

Floorball

—

der ideale Schulsport!



Dieses Heft gibt einen Überblick über die Sportart Floorball. Es erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ein kleiner Ausschnitt vieler Möglichkeiten gibt Anregungen für Ihren Einstieg in den Floorball im Schulsport.

Floorball – Ein Einblick in die Welt des kleinen Lochballs

Schnell, intensiv und ganz schön anstrengend. Floorball ist die Schulsportart Nummer eins in unserem Nachbarland Schweiz [1]. Floorball ist für alle Altersklassen extrem einfach zu erlernen, garantiert für Kinder sowie Jugendliche eine Menge Spaß und regelmäßige Erfolgserlebnisse, fördert aber dennoch die körperliche Motorik, Fitness und den Teamgeist. Hinzu kommt, dass die Sportart für gemischte Teams aus Mädchen und Jungen besonders gut geeignet ist und dadurch zu gegenseitigem Respekt verhelfen kann [2].

Inhalt

1. Einleitung	3
2. Die wichtigsten Einstiegs-Regeln	3
3. Die Spielelemente	
3.1. Grundposition / Schlägerhaltung	4
3.2. Passen	4
3.3. Schießen	5
Das Spielfeld, Tipps für den Sportunterricht, Regeln	6
4. Floorball und Inklusion	10
5. Spielen lernen durch Spielen – Übungssammlung	10
6. Material	14
7. Schulcup	15
8. Literatur	15
Die wichtigsten Regeln als Comic	8-9

Mittelteil mit Comic und Spielfeld ist heraustrennbar und als Kopiervorlage nutzbar.

1.1 Floorball in Deutschland

- Auch bekannt als Unihockey: universeller Hockeysport
- Seit Anfang der 1990er auch in Deutschland
- 1992 Gründung des DUB (Deutscher Unihockey Bund)
- Aufnahme ins Schulsportprogramm (Sachsen, 1998)
- Seit 2003 bundesweite Schulwettkämpfe
 - Teilweise im Rahmen von JtFO
- 2009 Umbenennung in Floorball
- 2013 zweite Teilnahme an den World Games
- 2014 Aufnahme in den DOSB
- 2017 Berlin wird fester Austragungsort für das Bundesfinale Floorball

1.2 Floorball im Schulsport – die Mixed-Variante

Floorball ist ein schneller und dynamischer Hallensport, der Elemente verschiedener Sportarten vereint. Er kann anschaulich als Eishockey ohne Eis beschrieben werden. In der Mixed-Variante spielen gleichzeitig je 2 weibliche und 2 männliche Spieler:innen pro Team auf dem



Feld und versuchen den kleinen Lochball mithilfe der Schläger ins gegnerische Tor zu schießen. Das Spielfeld ist 16 x 28 m groß und von einer etwa kniehohen Bande umgeben. Die kleinen Tore lassen ein Spiel ohne Torhüter:in, die besondere Schutzausrüstung benötigen würde:n, zu. Feldspieler:innen wechseln (unbegrenzt) fliegend und meist in Blöcken. Floorball lässt sich flexibel den Bedürfnissen und Gegebenheiten anpassen.

2. Die wichtigsten Einstiegsregeln

- Nur den Ball spielen, nicht den Körper oder Stock der Gegner:innen
- Kelle maximal bis Kniehöhe nutzen
- Den Schläger nicht zwischen die Beine der Mitspielenden positionieren
- Schutzraum (0,9 x 1,9 m) vor dem Tor darf von niemandem betreten werden

Weitere Regeln siehe Seite 8 und 9.

