Mittelstürmer	Linker Außenstürmer

Spielerwechsel von der Spielerbank während des laufenden Spiels

Spieler und Torhüter können von der Spielerbank **jederzeit ausgewechselt** werden, auch während das Spiel läuft.

Wenn ein Team versucht, nach der ihm zur Verfügung stehenden Zeit einen Spielerwechsel vorzunehmen, schickt der Schiedsrichter den/ die Spieler auf die Bank zurück.

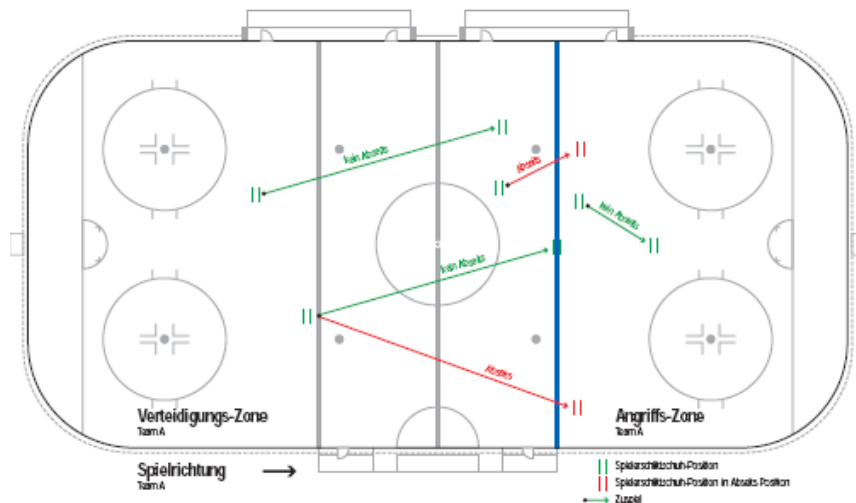
Für jeden wiederholten Verstoß gegen diese Regel, ungeachtet zu welchem Zeitpunkt des Spieles er stattfindet, erhält das fehlbare Team eine:

- > **Kleine Bankstrafe**
- > Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.



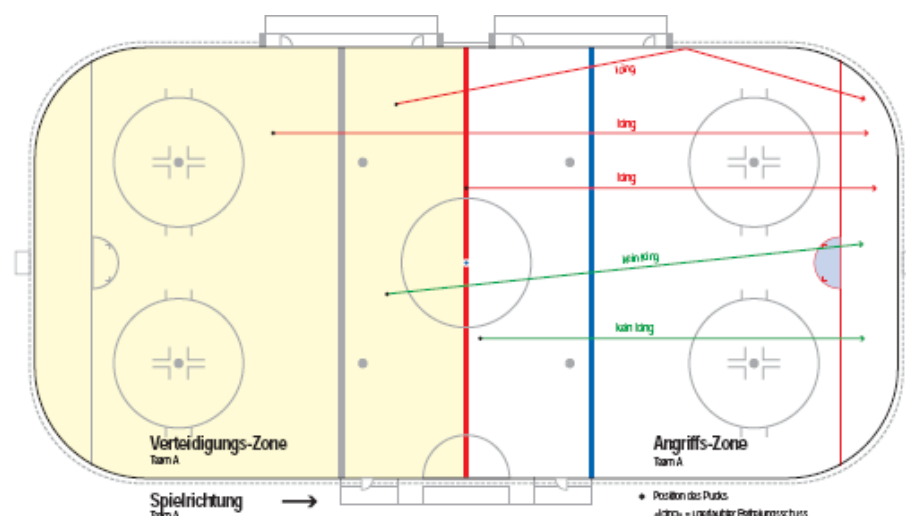


Abseits / „Offside“ – Pass-Situation



- a) Spieler des angreifenden Teams dürfen sich **nicht vor dem Puck** in die Angriffszone begeben.
- b) Die bestimmenden Faktoren, um auf ein Abseits zu entscheiden sind:
 - 1- die **Position der Spieler-Schlittschuhe**. Ein Spieler befindet sich im Abseits, wenn sich beide Schlittschuhe komplett über der Blauen Linie in seiner Angriffszone befinden, bevor der Puck die Linie komplett überschritten hat.
 - 2- die **Position des Pucks**. Der Puck muss die Blaue Linie zur Angriffszone komplett überschritten haben.
- c) Bei einem Verstoß gegen diese Regel wird das Spiel sofort unterbrochen und ein Anspiel/ Einwurf durchgeführt:

Unerlaubter Befreiungsschlag (Icing)



Dies ist der Fall, wenn der Puck direkt oder indirekt (über die Bande) die rote Mittellinie und die gegnerische Torlinie überschreitet. Es gibt ein Bully im Verteidigungsdrittel in der für das Icing verantwortlichen Mannschaft.



