

Stadtverwaltung FB 40 60 · 41050 Mönchengladbach

Fachbereich Schule und Sport
Voltastr. 2, Verwaltungsgebäude I
<http://www.moenchengladbach.de>
Marcel.Thomas@moenchengladbach.de

An die Hockeymannschaften der Vereine und
Einrichtungen für Menschen mit Behinderungen

Auskunft erteilt Herr Thomas
Zimmer 131
Telefon 0 21 61/25-5 39 35
Telefax 0 21 61/25-5 37 99
Dienstzeiten:
mo – fr 08:00 – 12:30 Uhr
mo – do 14:00 – 15:30 Uhr

r Schreiben vom/Ihr Zeichen

Mein Zeichen

Datum

40 60 Th

02.07.18

Einladung zum Walter-Mayer-Gedächtnisturnier 2018 in der Halle

38. Hockeyturnier der Stadt Mönchengladbach für Mannschaften mit Spielerinnen und Spielern
mit geistiger Behinderung

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir möchten die Hockeymannschaften der Vereine und Einrichtungen für Menschen mit Behinderungen herzlich zu unserem nächsten Hallenhockeyturnier einladen.

Es findet statt am

Freitag, dem 16. November 2018 in der Sporthalle Mülfort,
Realschulstraße 10, 41238 Mönchengladbach.

Beginn: 13:00 Uhr, Ende ca. 17:30 Uhr.

Veranstaltet wird das Turnier vom Rheydter Spielverein Hockey und Tennis e.V. sowie von der Stadt Mönchengladbach.

Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung und auf ein Wiedersehen am 16.11.2018!

Mit freundlichen Grüßen
Im Auftrag



Marcel Thomas

Anlage: Ausschreibung u. Meldeformular

**Walter-Mayer-Gedächtnisturnier
Hallenhockeyturnier 2018
Ausschreibung**

Termin:	16.11.2018
Spielort:	Sporthalle Mülfort, Realschulstraße 10, 41238 Mönchengladbach
Spielfeld:	Hallenhockeyspielfeld
vorläufiger Zeitplan:	Einlass 12:30 Uhr, Spielbeginn 13:00 Uhr, Siegerehrung ca. 17:00 Uhr
Teilnahmeberechtigt:	Spielerinnen und Spieler mit geistiger Behinderung ab 16 Jahren, das Durchschnittsalter der Mannschaften sollte im Erwachsenenbe- reich liegen
Regeln:	siehe Anlage
Schiedsrichter:	die Mannschaften sollten eigene Schiedsrichter mitbringen
Spielmodus:	nach Möglichkeit jeder gegen jeden, abhängig von der Zahl der Mannschaftsmeldungen
Sanitätsdienst:	wird beauftragt
Meldeschluss:	14.09.2018
Turnierleitung:	Martin Walter, Rheydter Spielverein Hockey und Tennis e.V. Marcel Thomas, Fachbereich Schule und Sport – Stadt Möncheng- ladbach -
Haftung:	Die Veranstalter haften nicht für Schäden gleich welcher Art
Hinweis:	Die Medien werden informiert und gebeten, über die Veranstaltung zu berichten. Es kann sein, dass auch in diesem Jahr wieder City- Vision mit einem Kameramann sowie Pressefotografen vor Ort sein werden. Sollte es jemand nicht wünschen, dass er/sie abge- bildet wird, so geben Sie bitte vorab Bescheid



**Walter-Mayer-Gedächtnisturnier
Hallenhockeyturnier 2018
Meldebogen bitte bis spätestens 14.09.2018 zurück an:**

Stadt Mönchengladbach
Fachbereich Schule und Sport
Marcel Thomas
Voltastraße 2
41050 Mönchengladbach

☎ 0049 2161 - 25 539 35

📠 0049 2161 - 25 537 99

Marcel.Thomas@moenchengladbach.de

- ☐ Wir möchten mit Anzahl der Mannschaften: _____ Anzahl der Spieler: _____ am Walter-Mayer-Gedächtnisturnier am 16.11.2018 in der Halle teilnehmen.

Vereinsname bzw. Name der Einrichtung, Anschrift:

Für Rückfragen steht folgender Ansprechpartner zur Verfügung:

Name, Anschrift, Telefon, E-Mail

Unterschrift, Bestätigung

Special Hockey Hallenregeln

1. SPIELDAUER, MANNSCHAFT, AUSWECHSELN

Die Spielzeit beträgt 10 - 12 Minuten

Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 1 Torwart. Die Anzahl der Auswechselspieler sollte max. 6 Spieler betragen.

Ein Spielerwechsel kann während des Spiels und bei jeder Spielunterbrechung erfolgen – **Inter-Changing**. Zur besseren Übersicht, sollte der Spielerwechsel in der Nähe der Mittellinie erfolgen.

2. SICHERHEITSAUSRÜSTUNG

Torwart

Der Torwart muss folgende Schutzausrüstung tragen:
Helm, Brustschutz, Tiefschutz, Handschützer, Schienen und Kicker.
Er kann Ellbogenschützer benutzen.