3. Die Spielelemente: Dribbeln – Passen – Schießen

3.1. Grundposition/Schlägerhaltung

Grundposition – „Abfahrtski-Haltung“

- (Schulter-) Breite Fußstellung, Knie leicht gebeugt, Gesäß hinten raus
→ Gleichgewicht
- Schwerpunkt über Fußballen → Antrittsschnelligkeit
- Rücken gerade, Kopf erhoben → Spielübersicht

Schlägerhaltung

- Rechtshänder:innen haben tendenziell die rechte Hand oben, da die Technik aus der Griffhand kommt. Der Schläger sollte so gehalten werden, dass bei einhändiger Schlägerführung die obere Hand verwendet wird.
- „Vorhand“ bezeichnet die Seite, an der die Hand unten am Stock greift
- Hand umschließt den Knauf mit kleinem Finger
- Handabstand in etwa schulterbreit, ist aber von der Situation abhängig
 - Weiter Griff, Hände weit voneinander entfernt:
 - Abgedeckte Ballführung, z. B. bei Dribblings oder Drehungen
 - Schießen/Passen mit der Vorhand
 - Enger Griff, Hände dicht beieinander:
 - Offene Ballführung, z. B. bei Sprints ohne Zweikampf
 - Schießen/Passen mit der Rückhand

Größe des Schlägers / Auswahl der Kellen

- Schläger sollten aufrecht vom Boden bis zur Bauchnabelhöhe (plusminus 1 Handbreite) reichen. Richtwerte sind:

Klasse 1 – 4	Klasse 5 – 8	Klasse 9 – 13
72 – 87 cm	87 – 91 cm	91 – 95 cm

- Schulschläger haben in der Regel keine vorgeformte Kelle, sodass keine Griffhaltung vorgegeben ist.
- Werden vorgeformte Schläger angeschafft, so sollten etwa 2/3 „Linksausleger“ und 1/3 „Rechtausleger“ sein.

3.2. Passen – präzise Ballabgabe und korrekte Ballannahme

Ballabgabe (gezogener oder geschlagener Pass)

- Ball wird in Kelle geführt und nach (unterschiedlich langer) Zugphase abgegeben
- Geschlossene Kelle (Kelle bildet Dach über Ball) verhindert ein Springen des Balles und erleichtern den Mitspieler:innen die Annahme
- Kelle zeigt in die Richtung, in die der Pass gehen soll
- Kelle auf dem Boden schleifen

Ballannahme

- Abholen und Abbremsen des Balles bringt den Ball unter Kontrolle
- Kellenbewegung parallel zum Ballweg

3.3. Schießen

Handgelenkschuss – präzise und auf kurze Distanzen schießen

- Im Prinzip Endphase des Schlagschusses
- Kelle ist bereits auf dem Boden
- Spieler:in übt über Handgelenk die Kraft auf den Ball aus
- Führhand schnellt dabei unter der Griffhand nach vorn

Schiebe-Schlagschuss – kräftig aber weniger präzise

- Kelle schleift über den Boden und beschleunigt dabei
- Kelle trifft den Ball mit großer Kraft
- Durch kurzen Ballkontakt wird Schussrichtung und -höhe über optimalen Auftreffpunkt gewährleistet

