

STUFE U13



U13

ENTSCHEIDE 20/21 (TECHNIC COMMITTEE SIHF, 10.12.19)

Regeln 5:5 auf Stufe U13

- 5:5: Die Regel wird bisher für die Saison 20/21 beibehalten

Penaltyscorer U13 / U15

- Penaltyscorer wird beibehalten: Im Meeting «Debriefing Impact» bestätigen die Clubvertreter das Projekt: -> Auf allen Stufen ! U15 und U13 (Nur in den MS-Spielen)
- Ziele:
 - Die Trainer / der Wettbewerb unterstützt das individuelle Üben von Fakes / Täuschungen
 - Breakeaway unter Druck ist schwierig zu simulieren. Der Trainer kann eine challenging Atmosphäre im Team fördern. Der Wettbewerb ist eine Möglichkeit, Geübtes zu zeigen

Längsturnier:

- 4:4 / Jedes Turnier wird mit 4 Clubmannschaften gespielt (Ausnahme bei Absagen von Teams)
- Mixedteams unter verschiedenen Clubs soll in Absprache der Trainer möglich sein

U13

LÄNGSTURNIERE - CLUBFEEDBACKS

Zug, 10.12.19

Hallo Zusammen,
Gerne leite ich euch eine Mail von Ivan Brägger vom SIHF weiter.
Bitte schaut bei diesen Turniere ebenfalls auf diese Schwerpunkte.

U13 Elit: Haben wir ja bis jetzt gesehen, dass es vor allem auch auf den Gegner darauf ankommt (Bellinzona, war ja mehr ein gehacke = hier können wir gut Zweikampverhalten und Puckprotection üben) gegen Ambri war es ja dann sehr gut.

U13 Top/A: Schaut hier vorallem die 4- Spielrollen an, dass wir weiterhin Mutig sind mit dem Puck etwas anzustellen. Und auch das immer alle 4 in der gleichen Zone sein werden (Off und Def Zone).

Bei Fragen zu den Spielrollen dürft ihr jeder Zeit auf mich zu kommen, im Skill Book findet ihr vermehrt auch Videos, welche die Situationen zeigen. Gerne sende ich euch noch ein Video im Anhang zum Thema Net Drive (Jon Fleischli).

Ab nächster Saison wird dann mit 4 Mannschaften gespielt, das finde ich sehr gut.

Lieber Gruss
Matthias

Glaner EC, 10.12.19

Guten Tag Herr Brägger

Ich bin Trainer in der Stufe U13 A und Top.

Wir hatten am Wochenende je ein Längsturnier.

Ich finde die Spielart sehr Interessant aber auf der Stufe Top kann man nicht mit einem Nachwuchs Schiri arbeiten .

Begründung:

Top spielt sehr schnell und mit Körper

Beim Wechseln sind 16 Spieler auf dem Eis der Schiri verliert die Übersicht

Das Spiel wird sehr Körperbetont

Die Verletzungen werden massiv zunehmen.

Lösung:

2 Schiri pro Hälfte

Ältere Schiris mit mehr Erfahrung

PLAYBOOK LÄNGSTURNIER 4:4

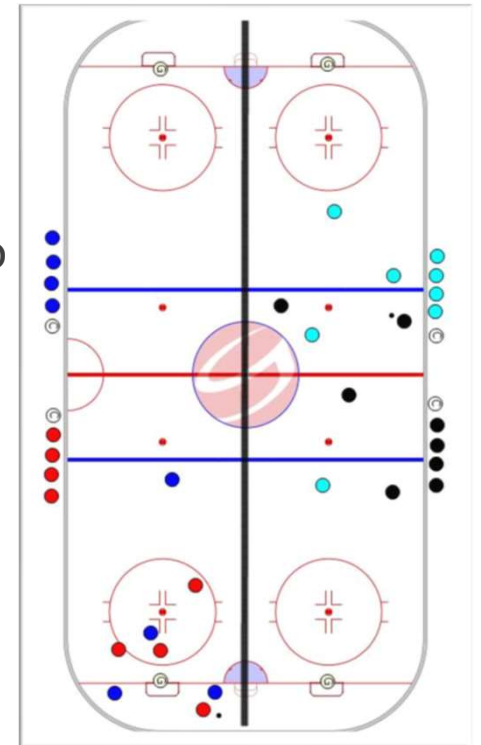
(LELE CELIO / MARKUS GRAF)



