



DEB
PRÄSENTATION

Deutschland-Eishockey Spielsystem



GLAUBE - WILLE - STOLZ - LEIDENSCHAFT - EINE EINHEIT



Inhalte

1. Defensive Zone
2. Aufbauspiel
3. Rush
4. Forechecking
5. Offensive Zone
6. Backchecking
7. Umschaltspiel
8. Neutrale Zone
9. Bullyspiel
10. Special Teams
11. Torhüter



Übergeordnete Leitlinie

Gute Lösungen finden!





1. Defensive Zone





Ziel

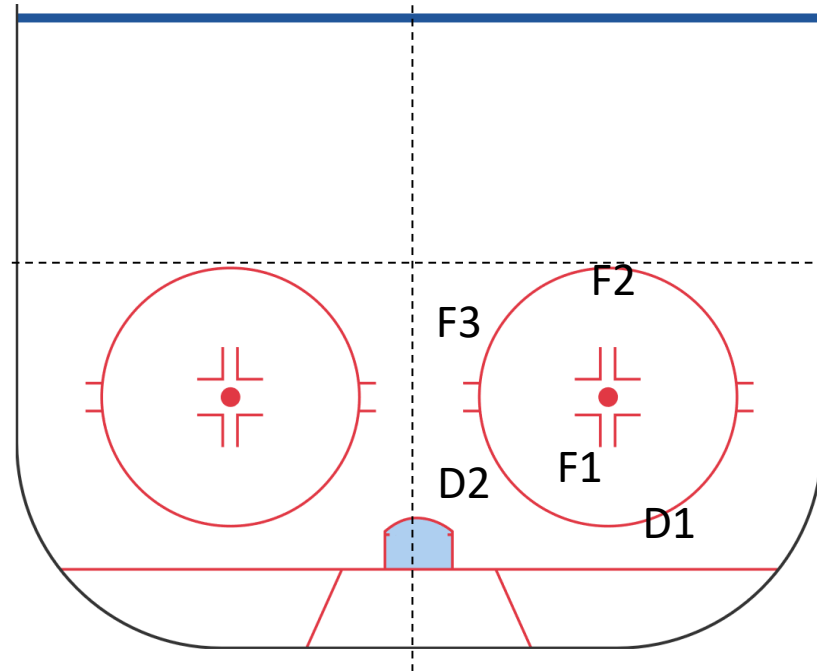
- erster Spieler aggressiv
- Bewegung stoppen
- Scheibengewinne erzwingen
- Zeit und Raum nehmen
- Überladen
- Zweikämpfe gewinnen
- verteidigen als eine Einheit, jeder hat eine Aufgabe

defensive Prinzipien

- nächster Spieler will die Bewegung stoppen und den Gegner an der Bande festmachen
- keinen Freiraum für den Scheibenführenden, Schläger auf dem Eis und zum Puck (Stick on Puck)
- alle fünf Spieler mit gutem Schläger auf dem Eis, Passbahnen rausnehmen, gefährliche Pässe verhindern, Kopf drehen
- überladen bei Stillstand und freier Scheibe
- gute Übergaben von Zone zu Zone: Zonenverteidigung
- unterstützen, 50/50 defensiv denken
- fünf schnelle Schritte in den Zweikampf/ zum Puck
- F2 und F3 blocken: Erst Schussbahn/ Mitte, dann rauslaufen
- Mitte schützen (Abwehrseite halten), Lücke schließen, Anwinkeln

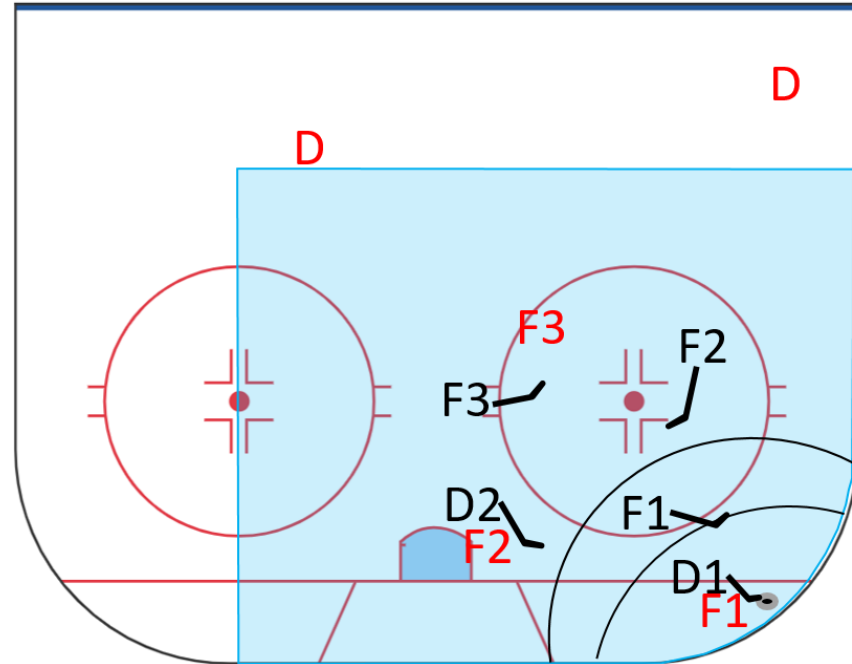
Basis: Box +1

- ✓ Wir übergeben den gegnerischen Spieler von Zone zu Zone
- ✓ jeder Spieler ist in seiner Zone verantwortlich, das Spiel zu stoppen



Überladen

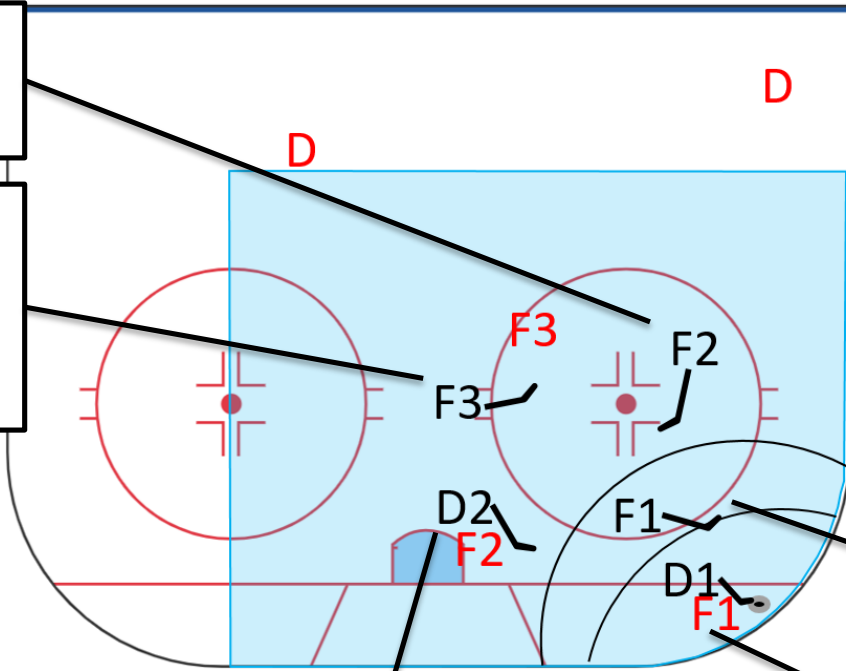
- ✓ beim gestoppten Spiel oder der freien Scheibe kommt es zum Überladen (Überzahlen an der Scheibe schaffen)
- ✓ kein Überladen hinter dem eigenen Tor





F2 schützt die Mitte mit gutem Schläger und ist bereit zu reagieren

F3 „Feuerwehrmann“ schützt den Slot, dreht den Kopf und ist bereit zu reagieren, schützt das Tor bei Überladen



F2 und F3 durch die Mitte zurück, Haus schützen, eng verteidigen, Schläger auf dem Eis, Kopf drehen, gefährlichsten Spieler suchen

F1 unterstützt in der Ecke

D2 Netfront, bereit zu überladen, aktiver Schläger, gegn. F3 im Blick

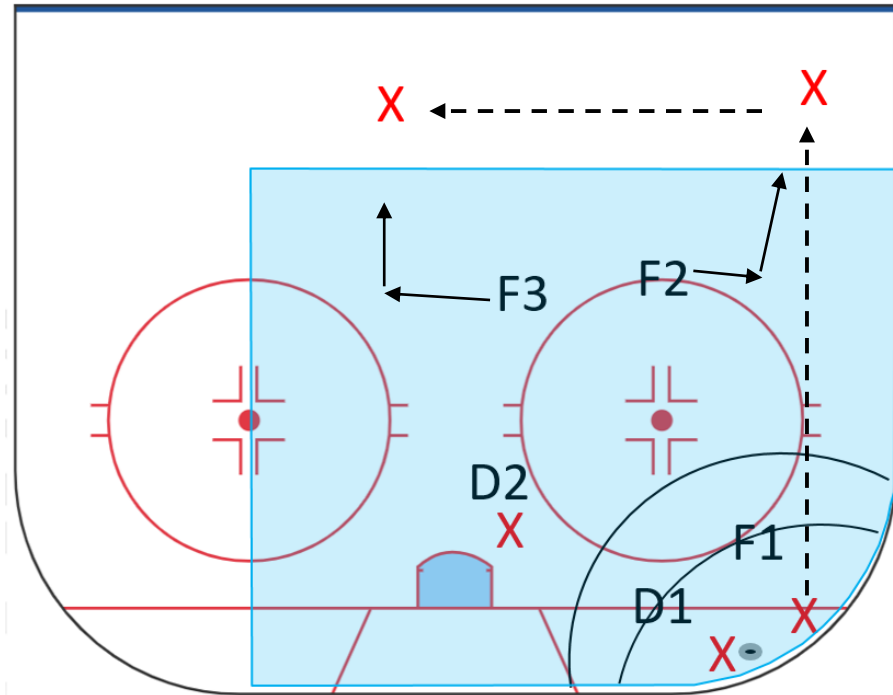
D1/Nächster am Scheibenführenden, Schläger am Puck

Defensive Zone



Puck hoch/ D2D

- ✓ F2 Mitte zum Puck gewinnen und raus
- ✓ F3 Mitte zum Puck gewinnen und raus
- ✓ D1, F1 und D2 Box-Out: Abwehrseite halten und Schläger kontrollieren





2. Aufbauspiel





Ziel

- genauer erster Pass auf den Schläger
- „Wir haben hart für die Scheibe gekämpft: Gute Entscheidungen“
- aggressives Forecheck vom Gegner schlagen

Aufbau-Prinzipien

- enge Unterstützung durch gute Positionierung: Der erste Spieler unterstützt eng und tief
- immer (wieder) anspielbar sein/ werden
- Kommunikation
- Schläger auf dem Eis, anspielbar sein, min. zwei Schulterblicke, Kopf drehen
- fünf schnelle Schritte zum Puck
- spielerische Lösung finden: Zwei Berührungen
- alle fünf Spieler im Bild, Stürmer besetzen Bahnen
- ALLES ist erlaubt, nichts verboten: Manchmal ist eine hohe Scheibe oder ein Banden-/ Glas-Pass eine gute Option



3. Rush



Ziel

- Abschluss → Schussmentalität
- Zug zum und Druck auf das Tor
- Überzahlsituationen kreieren
- offensive Zeit kreieren

Rush-Prinzipien

- Bahnen besetzen
- Mittelbahn unterstützt Scheibenseite: Zug zum Tor (2 vs. 1 Situationen schaffen)
- schwacher Verteidiger ist bereit, den Angriff mitzugehen (Trailer)
- Puck zum Tor ODER tief, um offensive Zone zu etablieren ODER tief, für Forechecking
- Sechs Optionen bei Eintritt: Schuss, Escape, Seitenwechsel, Pass zur Mitte, Pass hoch (Trailer), 1 vs. 1
- Verantwortung mit dem Puck

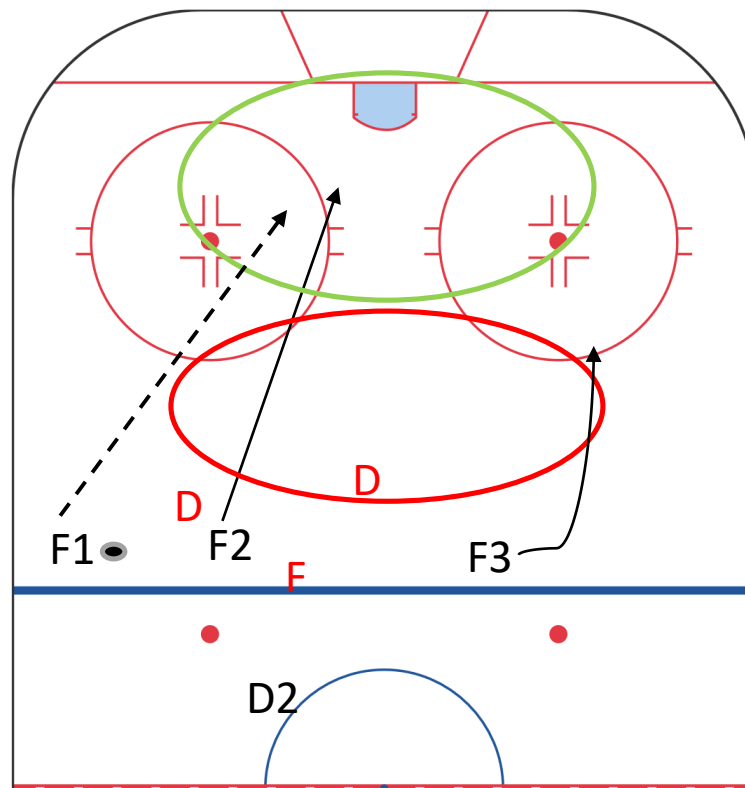
Rush

#1 Scheibe zum Tor

Wann?

- Platz für einen kontrollierten Eintritt
- F1 hat die Chance zu schießen oder zu passen

- ✓ F1 Scheibe transportieren und Abschluss
- ✓ F2 hart zum Tor, 2 vs. 1 kreieren
- ✓ D2 mitgehen
- ✓ F3 Richtung langer Pfosten
- ✓ Bahnen besetzen
- ✓ Pässe in den grünen, nicht in den roten Bereich



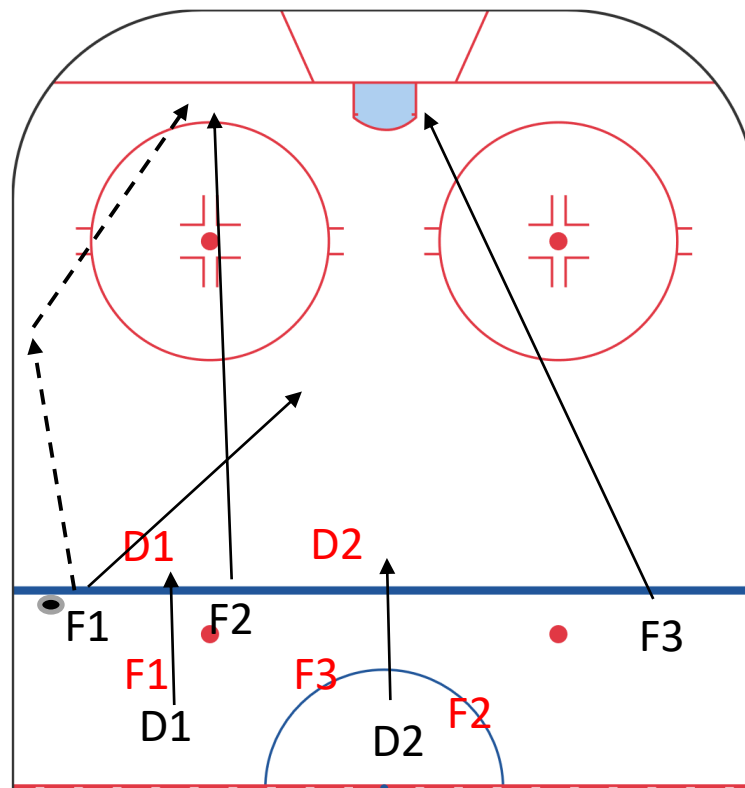
Rush

#2 Scheibe tief für OZ

Wann?