Schlenschuss – präzise und auf weite Distanzen schießen

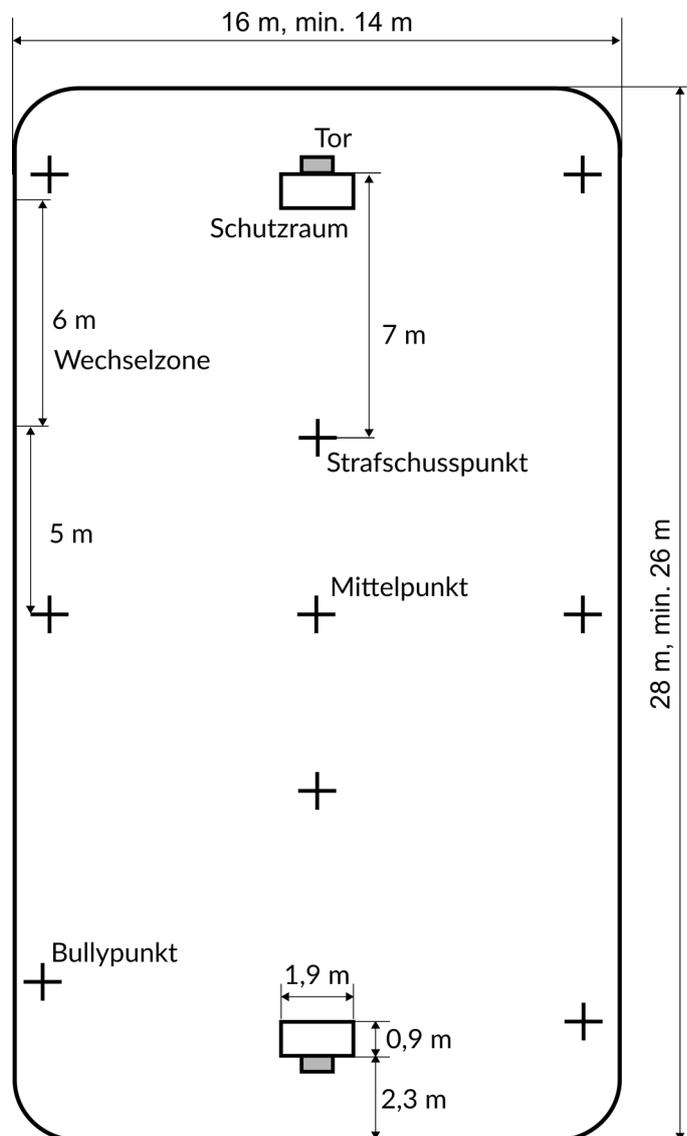
- Der Ball wird von hinter dem Körper entlang einer gedachten Linie vor den Körper gezogen
- Ball erhält seine Beschleunigung durch die Zugbewegung
- Ball wird vor dem Körper 'losgelassen'

Zu Schlag- und Schlenschuss:

- Der Körperschwerpunkt sollte immer auf dem vorderen Bein liegen
- Nach dem Schuss sollte die Kelle 'geschlossen' werden (Kelle zeigt Richtung Boden) um hohes Ausschwingen zu vermeiden
- Kelle zeigt immer in die Richtung, in die der Schuss gehen soll
- Schusshöhe wird durch den Anstellwinkel der Kelle bestimmt :
 - Geschlossene Kelle → **flacher Schuss**
 - Offene Kelle → **hoher Schuss**

Das Spielfeld

Ein ausführliches Spielregelwerk für den Schulsport befindet sich auf www.floorball.de. Das Spielfeld für den Sportunterricht lässt sich den Gegebenheiten anpassen. Tipps zur Umsetzung gibt es auf Seite 7.



Das Feld ist 28 m lang und 16 m breit. Es ist von einer ca. 50 cm hohen Spielbande umgeben oder entspricht den Maßen der Turnhalle. Die Spielfeldgröße kann den Gegebenheiten vor Ort angepasst und das Feld verkleinert werden. Dabei ist eine Spielfeldgröße von 22 x 12 m nicht zu unterschreiten.

Der Schutzraum vor dem Tor ist 0,9 m lang und 1,90 m breit. Er befindet sich in einem Abstand von 2,3 m von der kürzeren Spielfeldseite entfernt. Er darf von keinem der Spielenden betreten werden.

In Verlängerung der Torlinie und auf der gedachten Mittellinie befinden sich im Abstand von 1 m

von der Bande gut sichtbare Bullypunkte.

Die Wechselzonen liegen zwischen der Mittellinie und der eigenen Torlinie. Im Abstand von 7 m zu den Torlinien werden Strafschuss-Punkte markiert.

Regeln

Die Regeln dienen in erster Linie der Wahrung der Spielidee und der Unfallverhütung. Gerade in der Schule ist es sinnvoll, die Regeln den eigenen Bedürfnissen anzupassen.

Torhüter*in

Grundlegend sollte in der Schule ohne Goalie gespielt werden, da nur ein vollständig ausgerüsteter Goalie am Spiel teilnehmen darf und kaum eine Schule eine Ausrüstung anschafft. Für eine AG, die sich zum Ziel setzt auch gegen Vereinsmannschaften anzutreten, kann es aber sinnvoll sein, eine Ausrüstung anzuschaffen.

