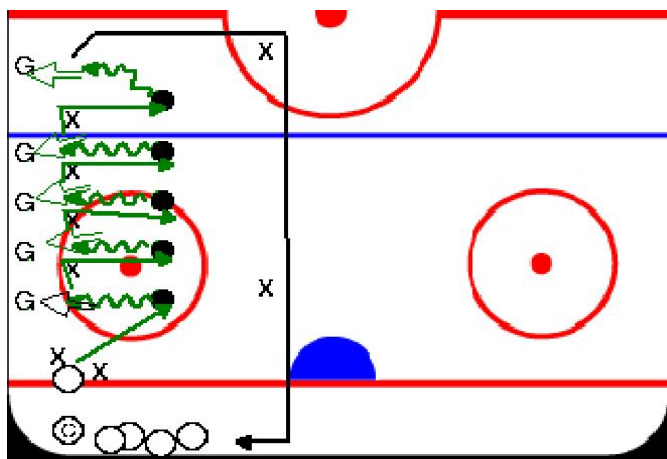




## Skill 3 "Pass and Go"

Flügel-Skill

(Passgenauigkeit im Vorwärtsfahren)



### Ziel:

Ermittlung der Fertigkeit "Passgenauigkeit" während des Vorwärtsfahrens mit Torabschluss.

### Beschreib:

Auf dem Eis stehen entlang der Bande in regelmässigen Abständen von 2 Metern vier Ziele, welche mittels flachen Pässen anzuzielen sind. Das fünfte Ziel ist ein Hockeygoal, welches von einer auf dem Eis liegenden Figur geschützt wird und deswegen nur mittels einen Flippasses oder Hochschusses zu treffen ist.

Parallel zur Bande (vier Meter feldeinwärts) sind in regelmässigen Abständen von 2 Metern fünf Trainingsstangen platziert. Diese dienen einerseits als Distanzmarkierung für die nächst mögliche Passabgabe, andererseits als Wendepunkt. Auf gleicher Höhe der Trainingsstangen werden 8 Meter feldeinwärts 5 Scheiben parat liegen.

Es wird in beiden Spielfeldecken und auf beiden Seiten des Eisfeldes von vier verschiedenen Teams gleichzeitig geskilt. (Skill 1 und Skill 3) !!!

Die TeilnehmerInnen sind vom gleichen Verein und stellen sich in einer Einerkolonne am Start entlang der Bande auf. Der Coach steht auf der Grund 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.

### Ausführung:

Nach dem Start läuft die/der Teilnehmer/in vorwärts auf die erste Scheibe zu. Scheibenführend geht es Richtung Ziel 1, welches 120 cm breit und 7 cm. hoch ist. Die nachfolgende Ziele verringern sich in der Breite um jeweils 20 cm. bleiben 7 cm. hoch. Die Scheibe wird, bevor der Teilnehmer parallel zur Trainingsstange ist, abgegeben. Jetzt geht es zur zweiten Scheibe, welche in gleicher Art und Weise aufs nächste Ziel abgegeben wird. Der Skill wird so weiter abgefahren bis alle fünf Ziele einmalig angezielt worden sind. Die/der TeilnehmerIn umfährt jetzt die Trainingsstange an der Roten Linie und kehrt unverzüglich zur Gruppe an der Grundlinie zurück.



## **Skill 3 "Pass and Go"**

---

Zu beachten ist, dass die Scheibe unbedingt vor der Linie der Trainingsstangen den Stock verlassen haben muss. Hier wird eine restriktive Entscheidungsstrategie hantiert. Jede Scheibe darf nur einmal gespielt werden. Bandenabpraller sind nicht weiter zu verfolgen!

Die Mitte des Eisfeldes darf nicht überschritten werden!

Jede/r TeilnehmerIn hat 1 Versuch.

Wird die maximale Zeit von 60 Sekunden überschritten (Start - zurück in der Gruppe!), startet der nächste Teilnehmer/in. Der Skill wird somit nicht bewertet.

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

### **Bewertung:**

Ein Versuch wird als Treffer gezählt, wenn die Scheibe auch nur die Ziellinie kratzt. Es wird eine grosszügiger Entscheidungsstrategie zum Vorteile des Kindes hantiert.

### **Bewertungskriteria:**

Das Parcours sollten so gut wie möglich gefahren werden, wobei die Zeit nur eine unbedeutende Rolle einnimmt (Maximal 60 sek.). Die Qualität der Koordination wird in die Bewertung also nicht mitgenommen. Nur die getroffenen Ziele werden hier gezählt.

### **Bewertungsskala**

1 Punkt pro Treffer. Bei Gleichstand werden die persönlichen Platzierungen in den anderen Skills ins Urteil mitgenommen.

### **Punktabzug:**

1 Punkt Abzug für jede falschgefahrene Trainingsstange-Rundung.

Scheiben, welche nach der Trainingsstangen-Linie abgegeben wurden, werden nicht gewertet.

### **Zeitmessung:**

Start bis Überquerung der Blauen Linie bei der von den zwei Markierungs-Igeln markierten Durchfahrt.