- kein Platz für einen kontrollierten Eintritt
- hoher Druck durch Ds und gute Gap
- Druck von hinten

- ✓ F1 Puck hinter D chippen, wird zu F3
- ✓ F2 Puck aufnehmen und Lösung weg vom Druck finden
- ✓ F3 Richtung langer Pfosten
- ✓ D1 und D2 unterstützen und wollen OZ etablieren



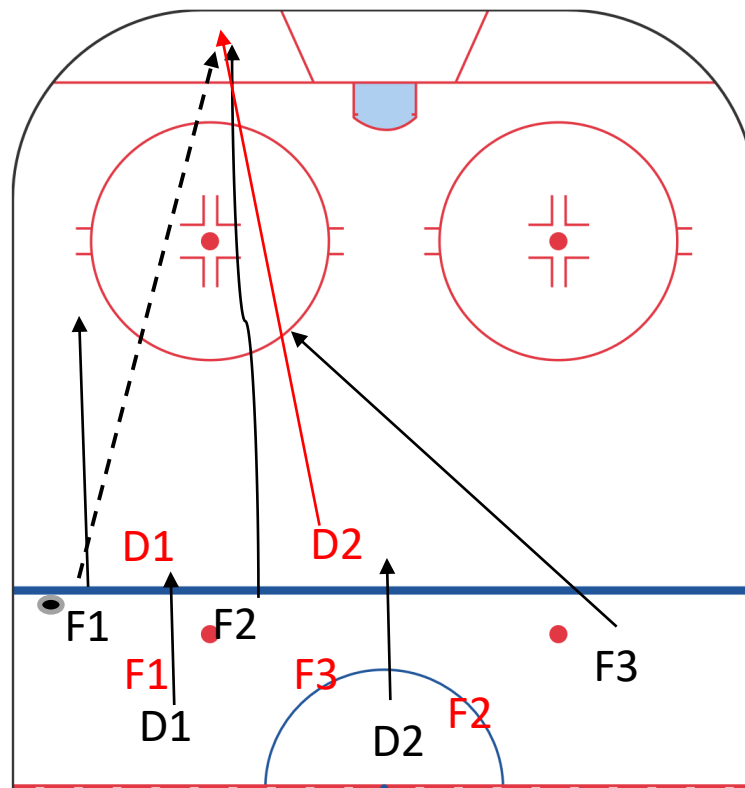
Rush

#3 Scheibe tief für FC

Wann?

- kein Platz für einen kontrollierten Eintritt
- hoher Druck durch Ds und gute Gap
- hoher Druck von hinten

- ✓ F1 Puck hinter D chippen zwischen Torline und Bande und HW schließen
- ✓ F3 aus der Mitte anwinkeln
- ✓ F2 Mitte schützen, bereit D2D zu attackieren
- ✓ D1 sichert
- ✓ D2 bereit für Pinch





4. Forechecking





Ziel

- Scheibe schnell wiedergewinnen, Aufbau des Gegners stoppen, um offensive Zeit zu generieren
- keine Konter in „Unterzahl“ → nicht durchfallen (defensive Seite halten)

Forechecking-Prinzipien

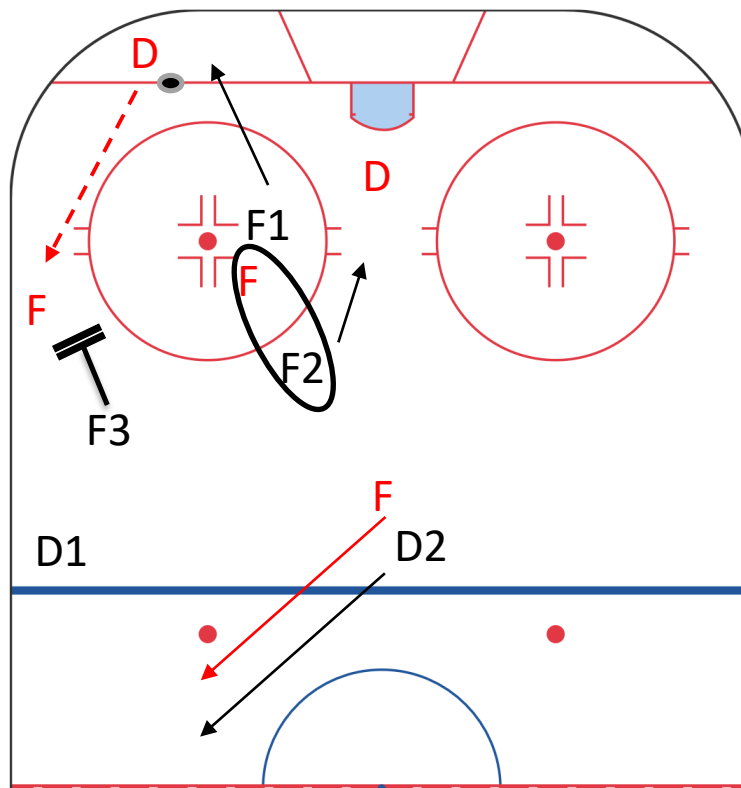
- Schläger zuerst, dann Körper
- Anwinkeln/ Steuern
- alle Fünf bereit für Forechecking
- Start/ Stopp, keine Bögen laufen
- Schlägerarbeit, richtige Schlägeraktivierung
- direkter Druck
- Zurück in die Mitte vor das Tor bei D-Wheel
- Defensive Seite halten (Abwehrseite halten oder schnellstmöglich wiederherstellen)

Forecheck 1-2-2 Aggressiv (Up)

Wann?

- Scheibe geht im Rush tief
- Anfang eines Wechsels
- Gegner hat keine oder wenig Kontrolle
- Nähe zum Spiel/ Puck

- ✓ F1 jagt, Druck von innen nach außen, Schläger und Körper
- ✓ F2 liest, unterstützt, orientiert sich an **WSD** und hat Mitte
- ✓ F3 Bande zu und sichert ab
- ✓ D1 hat Bande und ist aktiv
- ✓ D2 liest und hat **WSW** im Blick

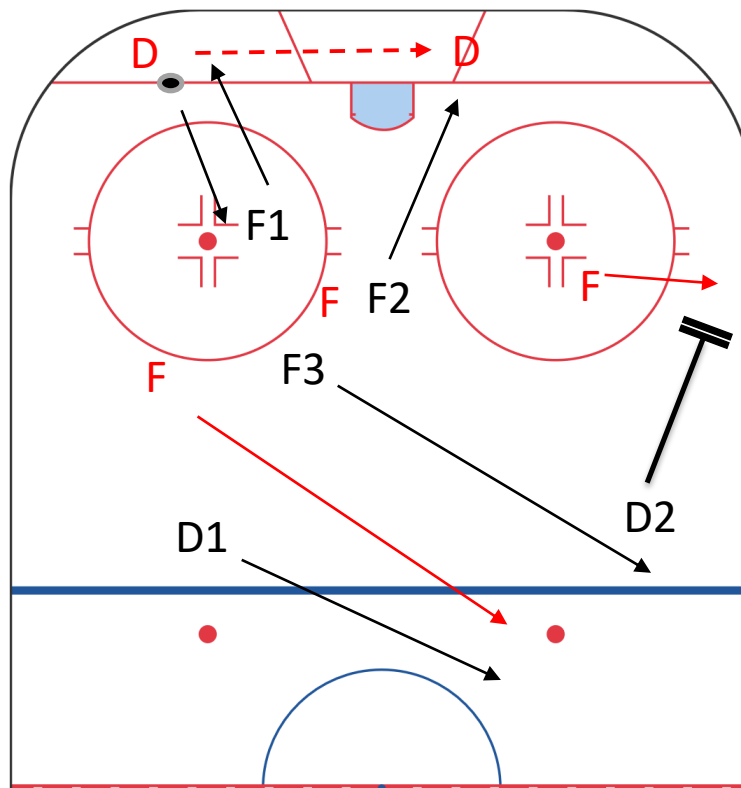


Forecheck 1-2-2 Aggressiv (D2D)

Wann?

- Scheibe geht im Rush tief
- Anfang eines Wechsels
- Gegner hat keine oder wenig Kontrolle
- Nähe zum Spiel/ Puck

- ✓ F1 jagt, nach **D2D** zur Mitte zurück
- ✓ F2 liest, orientiert sich an **WSD** und macht Druck bei **D2D**
- ✓ F3 von Bande zur Mitte und bei D2 Pinch absichern
- ✓ D1 aktiv zur Mitte
- ✓ D2 liest, darf pinchen, frühzeitig initiieren

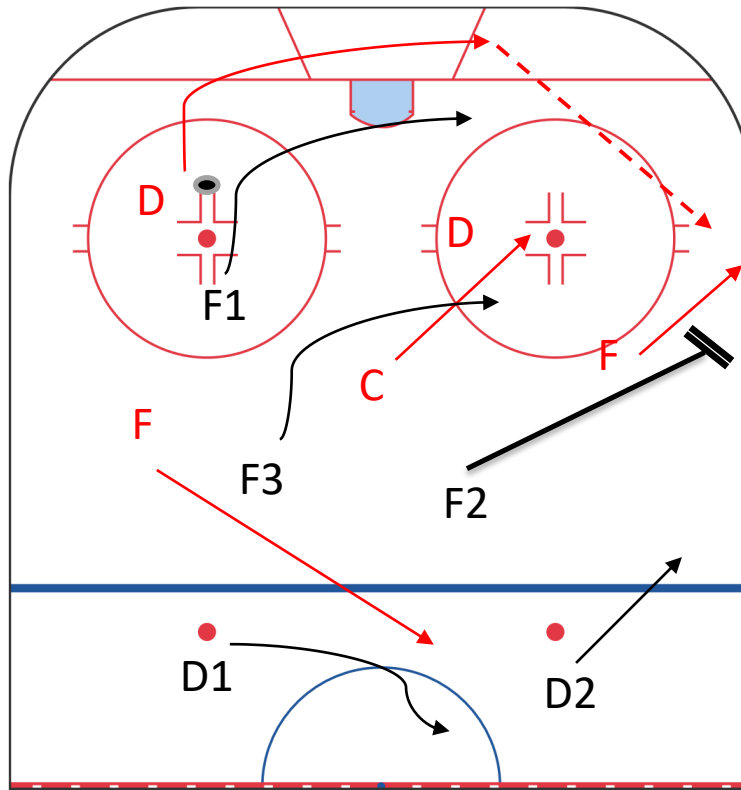


Forecheck 1-2-2 vs. Wheel

Wann?

- Scheibe geht im Rush tief
- Anfang eines Wechsels
- Gegner hat keine oder wenig Kontrolle
- Nähe zum Spiel/ Puck

- ✓ F1 anwinkeln von **D**, vor Tor bleiben
- ✓ F2 orientiert sich an **WSD**, von innen nach außen angreifen, bleibt über **WSW**
- ✓ F3 über **C** bleiben
- ✓ D2 sichert Bande
- ✓ D1 liest und sichert **F1** Stretch/ Slash

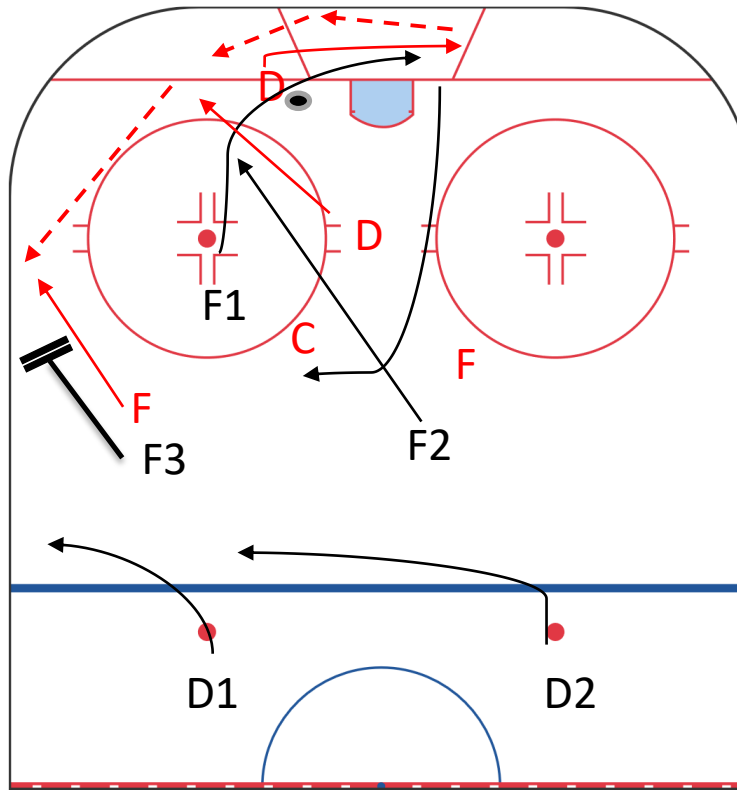


Forecheck 1-2-2 vs. Reverse

Wann?