Teamgröße

Ein Team besteht aus maximal 14 Spieler:innen. Während des Spieles dürfen sich gleichzeitig maximal 4 Spieler:innen (wird "Mixed" gespielt, jeweils nur je 2 weibliche und 2 männliche Personen) auf dem Spielfeld aufhalten. Im Sportunterricht richtet sich die Teamgröße und Anzahl der Spieler:innen auf dem Feld nach der Hallengröße und den technischen Fähigkeiten der Spieler:innen.

Wechseln

Es darf ständig (fliegend) gewechselt werden. Es muss dabei darauf geachtet werden, dass nicht mehr Spieler:innen als erlaubt im Feld stehen.

Tipps von Lars Uther (Floorball Niedersachsen) für den Sportunterricht:

- *Das Spielfeld lässt sich in einer kleinen oder einer Drittelhalle ganz einfach durch umgekippte Bänke in den Hallenecken herstellen.*
- *Die Tore stelle ich auf die Grundlinien des Volleyballfeldes.*
- *Als Tore eignen sich kleine Kästen oder auch 2 kleine Kästen hochkant mit einer Lücke nebeneinander gestellt. Geht der Ball durch die Lücke „hat der Torwart gehalten“.*
- *In der Regel wird in der Schule ohne Torwart gespielt, so dass man auf die Markierung des Torraums verzichten kann. Es ist jedoch sinnvoll, den Schutzraum zu markieren. Dabei kann man die Größe auch den Gegebenheiten in der eigenen Halle anpassen. Ich mache das immer mit Malercrepp. Das ist günstig und lässt sich gut ablösen. Die Lage des Schutzraumes markiere ich (fast unsichtbar) mit Edding, so dass ich nicht jedes Mal neu messen muss. Optimal ist natürlich eine permanente Markierung mit Farbe.*

Die wichtigsten Regeln als Comic





4. Floorball und Inklusion

Fast immer sind die zu trainierenden Gruppen heterogen. Gerade die Mixed-Variante des Floorballs zeichnet sich jedoch dadurch aus, alle Spielenden ins Spiel einzubinden. Sollten ein oder mehrere Spieler:innen stärker körperlich beeinträchtigt sein, ist es trotzdem möglich Übungen und Spielformen zu finden, die für alle machbar sind. Die Übungen werden dann so gewählt, dass die Behinderung nicht im Fokus steht. Gibt es zum Beispiel in der Gruppe eine oder mehrere Personen mit Gehbehinderung, sollte der Fokus nicht auf Schnelligkeit sondern Technik gesetzt werden.

Ebenso wenig sollten die Übungen auf Schnelligkeit ausgerichtet sein, wenn Rollstuhlfahrer:innen in der Gruppe sind. Mit einer Assistenz sind ein Großteil der Übungen und Spielformen prinzipiell uneingeschränkt ausführbar. Hat die Person keine Assistenz lassen sich viele Spielformen trotzdem durchführen oder sind durch minimales Anpassen der Vorgaben so zu ändern, dass die Person im Rollstuhl entsprechend ihrer Fähigkeiten eingebunden wird. Zum Beispiel hat sie eine fixe Position und muss dort angespielt werden. Alternativ gibt es auch Spielformen, bei denen alle Spielenden auf einem angepassten Spielfeld fixe Positionen haben.

5. Spielen lernen durch Spielen – Übungssammlung

Wir tragen an dieser Stelle Übungen aus verschiedenen Quellen, wie dem Floorball-Training oder [4] und [6], zusammen. Grundsätzlich sind der Kreativität beim Erfinden von Übungen kaum Grenzen gesetzt. Viele Kleine Spiele lassen sich gut auch mit Floorballschläger und Ball spielen, sodass sich immer neue Variationen denken lassen. Die Übungssammlung soll daher auch als Anregung verstanden werden. Alle Übungen lassen sich durch Variation der Feldgröße, der Mannschaftsgröße, der Torgröße und -anzahl sowie der verwendeten Geräte sehr leicht verändern und so an die Voraussetzungen anpassen.