Spieler

Zur eigenen Sicherheit sollten alle Spielerinnen und Spieler Schienbeinschoner sowie einen Zahn- bzw. Mundschutz tragen.

3. ANSPIEL

Zu Beginn jeder Halbzeit und nach einem Torerfolg wird der Ball durch Anschieben vom Mittelpunkt ins Spiel gebracht. Der Ball darf dabei von dem Ausführenden nicht in die gegnerische Spielhälfte geschoben werden.

4. ERZIELEN EINES TORES

Der Angreifer spielt den Ball im Schusskreis. Der Ball muss komplett hinter der Linie vom Tor sein.

Wenn vom Angreifer im Schusskreis ein Ball flach auf das Tor geschossen wird und der Torwart oder ein Abwehrspieler lenkt den Ball hoch ins eigene Tor, dann wird auf Tor entschieden.

5. SPIELDURCHFÜHRUNG

Ein Spieler darf nicht:

- den Ball mit der runden Seite des Stockes spielen.
- den Ball hoch spielen.
- irgendeinen Teil des Schlägers über Schulterhöhe heben.
- den Ball mit dem Fuß oder Körper berühren (Ausnahme: Der Torwart).
- den Gegner rempeln, wegschieben, treten, nach ihm schlagen oder ihn in irgendeiner Weise Festhalten.

Ein Spieler darf:

- den Ball mit der flachen Seite des Schlägers spielen und zwar flach (gilt auch für Torschuss).
- den Gegenspieler im Zweikampf berühren – ohne jedoch Foul zu spielen.
- als Torwart den Ball innerhalb des eigenen Strafraumes kicken oder mit irgendeinem Teil des Körpers anhalten. Der Ball darf von der Hand oder dem Körper abprallen, jedoch nicht mit der Hand oder dem Körper gespielt werden.
- als Torwart den Ball über die Torlinie ins aus kicken > danach Abschlag
- weiterspielen, wenn ein Ball durch einen nicht bewegten Schläger die Bodenberührung verliert und keine Gefahrensituation besteht.



Unsportliches Verhalten

Rohes oder gefährliches Spiel, Zeitschinden oder irgendein Verhalten, das nach Meinung der Schiedsrichter zu unsportlichem Verhalten führt, ist verboten.

Strafen:

Außerhalb des Schusskreises:

Freischlag für die gegnerische Mannschaft. Wenn jedoch der Verstoß von der verteidigenden Mannschaft in ihrer eigenen Spielhälfte absichtlich erfolgte, so kann auf Shoot-Out entschieden werden.

Innerhalb des Schusskreises:

Wenn ein Verteidiger im eigenen Schusskreis eine Regel nicht einhält, aber keine Torchance verhindert (z. B. den Ball mit dem Fuß spielt) oder er den Ball absichtlich ins Toraus spielt, entscheidet der Schiedsrichter auf Shoot-Out.

Wenn ein Verteidiger im eigenen Schusskreis eine Regel nicht einhält und wahrscheinlich ein Tor verhindert, eine Regel absichtlich nicht einhält und der Stürmer den Ball verliert oder nicht mehr spielen kann oder wenn der Torwart gegen eine Regel verstößt entscheidet der Schiedsrichter auf 7-Meter-Ball.

Innerhalb und außerhalb des Schusskreises:

Für rohes oder gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten kann der Schiedsrichter, zusätzlich zu der angebrachten Strafe:

- den betreffenden Spieler warnen (grüne Karte = 1 Minute vom Spielfeld)
- ihn auf Zeit vom Platz stellen (gelbe Karte = 2 Minuten vom Spielfeld)
- ihn für die restliche Spieldauer des Feldes verweisen (rote Karte)

6. BALL ÜBER DIE SPIELFELDGRENZEN

Geht ein Ball über die Seitenlinie, so ist ein Freischlag an dieser Stelle auszuführen und zwar durch die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Im Moment der Ausführung müssen sämtliche Gegenspieler mehr als 3 Meter vom Ball entfernt sein.

Geht ein Ball ins Toraus, so ist ein Schiebekball (Abschlag) der verteidigenden Mannschaft am Schusskreisrand auszuführen.

7. SHOOT-OUT

Der Ball wird auf den Mittelpunkt gelegt. Der Angreifer steht hinter dem Ball. Der Torwart steht auf der Torlinie. Alle anderen Spieler gehen in den ungenutzten Schusskreis. Der Schiedsrichter pfeift. Der Angreifer versucht ein Tor zu schießen. Er hat 12 Sekunden Zeit.

8. 7-METER-BALL

Der Ball wird auf den 7-Meter-Punkt gelegt. Der Angreifer steht hinter dem Ball. Der Torwart steht auf der Torlinie. Alle anderen Spieler gehen in den ungenutzten Schusskreis. Der Schiedsrichter pfeift. Der Angreifer darf den Ball auf das Tor schieben, schlenzen oder heben. Schlagen ist nicht erlaubt. Der Angreifer darf nur einmal spielen.

9. FAIR-PLAY

Von allen Spielern, Trainern und Betreuern wird erwartet, sich fair gegenüber Mitspielern, Gegenspielern und Schiedsrichtern zu verhalten.