- Scheibe geht im Rush tief
- Anfang eines Wechsels
- Gegner hat keine oder wenig Kontrolle
- Nähe zum Spiel/ Puck

- ✓ F1 jagt D, bei Reverse zur Mitte zurück über C
- ✓ F2 orientiert sich an WSD, von innen nach außen angreifen
- ✓ F3 über Mitte WSF attackieren
- ✓ D1 sichert Bande
- ✓ D2 liest und sichert F Stretch/ Slash



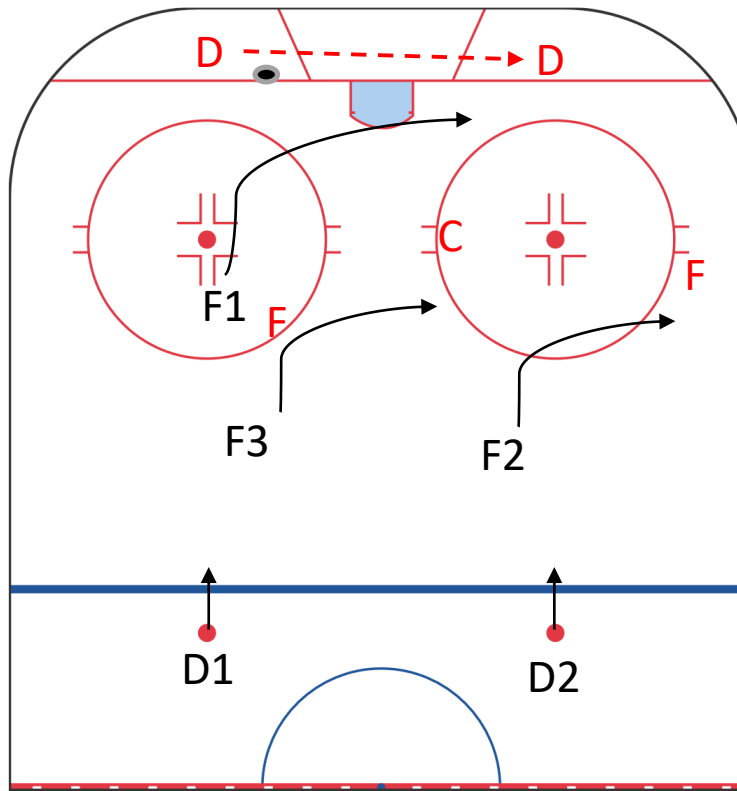
Forecheck 1-2-2

Reattack

Wann?

- Scheibe geht im Rush tief
- Anfang eines Wechsels
- Gegner hat keine oder wenig Kontrolle
- Nähe zum Spiel/ Puck

- ✓ F1 anwinkeln von D1, Mitte kontrollieren, kein Querpass
- ✓ F2 und F3 kommen in den Dots (Mitte schützen), bereit, nach außen zu attackieren
- ✓ D1 und D2 in Dotlines eng aufschließen, SSD hart, WSD sichert



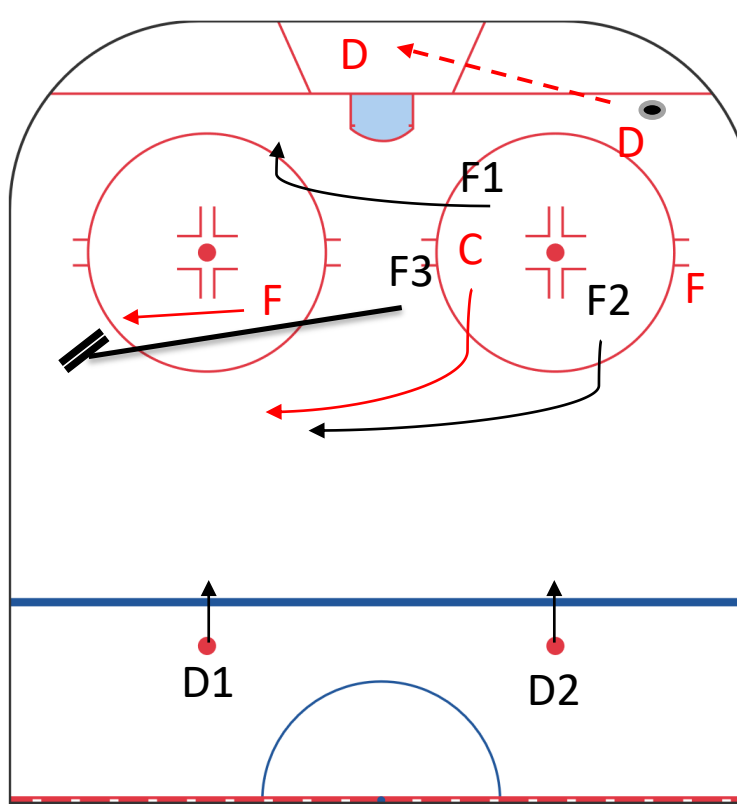
Forecheck 1-2-2

Reattack bei Seitenwechsel

Wann?

- Scheibe geht im Rush tief
- Anfang eines Wechsels
- Gegner hat keine oder wenig Kontrolle
- Nähe zum Spiel/ Puck

- ✓ F1 zurück durch die Mitte, anwinkeln von D, Mitte
- ✓ F2 und F3 durch die Mitte zurück, bereit, nach außen zu attackieren
- ✓ D1 und D2 in Dotlines eng aufschließen, SSD hart, WSD sichert





5. Offensive Zone



Ziel

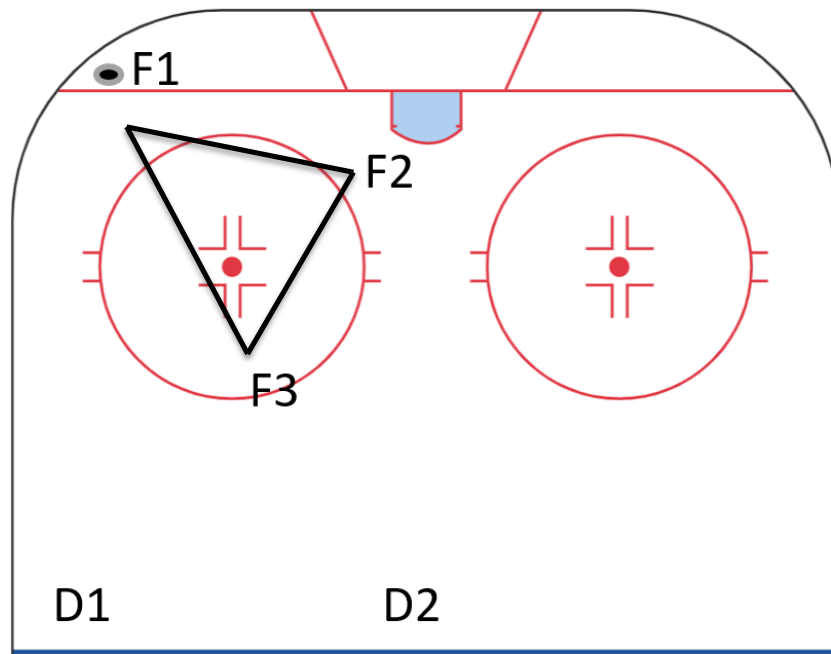
- Tore schießen
- Scheiben und Spieler zum Tor
- breit und tief
- F3 – Absicherung und Gefahr
- konstante Bewegung
- Spieler vor dem Tor
- Erster an der Scheibe sein

offensive Prinzipien

- Schuss, Wiedergewinn, Schuss/ Pass, Bewegung, kriert Chaos
- gesamte Fläche nutzen, weg vom Druck, Gegner auseinander ziehen = schafft Zeit und Raum
- Sweet Spots: Freies Eis für guten Schuss finden (anbieten)
- Verteidiger sind aktiv und beweglich, tauschen untereinander und mit den Stürmern = schafft Chaos, Zeit und Raum
- immer ein Spieler vor dem Tor = nimmt die Sicht, bereit für Tip und Rebound und als Erster hinter dem Tor an der Scheibe
- die Linie und den Lauf zu jeder Scheibe gewinnen = mehr OZ-Zeit
- Wege zu Ende laufen: Immer zum Tor für Tip, Rebound oder Anspielstation
- Spiel zur Mitte (Mitte gewinnen), aber kein zwingender Pass zur Mitte
→ wenn nicht möglich, Puckbesitz verteidigen
- wegkommen von der Bande und den „Todeszonen“ (Ecken)
- „Royal Road“ benutzen: Querpässe, um den TW zu bewegen

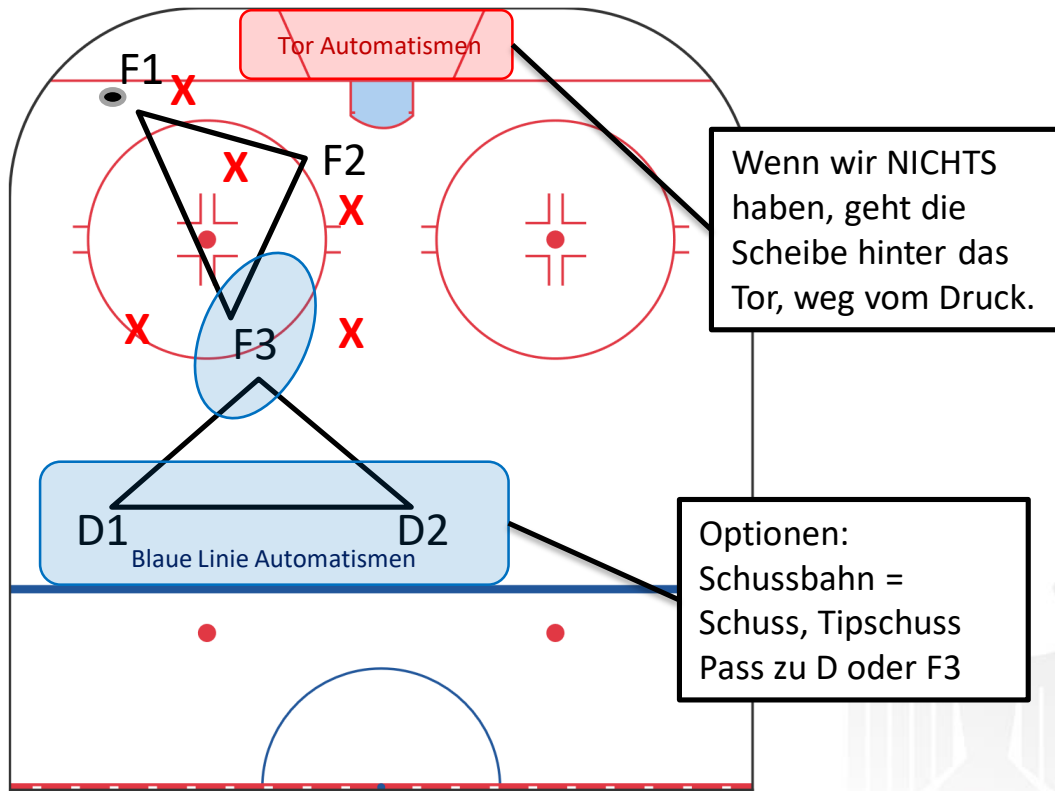
Basis: OZ Struktur

- ✓ F1 mit Puck
- ✓ F2 Netfront
- ✓ F3 hoher Slot
- ✓ D1 und D2 aktiv auf der blauen Linie



OZ Struktur

- ✓ F1 mit Puck, weg vom Druck, Zeit und Raum gewinnen oder Schuss
- ✓ F2 Netfront, bereit, freie Scheiben zu gewinnen, Tip und Rebound
- ✓ F3 sichert ab und findet Spot zum Schuss
- ✓ D1 und D2 sind aktiv und anspielbar, D2D, Schuss, Rim, Switch
- ✓ Angriffsdreiecke bilden





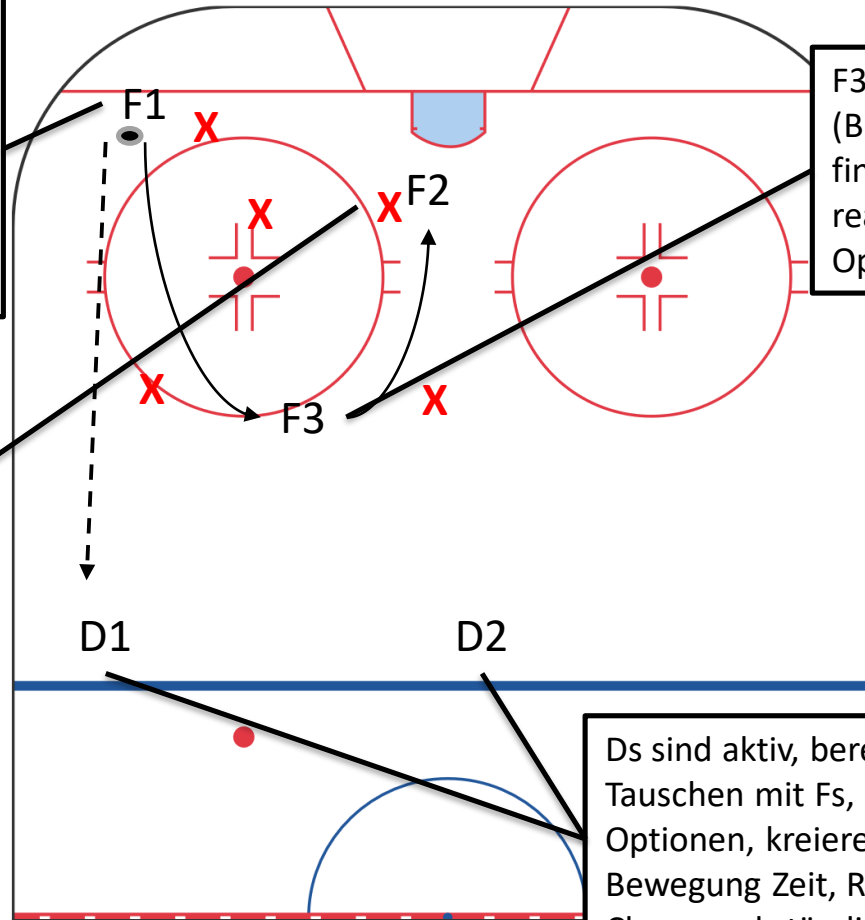
F1 Scheibe schützen,
 Funnel Schuss für
 Rebound, Pass weg vom
 Druck hinter das Tor.
 Nach Pass hoch, dem Pass
 folgen und Ds
 unterstützen, F1 wird F3.

F2 Innenseite gewinnen,
 TW Sicht nehmen, TW
 durch die Sicht fahren,
 Unterstützung für F1 tief,
 Rebounds.

F3 Dreieckspitze
 (Bundesadler), sichert ab,
 findet Sweet Spot,
 reagiert zum Tor, Tip-
 Option.

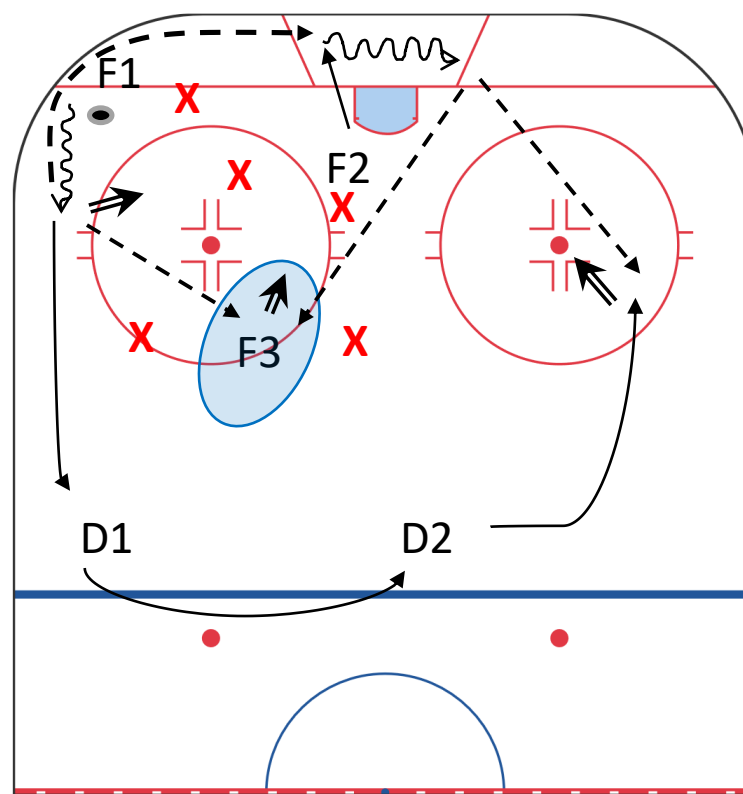
Ds sind aktiv, bereit zum
 Tauschen mit Fs, bieten
 Optionen, kreieren durch
 Bewegung Zeit, Raum,
 Chaos und ständige Gefahr.