Die meisten der im Folgenden aufgeführten Spielformen zielen darauf ab, alle Ausführenden in Bewegung zu halten und somit am Spiel teilhaben zu lassen. Kursiv gedruckte Alternativen geben Hinweise zum Einbinden aller. Spielformen, die aufgrund ihres vorrangigen Wettkampfcharakters vermutlich nicht als inklusive Übung geeignet sind, sind mit einem ** gekennzeichnet.

Ballführung:

„**Linienläufer**“: Die Spielenden führen den Ball auf den vorhandenen Linien durch die Sporthalle. Vor Kollision (zwei Spielende kommen sich auf der gleichen Linie entgegen) tauschen die Spieler:innen den Ball und wechseln die Richtung.

Alternative 1 : Die Spielenden laufen auf den Linien und führen den Ball daneben.

Alternative 2: Statt den Ball auf den Linien zu führen muss jede Linie überlupft werden.

„**Spiegellauf mit Chef:in**“: Eine Person ist der Chef:in und macht Bewegungen mit dem Ball vor, alle anderen machen die Bewegungen spiegelverkehrt nach.

„**Schattenlauf**“: Zwei Spielende, je mit Ball und Schläger, bilden eine Gruppe. Eine Person macht irgendeinen Trick mit dem Ball vor und die andere (Schatten) macht alles genau nach.

Nach einer Minute die Rollen tauschen. Hinweisen, dass es dem Schatten möglich gemacht werden muss, alles nachzumachen.

„**Kommandospiel**“: Alle laufen in der Halle mit Ball. Auf bestimmte Kommandos werden Bewegungen ausgeführt: Zum Beispiel: 1 Pfiff = 360° Drehung mit Ball, 2 Pfiffe = mit Ball eine 8 durch die Beine nachführen, 3 Pfiffe = Ball auf die Kelle nehmen usw.

Variante: Kommandos nur akustisch/optisch

„**Hütchen-Slalom**“: Flüssig, locker, cool einen Slalom-Parcours durchlaufen.

Alternative: „Menschen-Slalom“: Die Menschen werden zu Hütchen (eine Armlänge entfernt) und bauen somit selber den Slalom auf.

Es können mehrere Schlangen gebildet werden. Hütchen Parcours sollten nicht im Kreis aufgebaut werden, um Überrunden zu vermeiden. Die Hütchenabstände können angepasst werden. Es muss nicht gewartet werden, bis die erste Person den Slalom komplett durchlaufen hat.

„**Haifisch**“: (Wer hat Angst vor'm weißen Hai?) Feld wird in drei Zonen unterteilt, in Mittelzone ist ein Haifisch und Spielenden müssen versuchen von linker Zone in

rechte Zone zu kommen, ohne, dass der Haifisch den Ball berührt. Wessen Ball berührt wird, wird selber beim nächsten Durchgang zum Haifisch.

Alternative: Bewegung nur in Überquerungsrichtung oder Bewegungsvorgabe.

„Käfighaltung“ : Vier Markierungshütchen stecken eine Zone ab, in der sich alle Spielenden mit ihren Bällen bewegen. Jeder verteidigt dabei seinen Ball und versucht dabei die Bälle der anderen aus Zone herauszuspielen. Ausgeschiedene dürfen wieder reinkommen, wenn sie andere Aufgabe (z. B. Parcours ablaufen) erledigt haben *oder in einen zweiten Käfig wechseln bzw. wieder zurück.*

„Linienwischen“: Ball 20 Mal über eine Linie hin und her schieben.

„Chaostheorie“: Alle Teilnehmenden bewegen sich in einem abgesteckten Viereck mit Ball am Stock. Erst gehend, dann trabend, später mit Richtungswechseln und im schnelleren Laufschrift.

„Turnschuh Floorball“: Der Ball wird nicht mit dem Schläger sondern einem ausgezogenen Turnschuh gespielt. Bei vielen Spielenden auch mit 2 Bällen spielbar.

