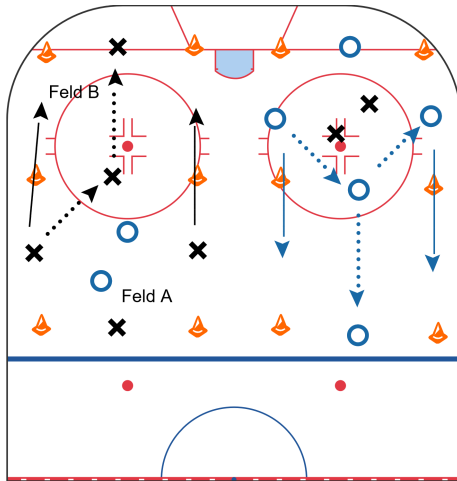


Ziel: Überzahltechnik mit Täuschung, 3 Kernpunkte der Täuschung (Schläger-, Kopf- und Schlittschuhposition) Prinzipien: Weg vom Druck, Schläger zeigen, keine Zweikämpfe eingehen, Pass- oder Schussbahnen finden

Rondo

10 mins



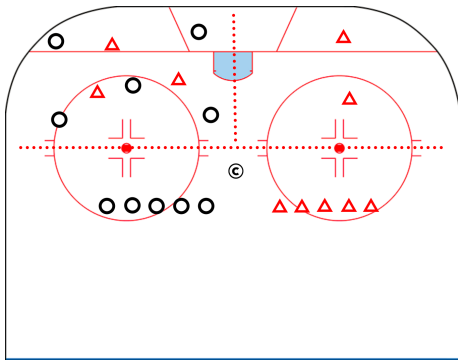
X auf zwei Feldern gegen Kreise passen, wenn der Bumper-Spieler in der Mitte angepasst wird, darf er auf das zweite Feld (B) wechseln
Die Spieler außen müssen nun das starke Feld unterstützen, die "Schweinchen in der Mitte" machen Druck im anderen Feld
Vereinfachung: Nur ein Spieler in der Mitte, Spieler in der Mitte drehen den Schläger um, wechseln fliegend mit den Partnern außen

Key Points

schnell und genau passen, Kommunikation, Bumper nutzen, um Feld zu verlagern, neues Feld unterstützen
Täuschung: Schläger, Kopf und Schuhe zeigen zum einen Spieler, aber der Pass geht zu einem anderen von der Hüfte oder überkreuz vor dem Körper

Puckbesitz 5-3

10 mins



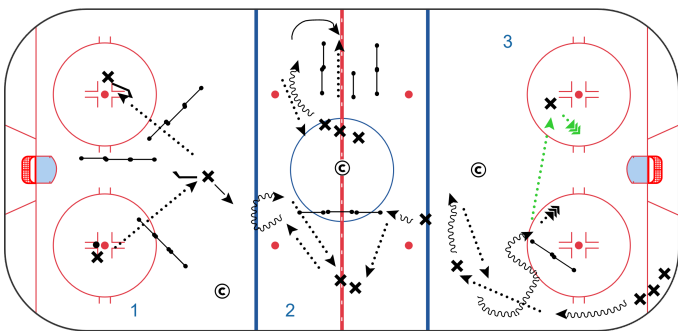
Die 5 O versuchen solange wie möglich gegen 3 A den Puck in den eigenen Reihen zu halten. Wenn die A den Puck gewinnen, spielen sie sofort zu ihren Partnern in die andere Hälfte. 3 O wechseln auch das Feld und machen Druck.

Key Points

Puck abschirmen, Passqualität, Spiel lesen

Powerplay Deception Stations

19 mins



1. Spieler sollen one touch Pässe durch die Stickhandlingschlagen spielen, dabei immer einen Schuss antäuschen (Schuhe, Schläger und Kopf zeigen zum Tor), Pass kreuz vor Körper oder von der Hüfte zum Partner, auf Signal eines Spielers oder Coaches noch ein Pass und Schuss

2.1 oben: Vorwärts Schusstäuschung und Pass hinter dem eigenen Rücken in die Gruppe, Puck zurückbekommen und RH Flippass über die Stangen

2.2 unten: Vorwärts auf Stangen zu, mit VH Schusstäuschung und vor Körper Kreuzpass vor dem Hindernis, auf RH Schusstäuschung und Pass von der Hüfte