Offensive Zone



OZ Struktur

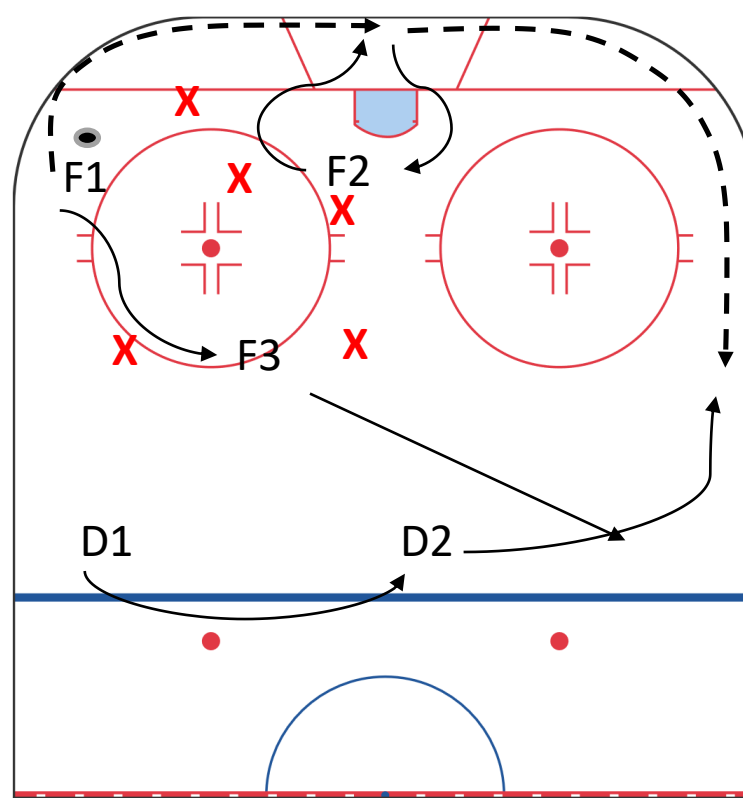
- ✓ F1 Zeit und Raum gewinnen: Cut Backs, Tight Turns, Scheibe schützen, Funnel Shot
- ✓ F2 Netfront, Puck hinter Tor: Angriffspunkt ändern, gewinnt Zeit und Raum, Wrap Around
- ✓ F3 findet Sweet Spot zum Schuss, zwischen den gegnerischen Stürmern
- ✓ D2 Bewegung, im Rücken des Gegners
- ✓ D1 absichern, immer einer auf der blauen Linie



Offensive Zone

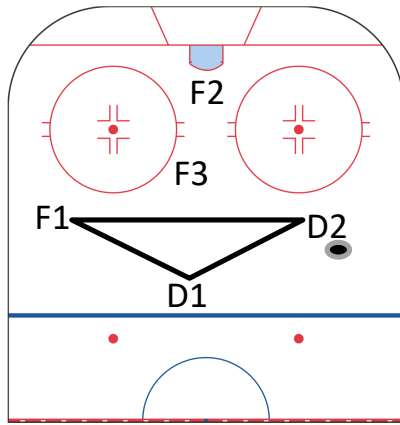
OZ Struktur

- ✓ F1 Zeit und Raum gewinnen, weg vom Druck
- ✓ F2 Puck hinter Tor aufnehmen und weg vom Druck
- ✓ F3 sichert hinter D
- ✓ D2 Bewegung, nimmt freie Scheibe auf
- ✓ D1 absichern, immer ein Spieler auf der blauen Linie

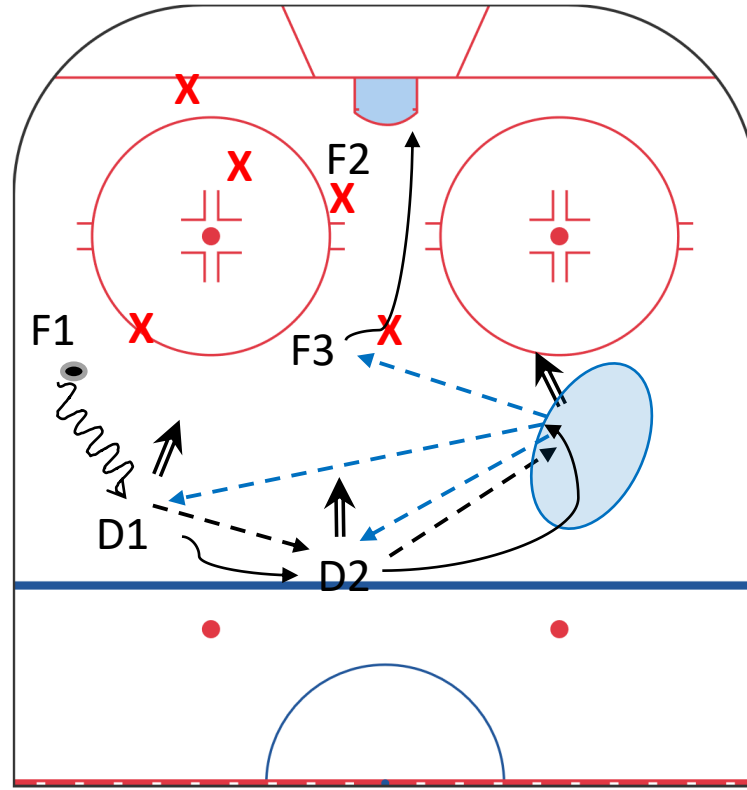


OZ-Optionen

- ✓ F1 wandert hoch und passt zu D1
- ✓ D1 zur Mitte und D2D
- ✓ D2 Tipschuss, Schuss, Hinge oder Over

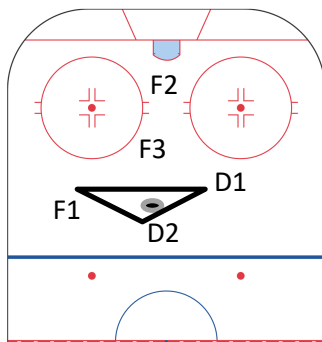


Offensive Zone

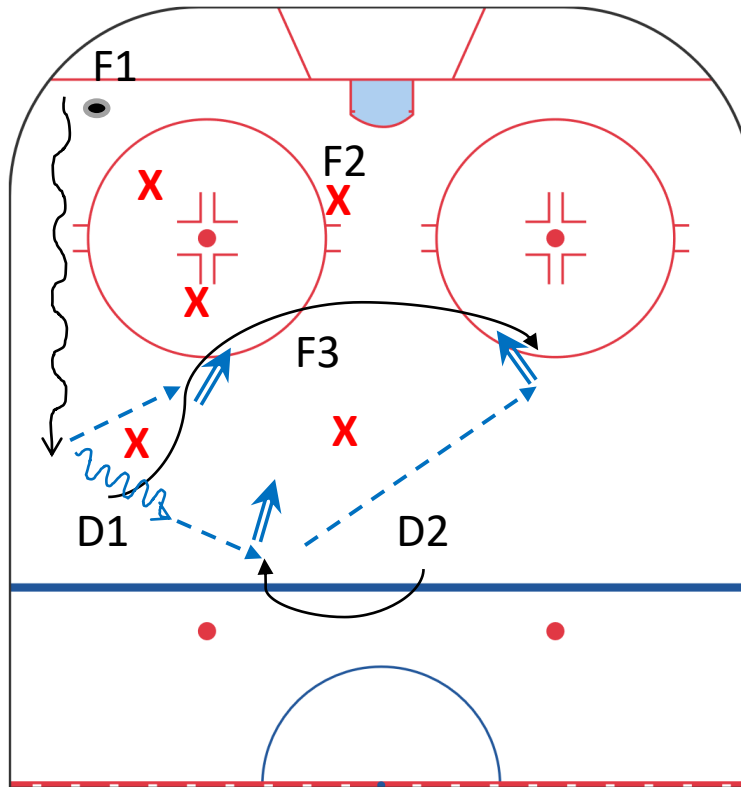


High Cycle – D1 inside

- ✓ F1 wandert hoch
- ✓ D1 stößt ins Drittel und kreiert ein 2-1
- ✓ D2 läuft hinter D1 auf seine Position
- ✓ F1 passt zu D1 oder läuft zum Point, D1 läuft den Weg weiter

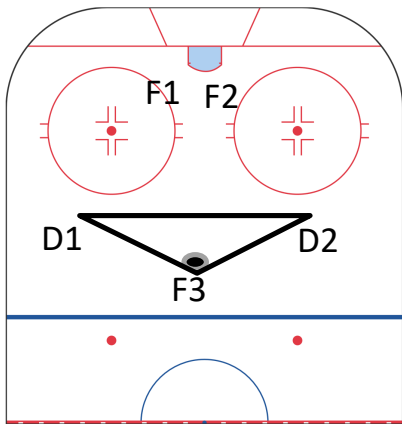


Offensive Zone

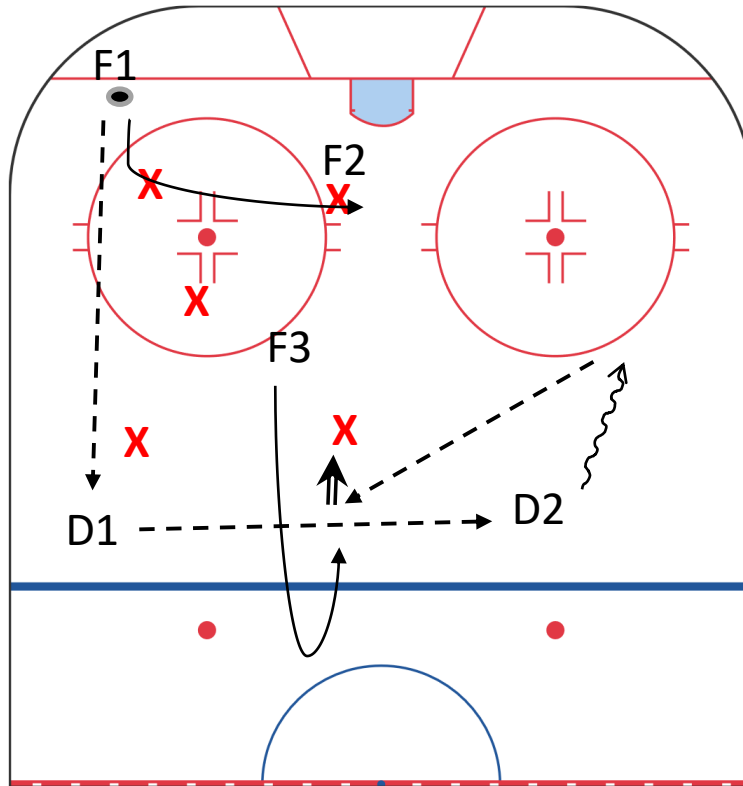


F3 High

- ✓ F1 low high
- ✓ D1 D2D
- ✓ D2 wandert runter
- ✓ F3 kommt hoch raus und bekommt den Pass von D2
- ✓ Abschluss

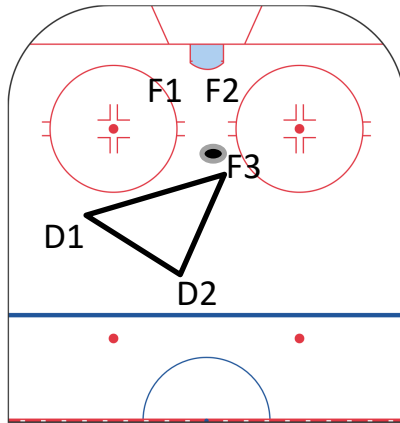


Offensive Zone

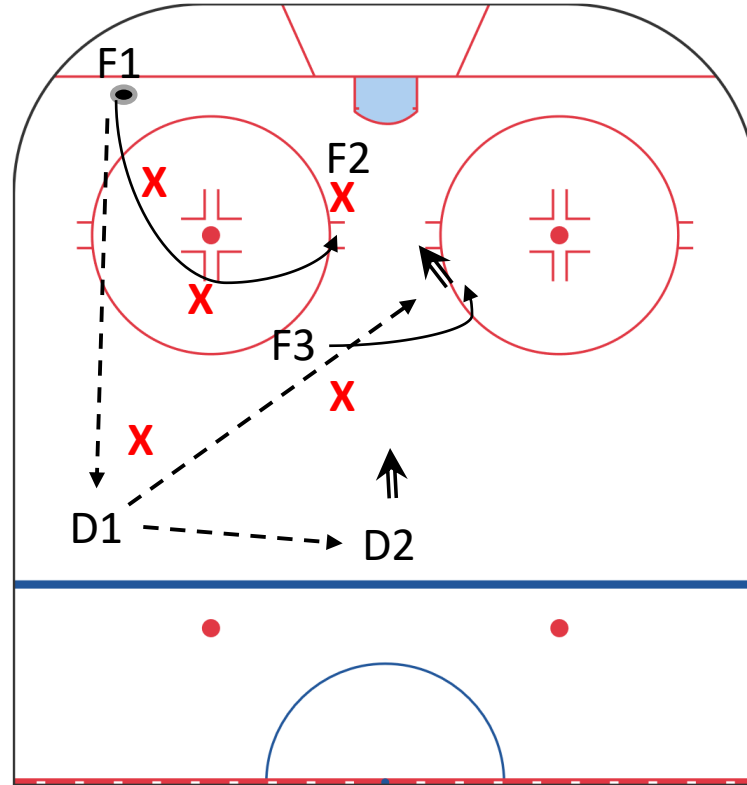


F3 Wide

- ✓ F1 low high
- ✓ F3 Richtung innere Hashmarks/ zum Tor
- ✓ D1 zu D2 oder F3
- ✓ D2 hat auch F3 als Option