„WirbelSprint“: Als Staffel muss jede:r Spieler:in den Hütchen- Parcours möglichst schnell ablaufen mit Ball an Kelle (offene und geschlossene Ballführung, Vor- und Rückhand variabel benutzen). Es gibt vier Hütchen A, B, C, D in einer Reihe, die Laufenden starten bei Hütchen A, umkurven dann B, dann A, dann C, dann A, dann D und übergeben den Ball bei A an die nächste Person.

„Dribbeltore“: 1 gegen 1 mit drei Hütchen-Toren auf kleiner Fläche. Ein Punkt ist erzielt, wenn ein:e Spieler:in durch ein Tor dribbelt. Danach darf man nicht sofort durch das gleiche Tor dribbeln.

„Lebende Tore“: 4er-Gruppen. 2 Spielende, die lebenden Tore, stehen sich gegenüber, Beine schulterbreit auseinander. Die anderen beiden spielen 1 gegen 1, Tore werden durch Schuss durch die Beine des jeweiligen Tors erzielt.
Varianten: Tore können von hinten und vorne erzielt werden, Tore dürfen umgedrehte Schläger zum Verteidigen nutzen.

Passen:

Ü12 „Sternpassen“: (ungerade Anzahl an Spielenden) Spielende stehen in einem Kreis. Ball wird im Uhrzeigersinn immer zu den übernächsten Spielenden gepasst, auf Pfiff wird Richtung gewechselt.

Variante A: 2 Bälle im Umlauf.

Variante B: Bälle laufen in entgegengesetzte Richtungen.

Alternative (bei gerader Personenanzahl): „Sternpassen mit Verfolgung“:

Übung wie Sternpassen. Nach dem Pass dem Ball an die Position folgen.

„Schweinchen in der Mitte“:** Passkreis und ein bis zwei Spielende sind in der Mitte und müssen den Ball. Wer den „Fehlpass“ gespielt hat, tauscht den Platz mit der Person in der Mitte bzw. der Person, die bereits länger in der Mitte ist.

„Chaos-Passen“: Passkreis mit Ball hinterherlaufen. Eine*n (beliebigen) Spieler*in durch Aufrufen des Namens „aktivieren“ und den Ball zuspielen. Mehrere Bälle möglich.

„Pass-Fangen“: Fangende (ohne Schläger) jagen die anderen Personen. Wenige Bälle sind im Spiel. Wer einen Ball hat, kann nicht gefangen werden. Gefangene Spielende dürfen sich nicht mehr bewegen. Sie können durch Pässe durch ihre Beine erlöst werden.

„Mehrortball“: Hütchenpaare im Raum verteilt bilden Tore. Ein Tor ist erzielt, wenn ein Pass durch ein Tor gespielt wird (und angenommen!).

Variante: Team C einbauen.

„Lass den Center schwitzen“: Drei Spielende A, B (Center, Mitte), C stehen in einer Reihe mit jeweils 4 – 5 Meter Abstand zueinander. A passt zu B in Mitte, diese:r leitet den Ball zu C weiter, von C wird Pass wieder zu B gespielt und zurück zu A; Vor- und Rückhand benutzen.

„Balltreiben 1“: Feld in drei Zonen unterteilen, Team A ist links von neutraler Zone (Mitte) und B rechts davon, in der Mitte liegt z. B. ein Volleyball. Teams versuchen mit Floorballbällen den Volleyball in Zone vom gegnerischen Team zu spielen.

Schießen:

„**Budenschießen**“: Hütchen stehen auf Langbank. Teams platzieren sich hinter Grundlinie auf beiden Seiten der Bank und versuchen die Hütchen ins gegnerische Feld zu spielen.

“**Rumpelstilzchen**“: Mehrere Spielende bekommen Schläger und einen Ball. Ziel ist es die Schuhe der Mitspieler:innen zu treffen, wer getroffen wurde macht eine Aufgabe. Flach schießen! *In Teams spielen (alle haben einen Schläger und einen Ball) und Treffer im Team zusammen zählen.*

Alternative: Gegenspieler:innen tunneln.