Strafen

Strafe	Spieler		Torhüter		Bemerkungen		
	Spieler aus dem Spiel	Strafe wird abgesessen auf der Strafbank durch	Torhüter aus dem Spiel	Strafe wird abgesessen auf der Strafbank durch	Eintrag im Spielbericht	Spezielles	Zusammenfallende Strafen
KLEINE STRAFE	2 Minuten	Verursacher	-	Spieler vom Eis	2 Minuten	Kann nach Tor erlöschen	möglich
KLEINE BANKSTRAFE	2 Minuten	irgend ein Spieler	nicht möglich	-	2 Minuten	Kann nach Tor erlöschen	möglich
GROSSE STRAFE	bis Spielende	irgend ein Spieler ausser der Verursacher für 5 Minuten	bis Spielende	Spieler vom Eis für 5 Minuten	5 Minuten	-	möglich
DIZIPLINARSTRAFE	10 Minuten	Verursacher	-	Spieler vom Eis	10 Minuten	-	-
SPIELDAUER DIZIPLINARSTRAFE	bis Spielende	keiner	bis Spielende	keiner	20 Minuten	Zusatzmeldung	-
MATCHSTRAFE	bis Spielende	irgend ein Spieler ausser der Verursacher für 5 Minuten	bis Spielende	Spieler vom Eis für 5 Minuten	25 Minuten	Zusatzmeldung	möglich
STRAFSCHUSS	-	-	-	-	Strafschuss	-	-

Die Strafen werden in folgende Kategorien eingeteilt:

- **Kleine Strafe (2')**
- **Grosse Strafe (5')**
- **Disziplinarstrafe (10')**
- **Spieldauer-Disziplinarstrafe (SPD)**
- **Matchstrafe (MS)**
- **Strafschuss (Penalty)**

Alle Strafen entsprechen **Netto-Spielzeit**.

SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE: Der fehlbare **Spieler** wird für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen. Ein bestrafte Spieler kann auf dem Spielfeld **sofort** durch einen anderen Mitspieler **ersetzt** werden.

MATCHSTRAFE: Der fehlbare Spieler wird für den **Rest der Spielzeit** und **mindestens ein weiteres Spiel** ausgeschlossen. Ein anderer **Mitspieler** verbüßt für den fehlbaren Spieler die Strafzeit von **fünf Minuten** auf der Strafbank.

Kleinen Strafe (2'): Die meisten Vergehen werden damit geahndet. Dazu gehören zum Beispiel: Check gegen die Bande, Halten, Beinstellen, Spiel mit 6 Feldspieler, unkorrekte Ausrüstung und unerlaubter Körperangriff.

Kommt es bei einem Vergehen zu einer Verletzung gibt es nach Ermessen des Schiedsrichters eine **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe (5'+SPD) oder eine Matchstrafe.**

Ein Spieler, der versucht mit dem Kopf einen Stoss auszuführen, oder einen Kopfstoss bewusst ausführt, erhält eine: **Matchstrafe (MS)**

Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Schlittschuh **tritt** oder zu **treten versucht**, erhält eine: **Matchstrafe (MS)**

Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check gegen die Kopf- resp. Nackenregion verletzt, erhält eine: **Matchstrafe (MS)**





5. SCHIEDSRICHTERZEICHEN

Spielerwechsel 	Auszeit 	Handpass 	Hoher Stock 
Annullieren 	Penalty 	Angezeigte Strafe 	Check gegen Bande 
Stockschlag 	Unerlaubter Körperangriff 	Check von Hinten 	Beinstellen 
Crosscheck 	Check mit Ellenbogen 	Übertriebene Härte 	Halten 
Hacken 	Behinderung 	Matchstrafe 	Disziplinarstrafe 

Quellen:

- www.wikipedia.de
- Eislaufen (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht, Kultus, Wissenschaft und Kunst)
- Offizielles Regelbuch 2002-2006 IIHF