Offensive Zone





6. Backchecking



Ziel

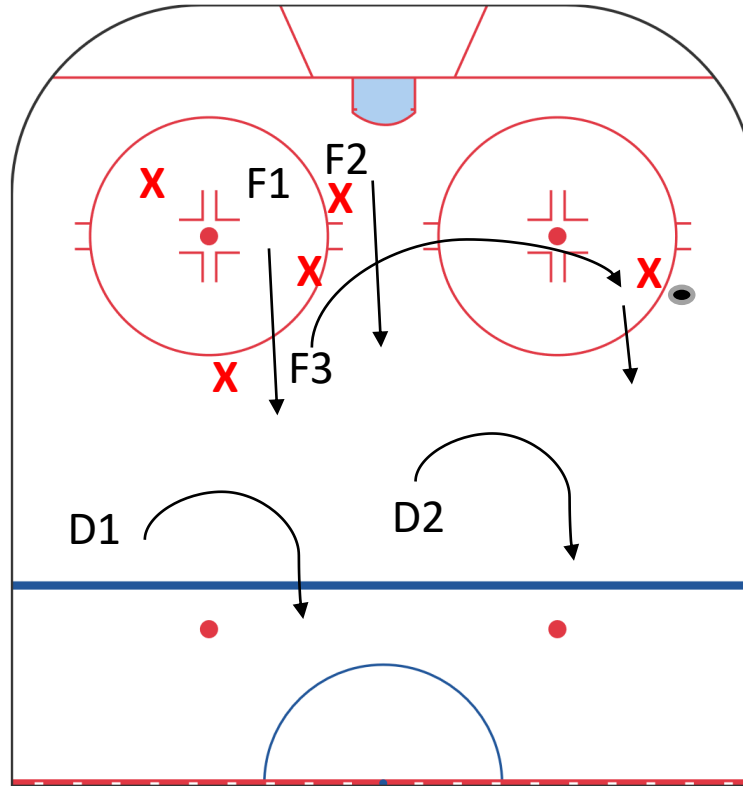
- Gegner am Konter hindern
- Puck schnell wiedergewinnen, damit wir Offensive kreieren können
- hoher Druck

Backchecking-Prinzipien

- alle fünf Spieler hart durch die Mitte zurücklaufen, alle fünf Schläger auf dem Eis
- Verteidiger orientieren sich an den Dotlinien, rückwärts laufen, gute Lücke
- Stürmer laufen durch die Mitte vorwärts mit vollem Tempo, Shoulder-Check, bereit für Transition
- im Haus bremsen
- gute und richtig aktivierte Schläger
- Mitte schützen, Abwehrseite halten oder herstellen
- Kommunikation

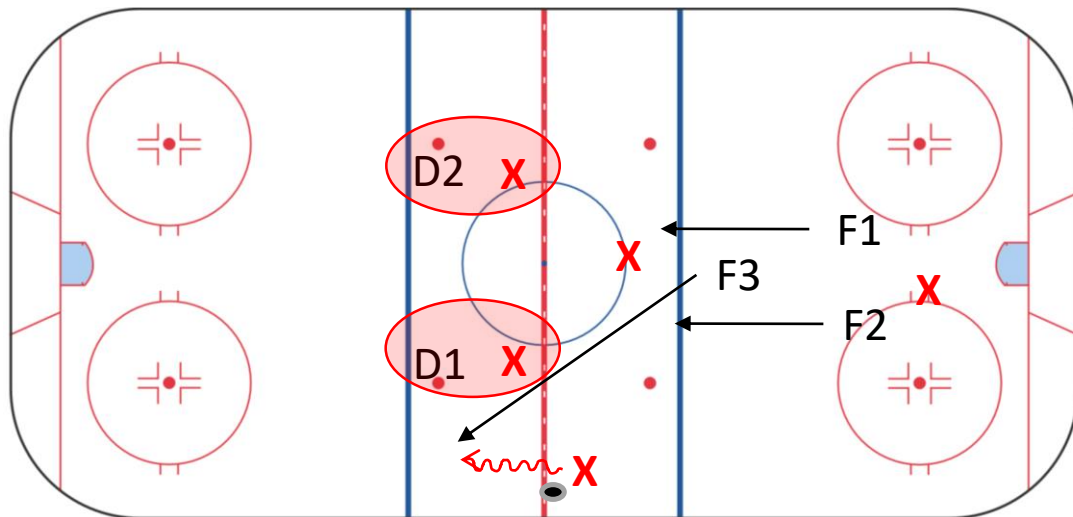
Backcheck OZ

- ✓ Backcheck beginnt bei Scheibenverlust (in OZ)
- ✓ F3 direkter Druck, anwinkeln, wenn er durch einen Pass geschlagen wird, bewegt er sich schon Richtung eigenes Tor und sichert ab
- ✓ F1 und F2 durch die Mitte zurück
- ✓ D2 anwinkeln (Dotlinie), direkter Schlägerkontakt und Druck
- ✓ D1 sichert Mitte gegen Slash



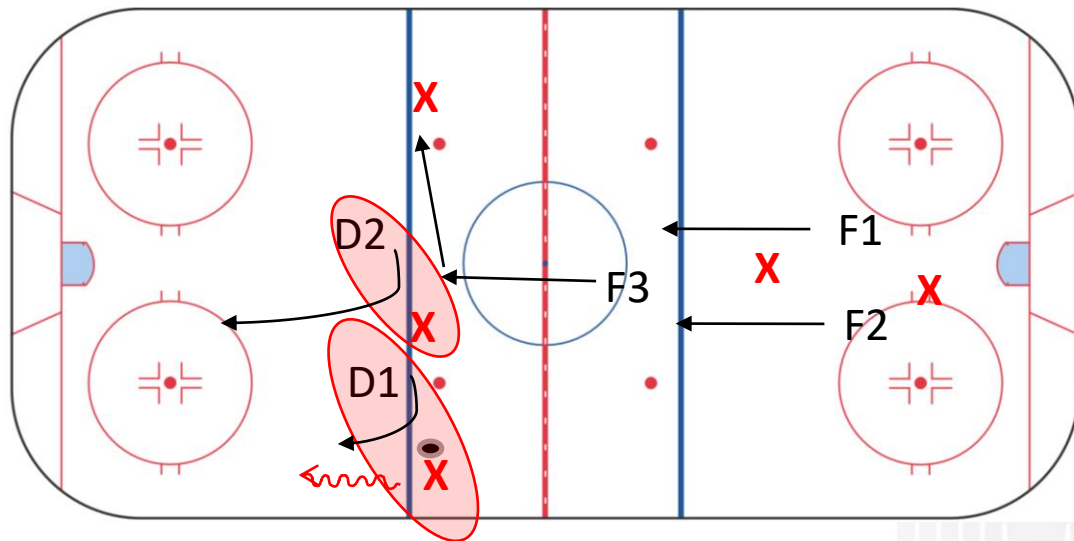
Pushback

- ✓ F3 jagt
- ✓ Entscheidung bis zur roten Linie: Wer ist der erste am Scheibenführenden (D1 oder F3)?
- ✓ F3 Erster: Pushback, bleibt dran und versucht den Gegner von der Scheibe zu trennen
- ✓ D1 Dotlinie: Nimmt Netdrive
- ✓ D2 Dotlinie: Hat WSW im Blick
- ✓ F1 und F2 hart durch die Mitte ins Haus, ggf. Trailer kontrollieren



Backcheck

- ✓ Entscheidung bis zur roten Linie: Wer ist der Erste am Scheibenführenden (D1 oder F3)?
- ✓ D1 Erster: Bleibt am Scheibenführenden, Druck ausüben mit gutem Schläger, außen angreifen, blaue Linie verteidigen
- ✓ D2 Mitte: Nimmt Netdrive
- ✓ F3 nimmt die schwache Seite ab der blauen Linie
- ✓ Kommunikation
- ✓ F1 und F2 hart durch die Mitte ins Haus, ggf. Trailer kontrollieren





7. Umschaltspiel





Definition: Schnelles Umschalten von Defensive auf Offensive gegen einen ungeordneten und verwundbaren Gegner!





Ziel

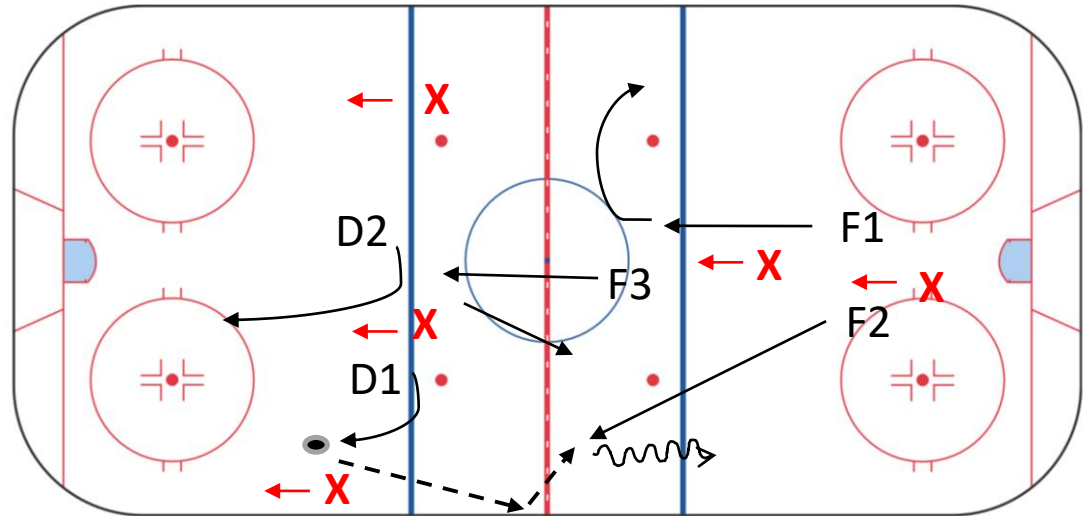
- nach Scheibengewinn schnell wieder in die offensive Zone eindringen
- Offensive und Konter kreieren
- ungeordnete Defensive attackieren

Umschalt-Prinzipien

- Puck schnell wieder nach vorne bewegen oder passen
- alle fünf Spieler bereit für das Umschalten
- Unterstützung
- schnell in den Konter kommen: Scheibe zum Tor ODER tief und sichern für offensive Zone ODER tief und Forechecking

Umschaltspiel

- ✓ Umschaltspiel ist variabel und passiert in allen Bereichen des Eises
- ✓ alle Spieler unterstützen und schalten sofort von Defensive auf Offensive um
- ✓ Gegner ist ungeordnet und in der Vorwärtsbewegung
- ✓ Scheibe unterstützen und Bahnen besetzen





8. Neutrale Zone





Ziel

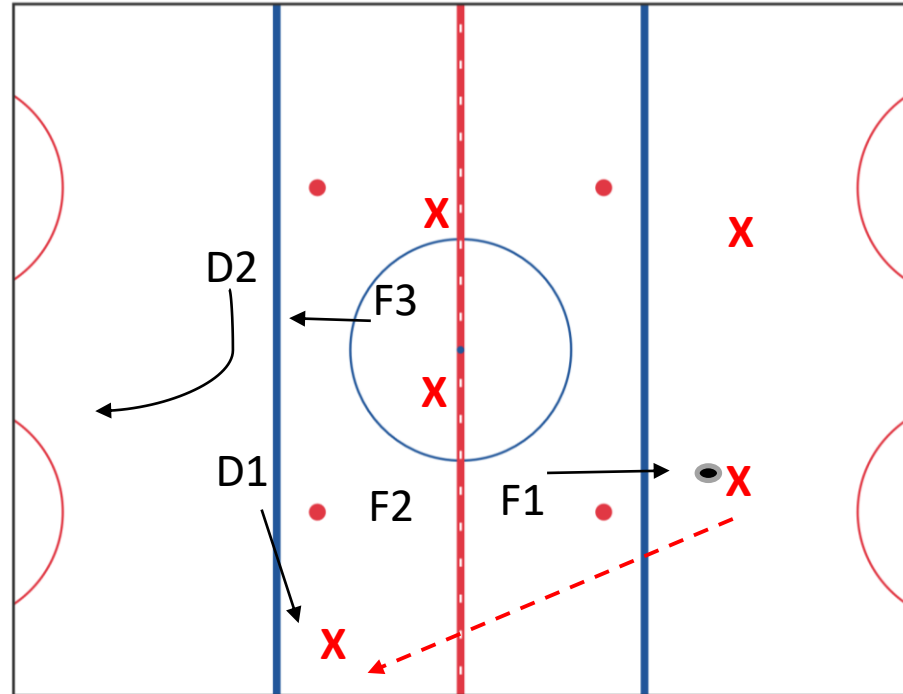
- Scheibe schnell wiedergewinnen, Regroup des Gegners stoppen, um offensive Zeit zu generieren
- keine Konter in „Unterzahl“ → nicht durchfallen (defensive Seite halten)

NZ-Prinzipien

- Schläger zuerst, lenkt das Spiel
- Anwinkeln/ Steuern aus der Mitte
- alle Fünf bereit für NZ Forechecking
- Start/ Stopp
- Schlägerarbeit, alle fünf Schläger auf dem Eis
- direkter Druck
- Umschaltspiel einleiten
- Abwehrseite halten oder wiederherstellen
- gute Lücke zu Angreifern, Gap Control

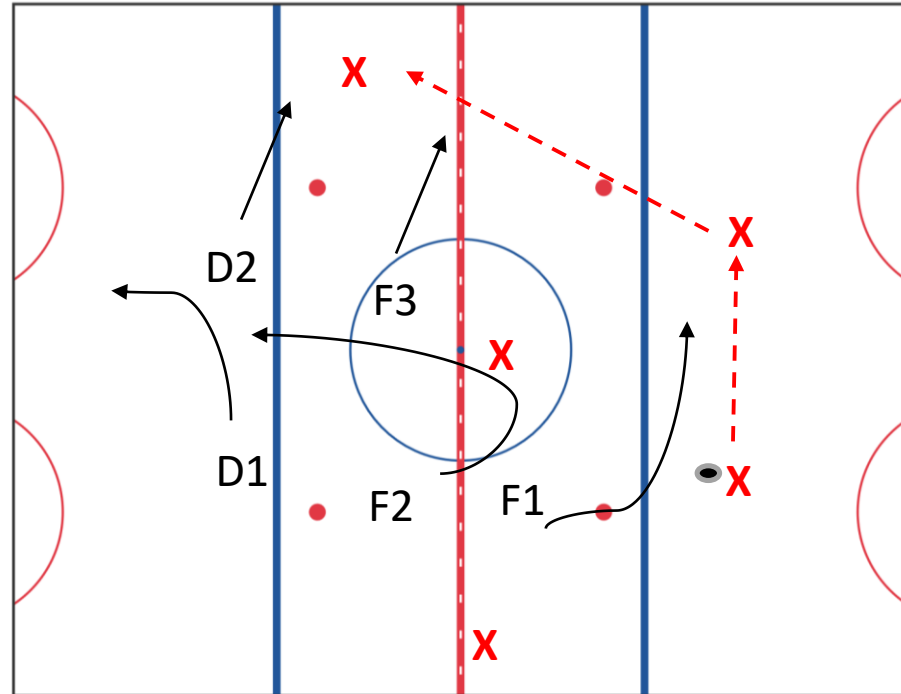
NZ-Forechecking 1-2-2 vs. Quick Up

- ✓ F1 macht Druck auf die Scheibe, wird geschlagen
- ✓ D1/F2 Druck zum Puck, mutig sein
- ✓ F2 VOR der roten Linie
- ✓ D1 HINTER der roten Linie
- ✓ D2 sichert Mitte
- ✓ F3 kommt zurück, sichert ab