“**Zimmer aufräumen**“: Spielende in Gruppen links und rechts der Mittellinie aufteilen. Anfangs sind je gleich viele Bälle auf jeder Seite. Ab Pfiff wird versucht so viele Bälle wie möglich auf die andere Seite zu schießen. Bei Abpfiff halten alle Spielenden die Schläger hoch, gewonnen hat das Team mit weniger Bällen auf der eigenen Seite. Es können Bänke zum Abtrennen der Seiten auf die Mittellinie gestellt werden.

Spielform „Diagonalspiel“: Es werden vier Tore auf die Ecken des Volleyballfeldes gestellt, zur Mitte zeigend. Vier Teams spielen gleichzeitig, immer zwei gegeneinander, zur besseren Unterscheidung mit verschiedenfarbigen Bällen. Das Spiel läuft diagonal ab. Vorsicht: man sollte den Hinweis geben, dass allzu "blindes" und rücksichtsloses Herumlaufen zu Zusammenstößen führen kann.

Vorteil: Ganze Klasse in einem Hallendrittel.

Nachteil: Einsatz von Schiedsrichter:innen unmöglich. Die Schüler:innen müssen ein Mindestmaß an Regelverständnis mitbringen.

6. Material

Für den Schulsport empfiehlt es sich, Schlägersets mit geraden Kellen zu nutzen. Die Auslegerseite ist damit variabel. Kauft man ein Set mit vorgebogenen Kellen, so ist auf eine ausgeglichene Kellenwahl zu achten (siehe Seite 4). Sets ohne Griffband sind etwas günstiger, jedoch rutschen die Schläger schneller aus der Hand. Empfohlene Größen der Schläger sind auf Seite 4 gelistet.

7. Schulcup

Jedes Jahr findet das sogenannte Bundesfinale Floorball statt. Es wird seit 2017 im Mai/Juni, kurz vor den Sommerferien, in Berlin ausgetragen. Davor wurde es in wechselnden Städten ausgetragen. Es wird, analog zu Jugend trainiert für Olympia (Jtfo), mit den besten Schulteams der Bundesländer ein Turnier ausgespielt. Die Wettkampfklassen richten sich nach den Altersklassen von Jugend trainiert für Olympia.



Die Teams können sich über das Bezirks-, Kreis- und Landesfinale Schulcup über Jtfo ihres Bundeslands qualifizieren. Ist Floorball noch nicht im Jtfo des Bundeslands aufgenommen, läuft die Qualifikation über den Floorball-Landesverband. Für weitere Infos kontaktiert euren Landesverband.

8. Literatur

- [1] "Floorball" in der Schule. SportPraxis, 52. Jahrgang, März/April 2011 .
- [2] Floorball. Infoheft zur weltweiten Sportrevolution. Floorball Deutschland, 2010.
- [3] Infos zum Schulsport:
<https://floorball.de/schule>
- [4] B. Beutler und M. Wolf (2004). Unihockey Basics Spielentwicklung in Schule und Verein. Ingold Verlag.
- [5] M. Brändli und P. Gärtner (2008). 99 Spiel- und Übungsformen im Unihockey. Printgraphic Wittwer Druck AG, 4. Auflage.
- [6] Mobilesport.ch: <http://www.mobilesport.ch> [gute Videolinks enthalten]
- [7] J. Kratochvil und T. Nebe (2014). Floorball – Geschichte, Training, Taktik. Meyer & Meyer Verlag.
- [8] S. Schäfer, J. Patocka, P. Mertens (2016). FLOORBALL BASICS 1 – Das Fachbuch mit Grundlagen, Technik und Übungen.

Bilder: Jacob Bestgen.

Kontakt

Dachverband



Floorball-Verband Deutschland e.V.

c/o Roland Büttner

Goesselstr. 55

28215 Bremen

Internet: www.floorball.de

Mail: office@floorball.de oder
schule@floorball.de

Das Material ist unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 erstellt:

Es darf für alle nicht-kommerziellen Zwecke unter Namensnennung genutzt und verändert werden, wenn die Weitergabe zu gleichen Bedingungen erfolgt.