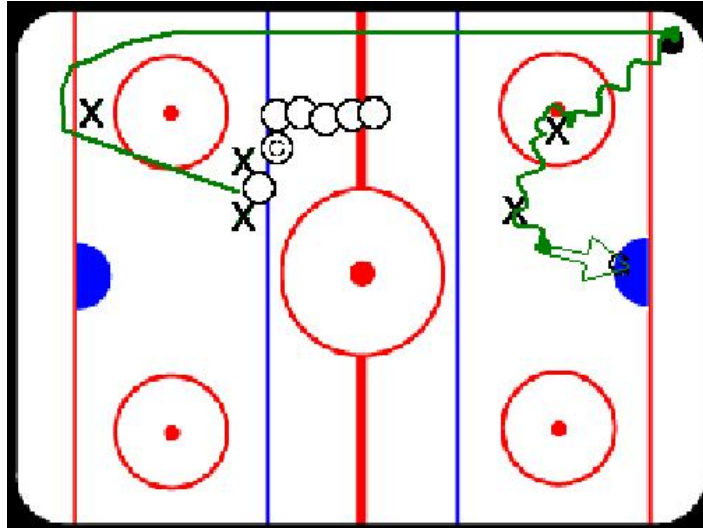




Skill 2 "Hit the road"

Flügel-Skill

Aufbauen Geschwindigkeit mit "Ausgraben der Scheibe" in der Ecke



Attack-Triangle

Plastik-Dreieck, simuliert Spieler, Schlittschuhe und Stock

Ziel:

Ermittlung der schlittschuhfahrerischen Fertigkeiten während des Vorwärtsfahrens mit Scheibenkontrolle.

Beschrieb:

Der Start ist gerade unterhalb der Blauen Linie und wird durch 2 orangefarbige Töggeli markiert. Eine Trainingsstange ist in der Mitte zwischen der Grundlinie und dem Bullykreis platziert. Ein Puck liegt auf der gleichen Längsseite auf der gegenüberliegenden kurzen Seite des Eisfeldes in der Ecke zum "Ausgraben" parat. Zwei sogenannte "Attack-Triangles" sind zwischen der Grundlinie und der Blauen Linie platziert. Im Tor steht ein Torhüter, der auf die andere Seite des Eises "skillenden" Mannschaft.

Zwischen den beiden Blauen Linien findet eine digitale Zeitmessung statt.

Es wird auf beiden Seiten des Eisfeldes von zwei verschiedenen Teams gleichzeitig geskilt.

Die TeilnehmerInnen sind vom gleichen Verein und stellen sich in einer Einerkolonne zwischen die Blauen und Roten Linie 1/4 Eisfeld von der Bande feldeinwärts auf.

Der Coach steht auf der Blauen Linie beim Start und ist für die Aufstellung seines Teams in numerischer Reihenfolge (tiefste Spielernummer zuerst!) verantwortlich.

Auf Zeichen des Y.S.G. Funktionärs fährt das am Start aufgestellte Kind los.



Skill 2 "Hit the road"

Ausführung:

Vom Start aus wird die Trainingsstange zwischen der Grundlinie und dem Bullykreis im Vorwärtsgang angesteuert. Diese Trainingsstange wird von innen nach aussen umrundet. Jetzt geht es entlang der Bande in Toppespeed Richtung gegenüber liegende Eisfeldseite, wobei die Zeit, welche zwischen den beiden Blauen Linien verbracht wird, elektronisch aufgezeichnet wird. Diese Zeit ist in hohem Masse mitbestimmend für die Skillbewertung! Am andere Eisfeldseite angekommen wird die dort von einem Y.S.G. Funktionär bereitgelegte Scheibe "ausgegraben". Die / der Teilnehmer/in fährt jetzt scheibenführend direkt auf das erste sogenannte Attack-Triangle zu und nimmt dieses mit einer Finte nach Wahl aus. Die zweite Attack Triangle wird jetzt angesteuert und mit einer anderen Finte ausgenommen. Direkt anschliessend wird aufs Tor geschossen, wobei ein Abpraller nicht weiter verfolgt werden darf (gleiche Regeln wie beim Penalty-Schiessen). Der/die Teilnehmer/in stellt sich direkt wieder an das Ende der Kolonne seines Teams auf und behindert die anderen Spieler in keiner Art und Weise!

Die Mitte des Eisfeldes darf nicht überschritten werden!

Jede/r TeilnehmerIn hat 1 Versuch.

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

Bewertung:

Die gemessene Zeit und damit die Fahrtgeschwindigkeit zwischen den beiden Blauen Linien ergibt eine Rangfolge aller Kids.

Die Qualität der gezeigten Finten beim Ausnehmen der beiden "Attack-Triangles" werden von Y.S.G. Funktionären bewertet. Auch hier wird eine Rangfolge aller Teilnehmer ermittelt.

Bei gleicher Zeitmessung wird durch Addition dieser Punkte (Zeit mal 3, Qualität mal 2) die definitive Rangfolge dieses Skill bestimmt.

Der Schuss aufs Tor ist wirksam für die Bewertung des Torhüters.

Bewertungskriteria:

Die Finten sollten fliegend gefahren werden, wobei die Geschwindigkeit, die Koordination und die Originalität für die Bewertung massgebend sind. Um Subjektivität zu minimieren, werden immer die zwei gleichen Y.S.G. Funktionäre diese Bewertung übernehmen.

Der Torhüter wird anhand seines Verhalten (Herauskommen und Abwehrstil) sowie Abwehrerfolg (Prozentzahl) bewertet.

Bewertungsskala Finte:

10 bis 0

Punktabzug:

1 Punkt Abzug wenn kein Schuss aufs Tor abgegeben wird.

Zeitmessung:

Überquerung der ersten Blauen Linie bis Überquerung der zweiten Blauen Linie in Hundertstel Sekunde.