NZ-Forechecking 1-2-2 vs. D2D

- ✓ F1 macht Druck aus der Mitte
- ✓ F2 sichert die Mitte und kommt durch die Mitte zurück
- ✓ F3 Druck auf die schwache Seite
- ✓ D2 Druck zur Scheibe, mutig sein
- ✓ D1 absichern





9. Bullyspiel



Ziel

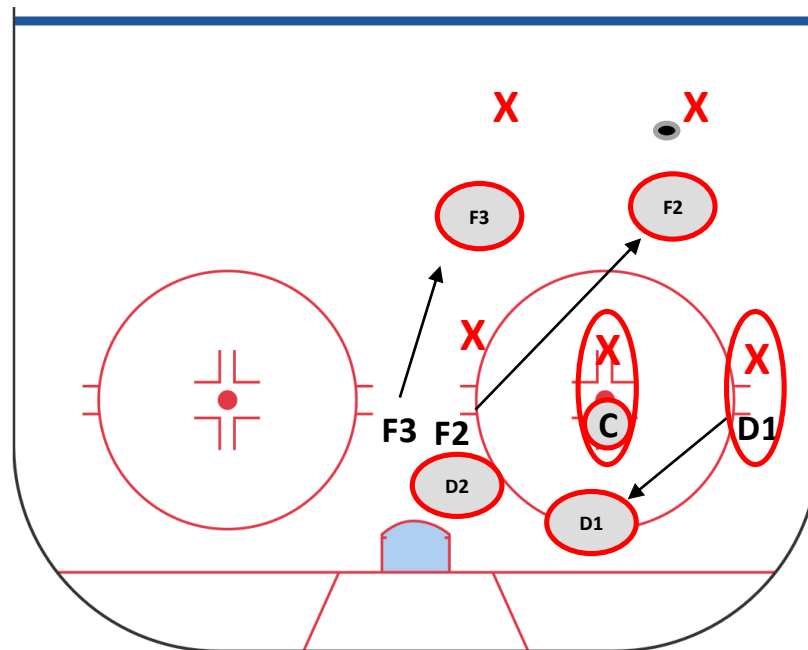
- Scheibe gewinnen, um offensive Zeit zu kreieren oder in die offensive Zone zu kommen
- Abschlüsse vom Bully

Bully-Prinzipien

- „Faceoff-Ready“: Alle fünf Spieler sind bereit für ein gewonnenes oder verlorenes Bully und kennen ihre Aufgabe im Anschluss
- Kommunikation
- Center hat die Schlüsselrolle: Reden!
- Zweikämpfe gewinnen nach gewonnenem oder verlorenem Bully

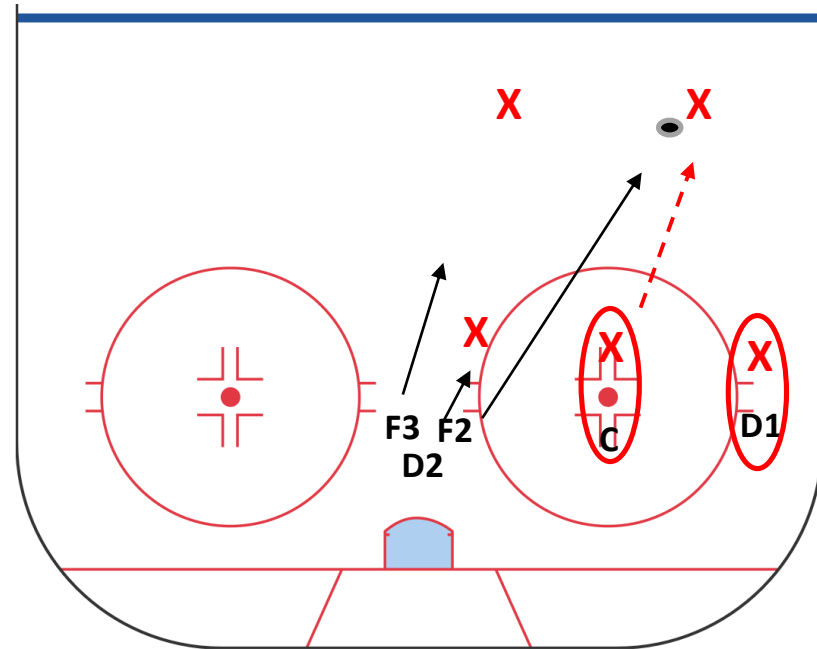
DZ verloren Basis

- ✓ Struktur nach verlorenem Bully
- ✓ Zuordnung finden
- ✓ Box + 1



DZ verloren #1

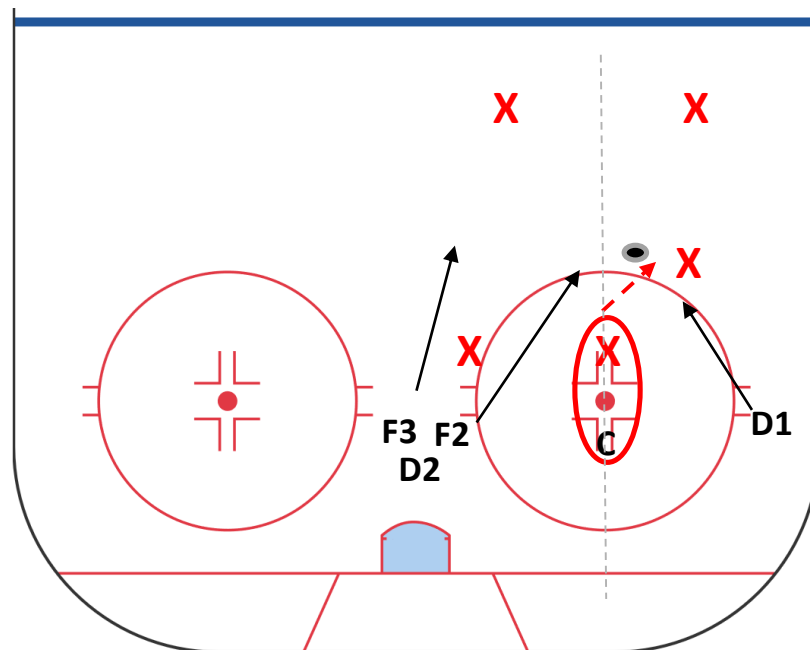
- ✓ Centerlock
- ✓ F2 immer schnell hoch, aus der Mitte zum Block, Schussbahnen gewinnen
- ✓ F3 bereit nach D2D, den Schuss zu blocken
- ✓ D1 1 vs. 1 Box-Out
- ✓ D2 1 vs. 1 Box-Out



DZ verloren #2

Shooter Outside

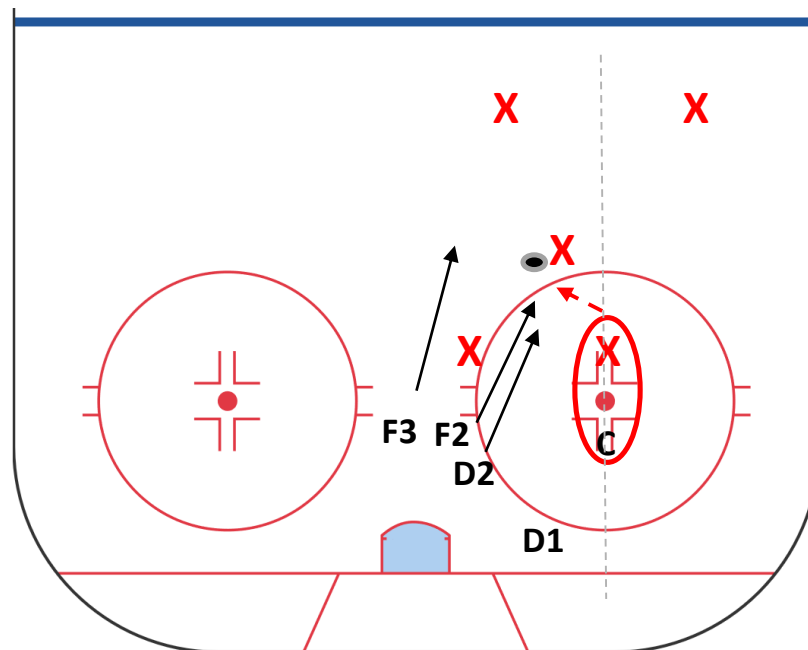
- ✓ gegnerischer Shooter außerhalb der gedachten Kreismitte
- ✓ Centerlock
- ✓ F2 immer schnell hoch, aus der Mitte zum Block, Schussbahn gewinnen, erst zum Shooter
- ✓ F3 bereit bei D2D zum blocken
- ✓ D1 schnell zum Shooter
- ✓ D2 1vs1 Box-Out



DZ verloren #2

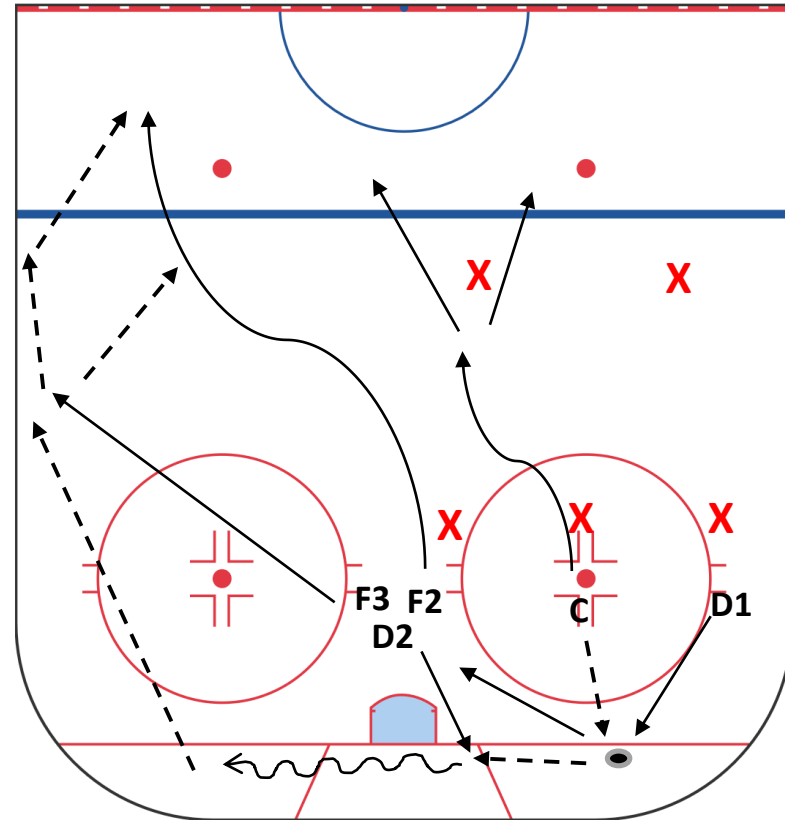
Shooter Inside

- ✓ gegnerischer Shooter innerhalb der gedachten Kreismitte
- ✓ Centerlock
- ✓ F2 versucht, den Block von X zu schlagen
- ✓ D2 Schussbahn unterstützen
- ✓ F3 bereit bei D2D zum Blocken
- ✓ D1 am Kreisrand tief, wäre bereit, X im Box-Out zu nehmen



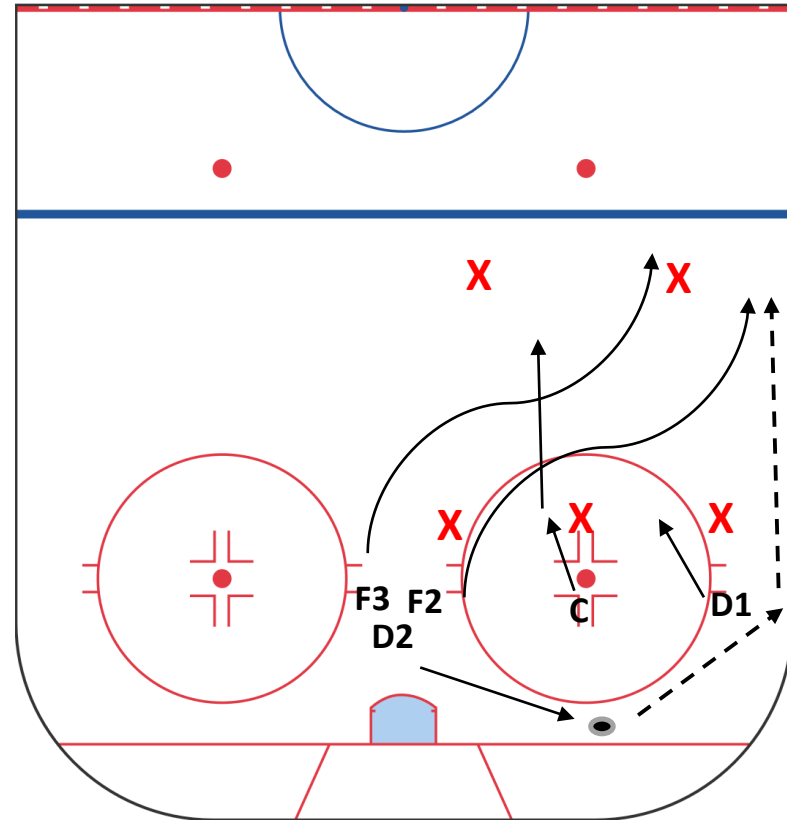
DZ gewonnen: Weakside

- ✓ F2 und F3 sind verantwortlich, dass die Scheibe aus der DZ geklärt wird, unterstützen sich eng
- ✓ D1 inside Dots zu D2 am kurzen Pfosten
- ✓ D2 wheel und zu F3 über den Hashmarks
- ✓ F2 unterstützt
- ✓ C beobachtet und unterstützt eng oder füllt die weite Bahn
- ✓ D1 zurück zum Tor