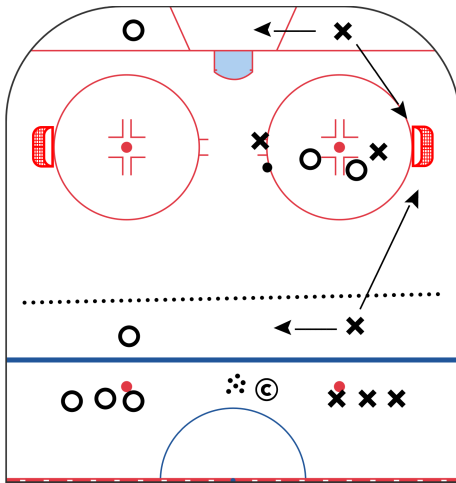
3. aus der Ecke hochpassen, X2 geht an der Blauen und passt runter, Schusstäuschung, um Hindernis und Schuss, zweite Scheibe wieder hoch, wieder zum Hindernis und Querpass von der Hüfte oder überkreuz vor dem Körper

Key Points

3 Punkte der Schusstäuschung: Kopf, Schläger und Schuhe zeigen immer Richtung Tor oder in eine andere Richtung, als der Pass erfolgt

4-2 Flankenjoker

12 mins



2 vs. 2 im Feld mit jeweils zwei Flankenjokern, die bis zu einem Meter in die Zone laufen dürfen, Flankenjoker dürfen sich den Puck nicht abnehmen

gewinnt die andere Farbe den Puck, darf sie ihre Joker einbinden und ein 4-2 Überzahl auf das andere Tor aufziehen

Regeln: Vor einem Abschluss muss ein Querpas durch die Verteidiger erfolgen, es muss ein Spieler hinter dem Tor die Scheibe bekommen und von da einen Spielzug starten, ein Spieler muss die Bumper Position einnehmen = dieser ist der einzige, der scoren darf (Tip, Rebound, Schuss)

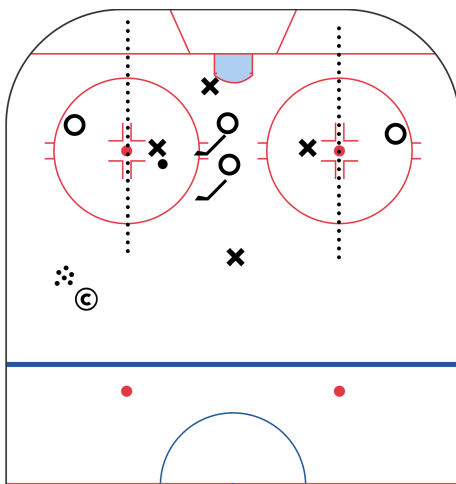
Steigerung: Joker dürfen durch Switches eingebaut werden, die Jokerpositionen müssen aber immer wieder eingenommen werden

Key Points

Schläger zeigen, frei werden, bewegen, Puck schnell passen, gute Abschlüsse finden

PP/PK 4-2

12 mins



x spielen Überzahl in der eingezeichneten Zone (Dotlines markieren das Spielfeld), **o** verteidigen dagegen mit guten Schlägern das Überzahl ist frei beweglich, wenn das Unterzahl die Scheibe gewinnt und zu den Spielern nach außen passt, wechseln die **o** ins PP und die **x** ins PK

Regeln: vor Abschluss immer ein Pass durch die Box, immer ein Switch/Kreuzen zwischen zwei Spielern, immer ein Kontakt vom Bumper, immer ein Pass von hinter dem Tor

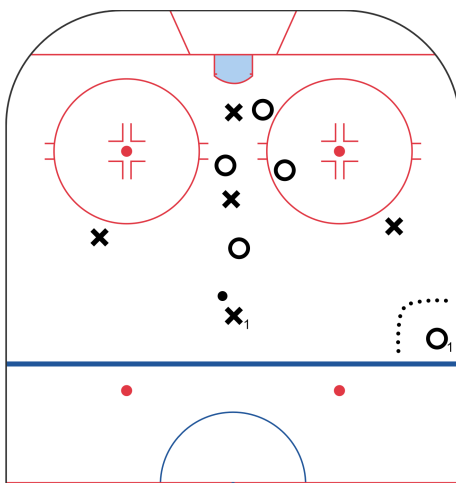
Key Points

Überzahl: Schläger zeigen, viel Bewegung, gute Abschlüsse

Unterzahl: Push-Down, gute Schlägerarbeit, Querpässe verhindern, nur Schüsse von außen zulassen

5-4 Zone Jokerspiel

10 mins



Die **x** spielen 5 vs. 4 Überzahl, gewinnen **o** die Scheibe, dann dürfen sie O1 aktivieren und dieser wird der neue Pointspieler, X1 muss das Feld zur Bande verlassen, es wechselt das Angriffsrecht

Regel: O1 muss die Scheibe einmal wieder tief passen, ehe die Überzahl der O beginnt

Vereinfachung/Steigerung: 4-3, 5-3

Key Points

Kreative Lösungen finden, Scheibe laufen lassen, Abschlüsse suchen, gute Pässe, Schläger zeigen, anspielbar sein

Defensiv: Querpässe vermeiden, Druck auf die Scheibe, um einen schnellen Wiedergewinn zu provozieren