

Skill 1



"Ooooooh Chihuahua"

Lateralbewegungen (schnelles Seitwärtslaufen ohne zu gleiten) zur Trainingsstange 5 "gelaufen". Hier angekommen, geht es direkt auf gleiche Art und Weise wieder zurück zur Trainingsstange 4 (Lateralbewegung).

Bei Trainingsstange 4 wird die Fahrtrichtung auf rückwärts gewechselt und es geht via Trainingsstange 3 in Richtung Trainingsstange 2. Diese wird von Innen nach aussen um 180 Grad umrundet, wobei der/die TeilnehmerIn von rückwärts auf Vorwärts wechselt (Transition).

Jetzt geht es entlang der Bande vorwärts zu den bereitliegenden Scheiben Eine Scheibe wird mitgenommen und scheibenführend geht es jetzt um Trainingsstange 5 herum, kreativ auf das Tor zu wo abgeschlossen wird. Es ist nur ein Abschluss erlaubt und der Torraum ist sofort wieder frei zu geben für ein evt. skillender Teilnehmer auf der anderen Seite (Abschluss beider Skillplätze A und B finden auf das gleiche Tor statt)!

Zum Schluss geht es direkt und so schnell wie möglich zurück zum Ende der Team-Kollone, wobei die Mitte des Eisfeldes nicht überschritten werden darf.

Jede/r TeilnehmerIn hat einen Versuch

Es wird mit Scheibe nach IIHF-Bestimmungen (160 Gramm,) geskillt.

Wird die/der TeilnehmerIn behindert, bekommt es nach Ermessen des Y.S.G. Funktionärs eine neue Chance.

Bewertung:

Nebst der Qualität der Stopp and Go Aktionen begutachtet der YSG-Skillexperte die Qualität der Lateralbewegungen, der Transition, das Verhalten in Vorwärts- und Rückwärtsfahrt sowie den Torabschluss.

Weiter wird die Zeit welche die/der TeilnehmerIn für die Bewältigung dieses Parcours benötigt gemessen.

Bewertungskriterien:

Die Stopp and Go's werden auf Stabilität des Körpers während des Stops, die Agilität des Stops und die Explosivität des Wegstartens beurteilt

Die Transition sollte fließend gefahren werden, wobei die Geschwindigkeit in die Transition mitgenommen wird.

Der Fahrstil wird über die Kniebeugung (Lotlinie Knie/Zehenspitze), die Haltung (gerader Rücken in leichter Vorlage), die Kopfhaltung (Augen schauen nach vorne) und die Rumpfstabilität bewertet. Weiter wird der Abstoss (kräftig und lang) sowie die totale Koordination in das Endurteil mitgenommen.

Die Scheibe sollte kontrolliert und vor dem Körper geführt werden. Der Richtungswechsel um Trainingsstange 5 sollte scharf sein (Hockeybogen/Kanadier-Kurve) und der Abschluss wobei die Fahrtgeschwindigkeit hoch gehalten wird, sollte kreativ sein.

Bewertungsskala:

Qualitätsbewertung: 10 bis 0, Zeit: in zehnstelsekunde, Qualitätsbewertung geht vor Zeit

Punktabzug: 1 Punkt Abzug für jeder falsch gefahrene Trainingsstange.

Zeitmessung: Startsignal des Y.S.G. Funktionärs bis Torabschluss.
Handmessung mittels J&S Chronograph.