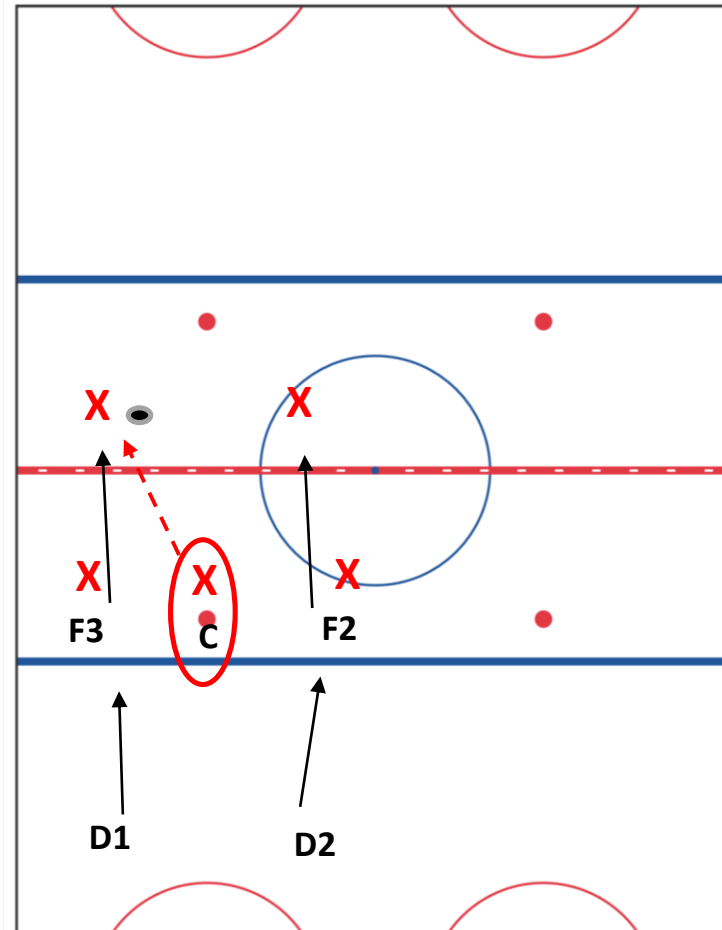
DZ gewonnen: Strongside

- ✓ D1 blockt X
- ✓ D2 schnell zur Scheibe, über die Bande spielen
- ✓ F2 immer zuerst in die Schussbahn, dann zur Bande: Scheibe rausbringen
- ✓ F3 unterstützt aus der Mitte eng
- ✓ Center liest und unterstützt F3 oder besetzt die Außenbahn



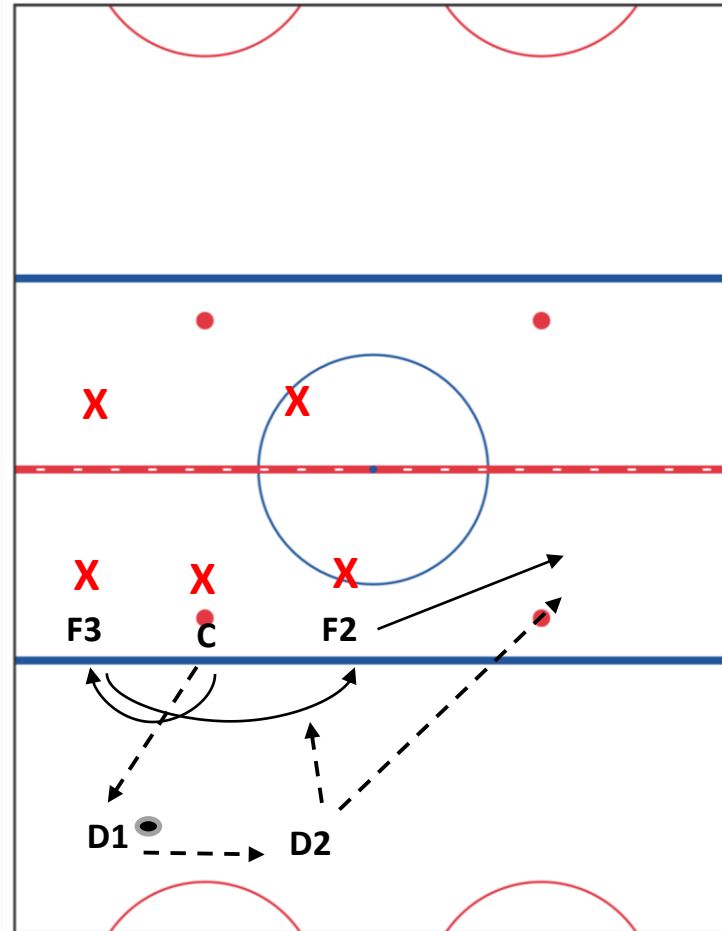
NZ verloren

- ✓ 2-1-2
- ✓ Centerlock
- ✓ Wings schnell die gegnerischen Ds attackieren
- ✓ D1 und D2 aufrücken, Lücke schließen zu den Stürmern und Druck ausüben
- ✓ Ziel: Schnelle Rückeroberung der Scheibe



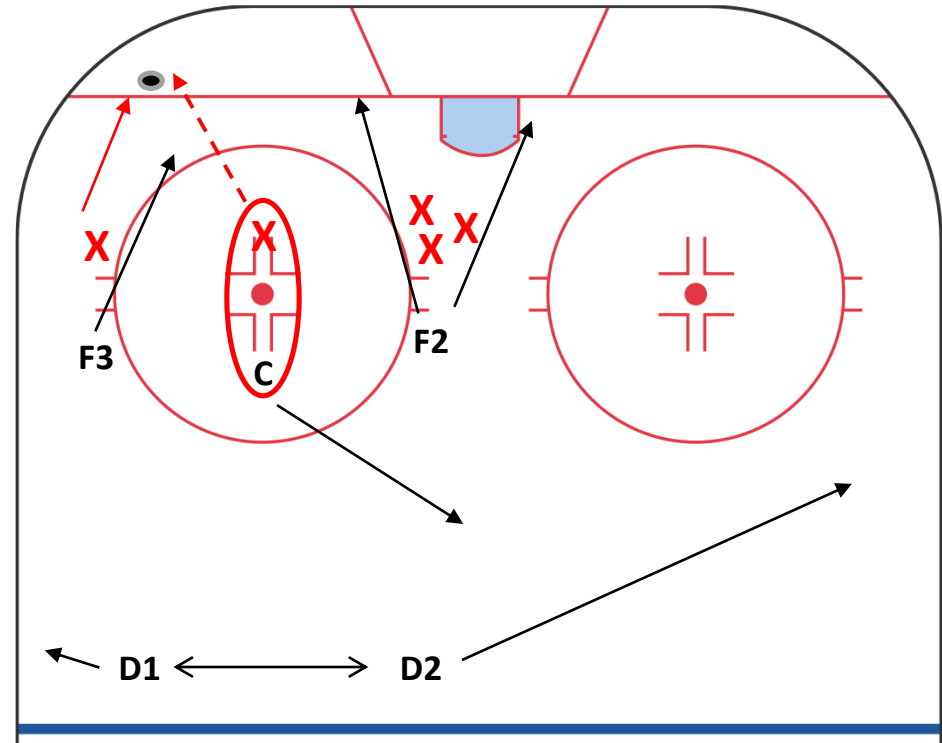
NZ gewonnen

- ✓ Center und F3 tauschen
- ✓ F2 besetzt die Außenbahn
- ✓ D1 schnell in die Mitte oder D2D und dann nach Optionen nutzen: F2 außen, F3 in der Mitte, Center lange Seite



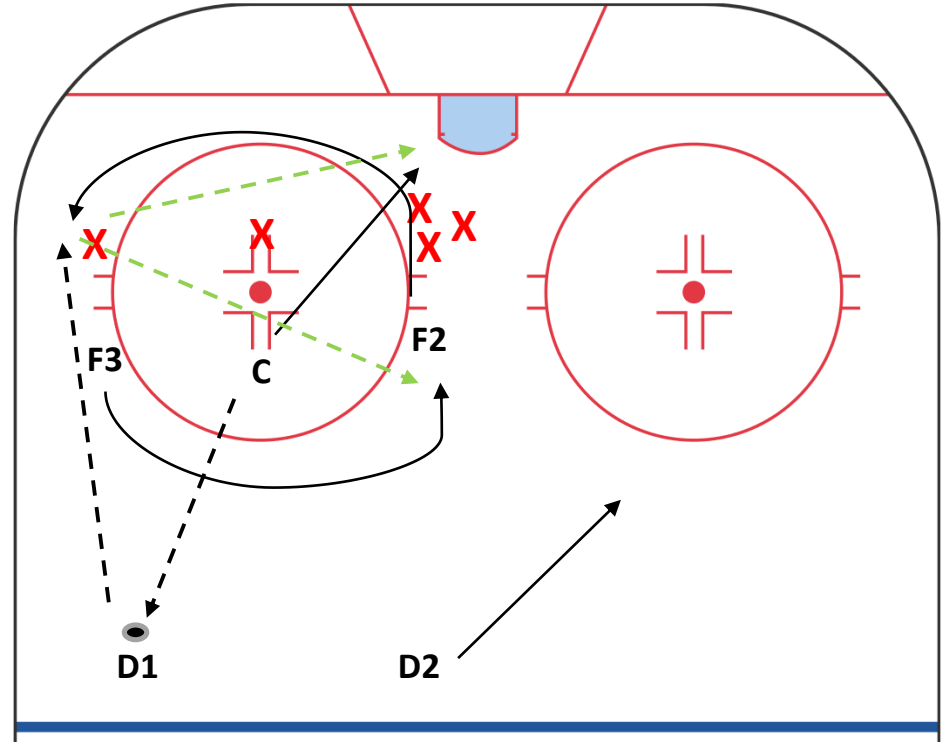
OZ verloren

- ✓ 2-1-2
- ✓ Centerlock
- ✓ F3 und F2 sofort Druck zur Scheibe, Blocks schlagen
- ✓ Ds sind bereit für Seitenverlagerung, D2 ggf. bereit für Pinch



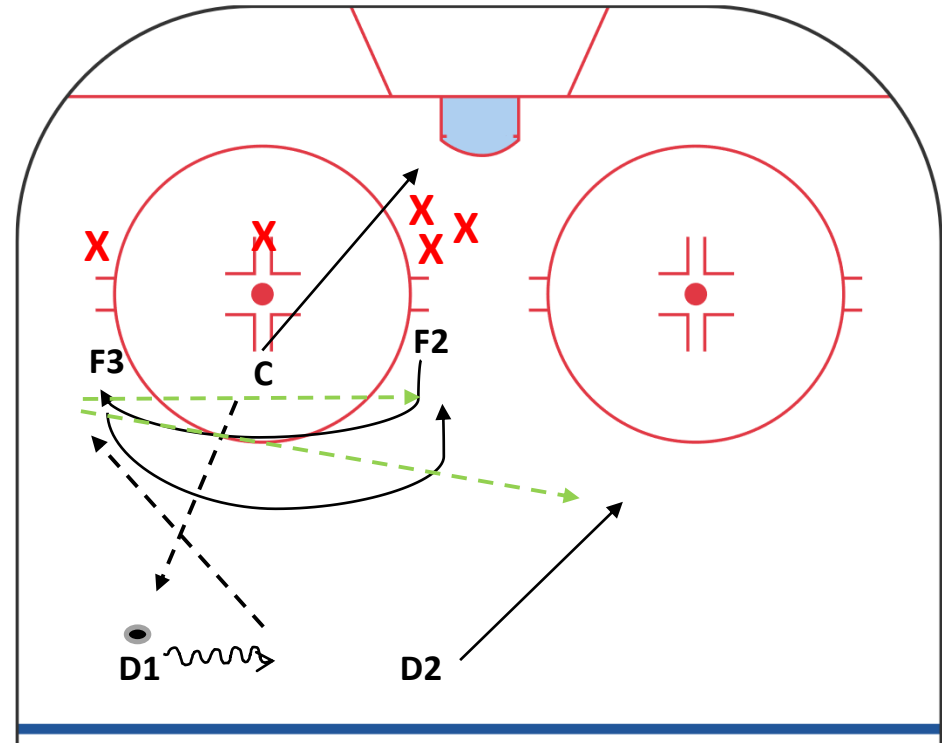
OZ gewonnen: X Play

- ✓ Center zum Tor
- ✓ F2 tief zur Ecke
- ✓ F3 obenrum in den Slot
- ✓ D1 spielt tief zu F2
- ✓ F2 nutzt Optionen



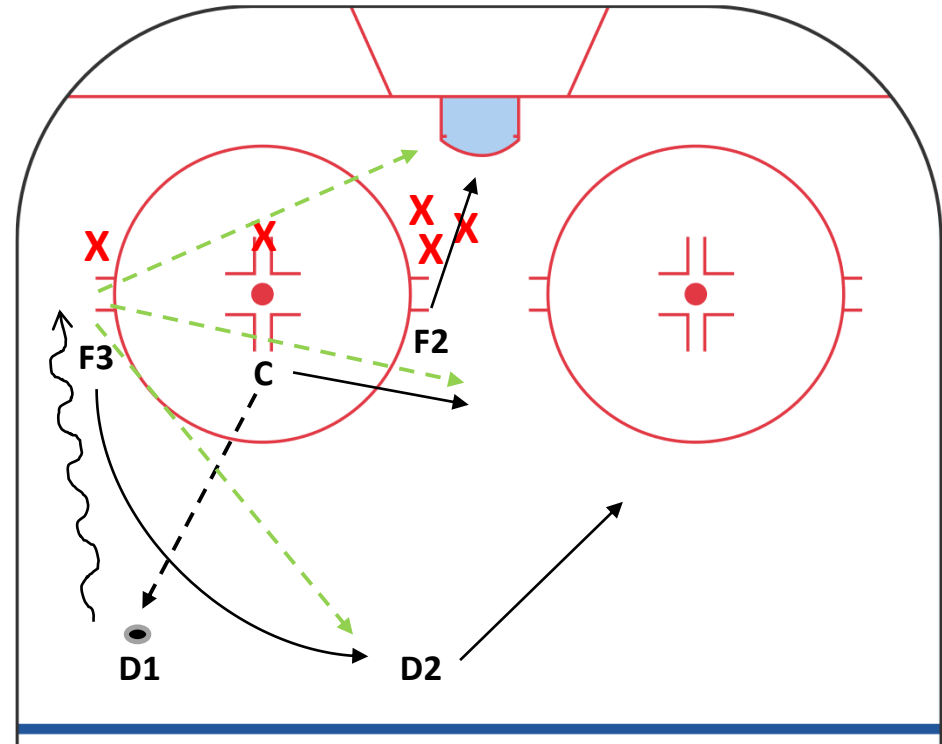
OZ gewonnen: Scissors

- ✓ Center zum Tor
- ✓ F2 und F3 tauschen
- ✓ F3 sucht guten Spot im Slot
- ✓ F2 hat die Optionen zu F3 oder D2



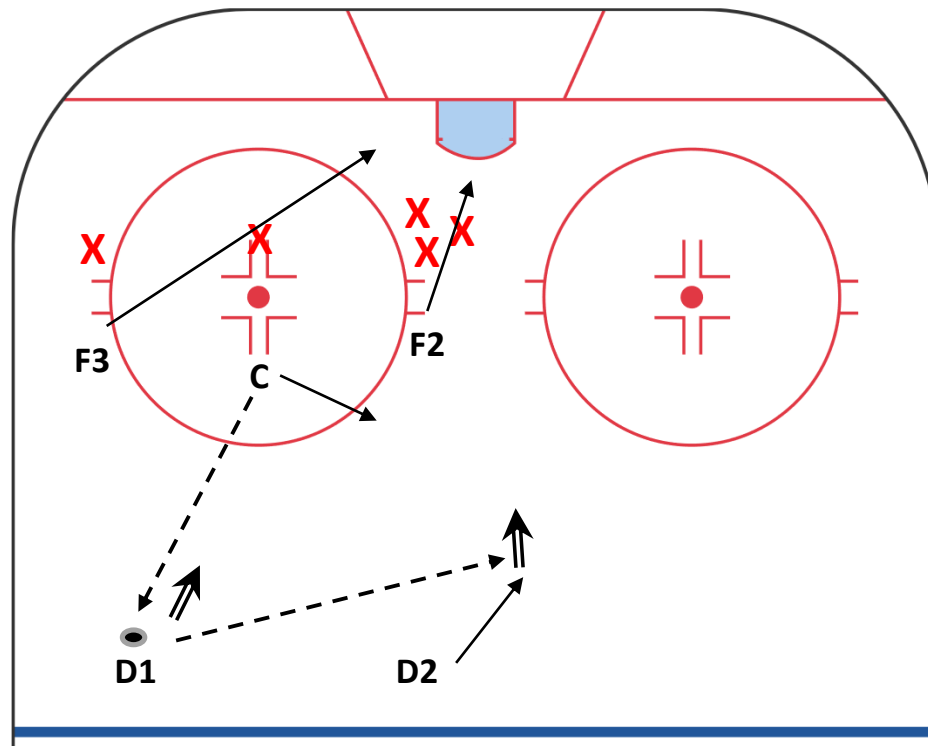
OZ gewonnen: D Down

- ✓ D1 läuft mit dem Puck tief
- ✓ F3 kommt in den hohen Slot bis fast an die Blaue
- ✓ Center Slot, Sweet Spot finden
- ✓ F2 zum Tor
- ✓ D2 verfügbar für Backdoor



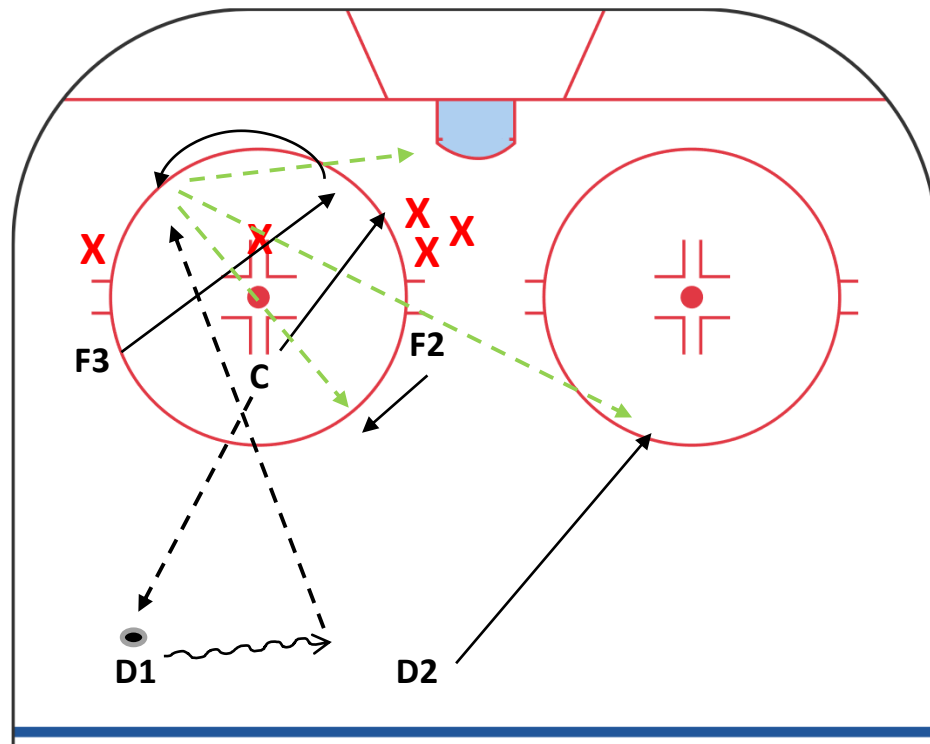
OZ gewonnen: Crash the Net

- ✓ F3 und F2 schnell zum Tor
- ✓ Ds können schießen oder passen
- ✓ Center high slot



OZ gewonnen: Nashville

- ✓ F3 und Center zum Tor
- ✓ D1 zur Mitte, Zeit kaufen
- ✓ F3 bremsen und outside Dots laufen, Pass von D1
- ✓ F2 kommt in den Slot, Sweet Spot suchen
- ✓ F3 mit Optionen: F2, soft zum Tor, D2 Backdoor



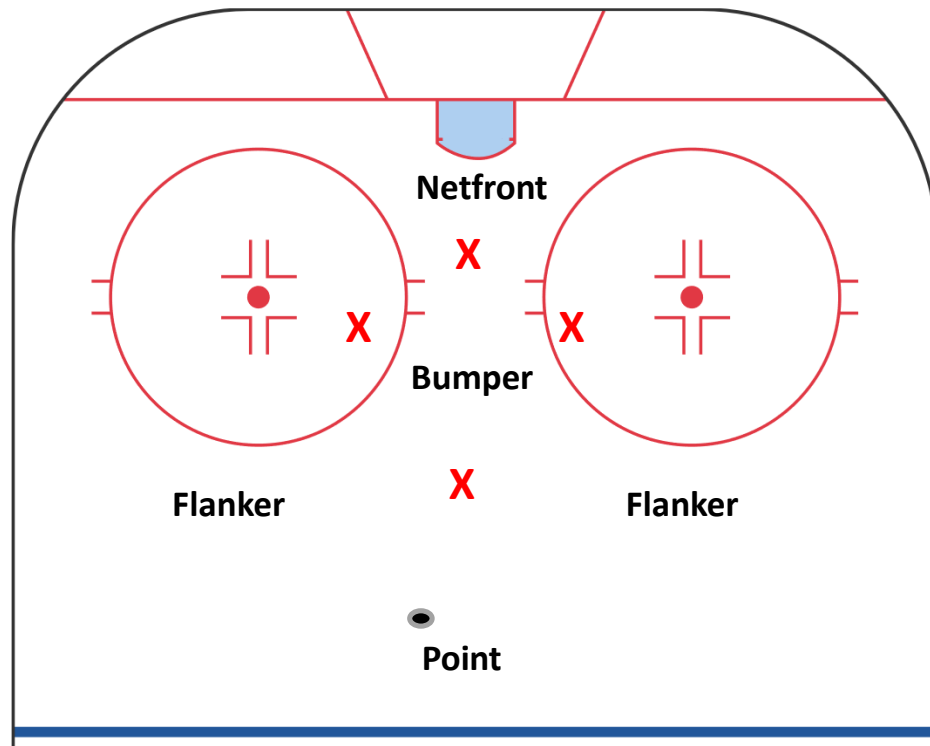


10. Special Teams



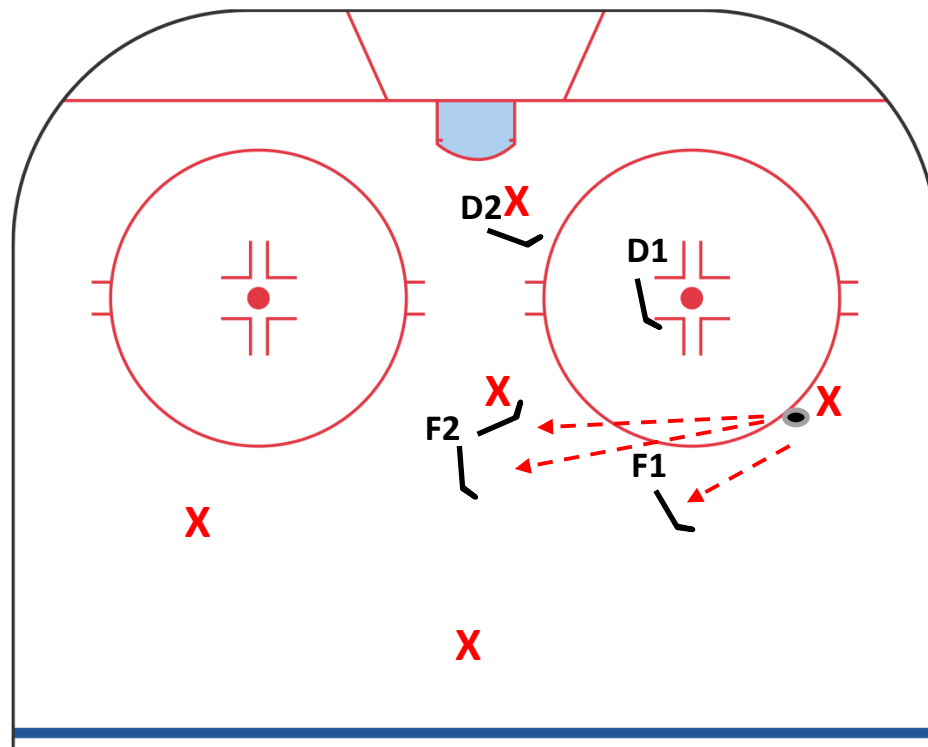
Überzahl: Grundaufstellung

- ✓ von allen Positionen Gefahr ausstrahlen
- ✓ nehmen, was der Gegner gibt
- ✓ Puck und Spieler in Bewegung
- ✓ Schussmentalität, jeden Schuss nehmen
- ✓ freie Scheiben erobern
- ✓ TW die Sicht nehmen
- ✓ keine 1 vs. 1 Situationen forcieren, keine Zweikämpfe suchen
- ✓ Schläger zeigen, verfügbar sein
- ✓ Seite wechseln und/ oder in die Mitte/ Dots kommen

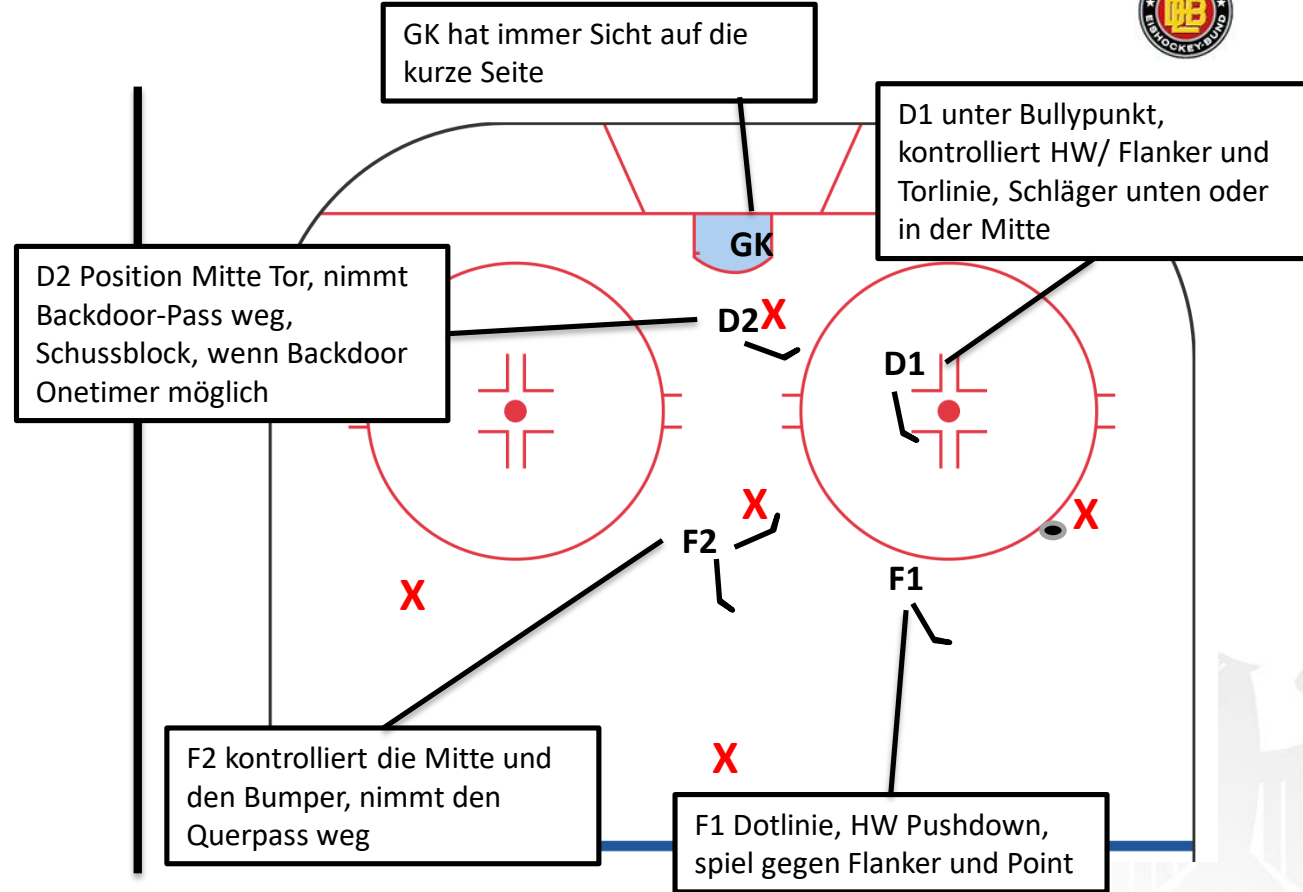


Unterzahl: Grundaufstellung

- ✓ inside Dots verteidigen
- ✓ gute Schlägerarbeit, alle Schläger auf dem Eis, Schläger richtig aktivieren
- ✓ gerade Wege, starten und stoppen
- ✓ Blockmentalität
- ✓ gewonnene Scheiben klären
- ✓ das Spiel auf einer Seite halten, keine Querpässe zulassen
- ✓ Druck in den ersten Sekunden nach Eintritt und bei freien Scheiben: Drei gehen, einer sichert ab
- ✓ keine Schüsse innerhalb der Dots



Unterzahl: Aufgaben





11. Torhüter





Grundsätze

- schauen, bevor das Tor verlassen wird, Kopf hoch vor einem Pass
- Laufwege der Spieler beobachten, Spielsituationen lesen
- eindeutige Entscheidungen treffen, Druck lesen
- klare Kommunikation mit den Mitspielern
- Pass auf den Schläger hat Vorrang vor Rim
- Vorhand hat Vorrang vor Rückhand
- immer mitspielen, auch hinter dem Tor





Kommunikation

- liegenlassen „Lass“
- Pass „Spiel“
- kein Pass „Rim“
- TW hat keine Sicht „Sicht“
- Spieler in Backdoor „Backdoor“
- Puck sichern „Bully“
- Ablauf der Strafe Schläger klopfen
- Empty Net Möglichkeit Blickkontakt suchen

Legende

F	-	Forward (Stürmer)
D	-	Defender (Verteidiger)
TW	-	Torwart
WSW	-	Weakside Wing (schwacher Stürmer)
SSW	-	Strongside Wing (starker Stürmer)
HW	-	Halfwall/ Halbbande an den Hashmarks
DZC	-	Defensive Zone Coverage
OZ	-	Offensive Zone
FC	-	Forechecking
BC	-	Backchecking
BO	-	Breakout/ Aufbau
NZ	-	neutrale Zone
NZFC	-	neutrale Zone Forechecking



DEB
PRÄSENTATION

Wir machen uns stärker!



GLAUBE - WILLE - STOLZ - LEIDENSCHAFT - EINE EINHEIT