PLAYBOOK LÄNGSTURNIER U13

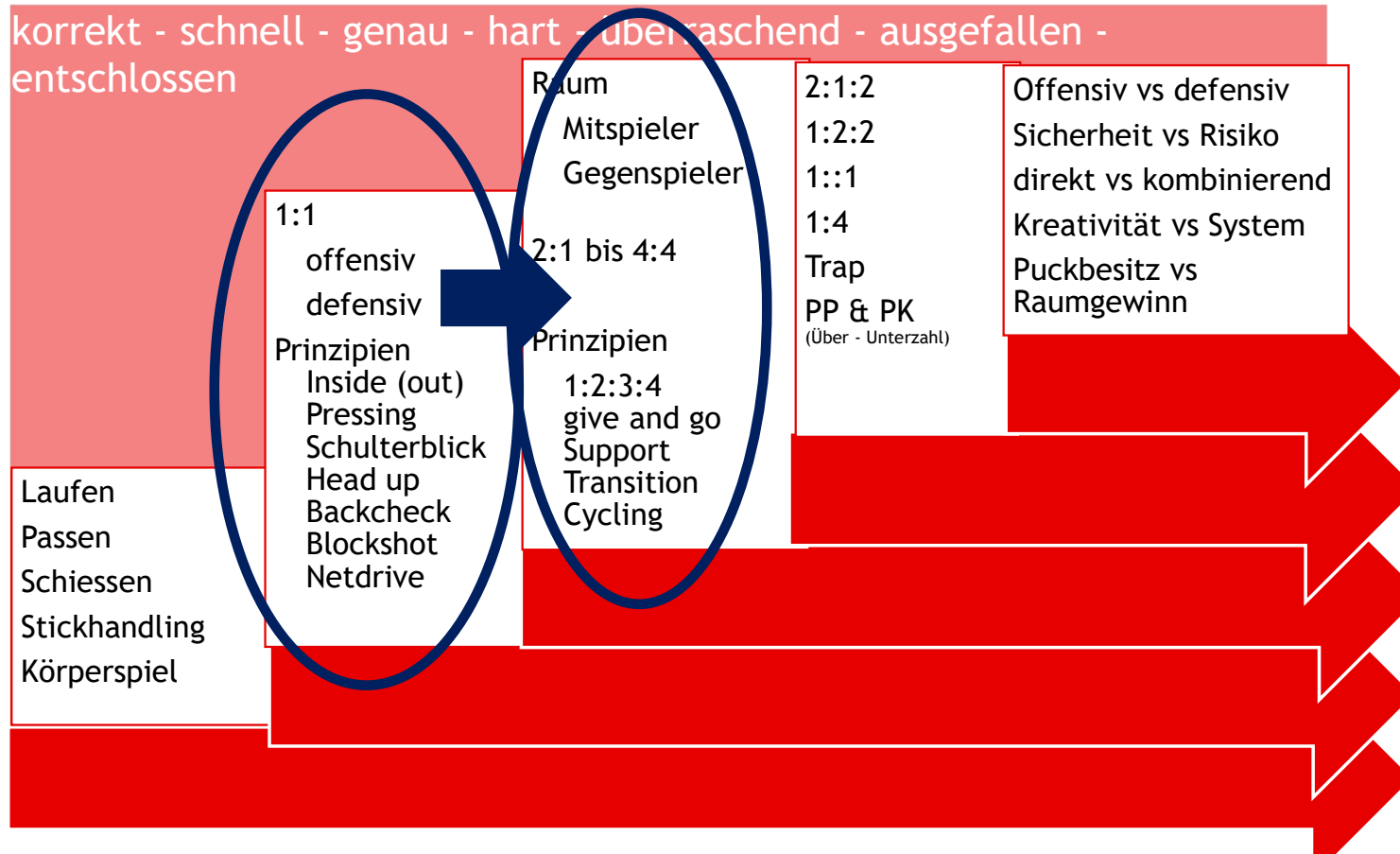
4:4

- Die Situation ist analog 5:5 aber mit engeren Räumen
- Ziele und Ausbildungsinhalte «Foundation 3»:
 - Spielentwicklung in verschiedenen Raum- + Zeitverhältnissen
5:5 / 4:4 Längs / 3:3 quer / 2:2 in den Ecken etc
 - die Spieler entdecken die 3 Zonen und erlernen Spielprinzipien innerhalb der Metapher Ampeldenken, respektive der 3 Spielrollen
 - Interpretieren laufend innerhalb «Ampeldenken» die Positionen und ihr Rollen
- 4:4 Längs...
 - reduziert den Raum vor dem Tor
 - erhöht die Anzahl der Zweikämpfe um die Scheibe
 - der Puck muss geschützt und unterstützt werden
 - die Positionen D / F sind eliminiert



ELEMENTEBLATT "TECHNIK & TAKTIK"

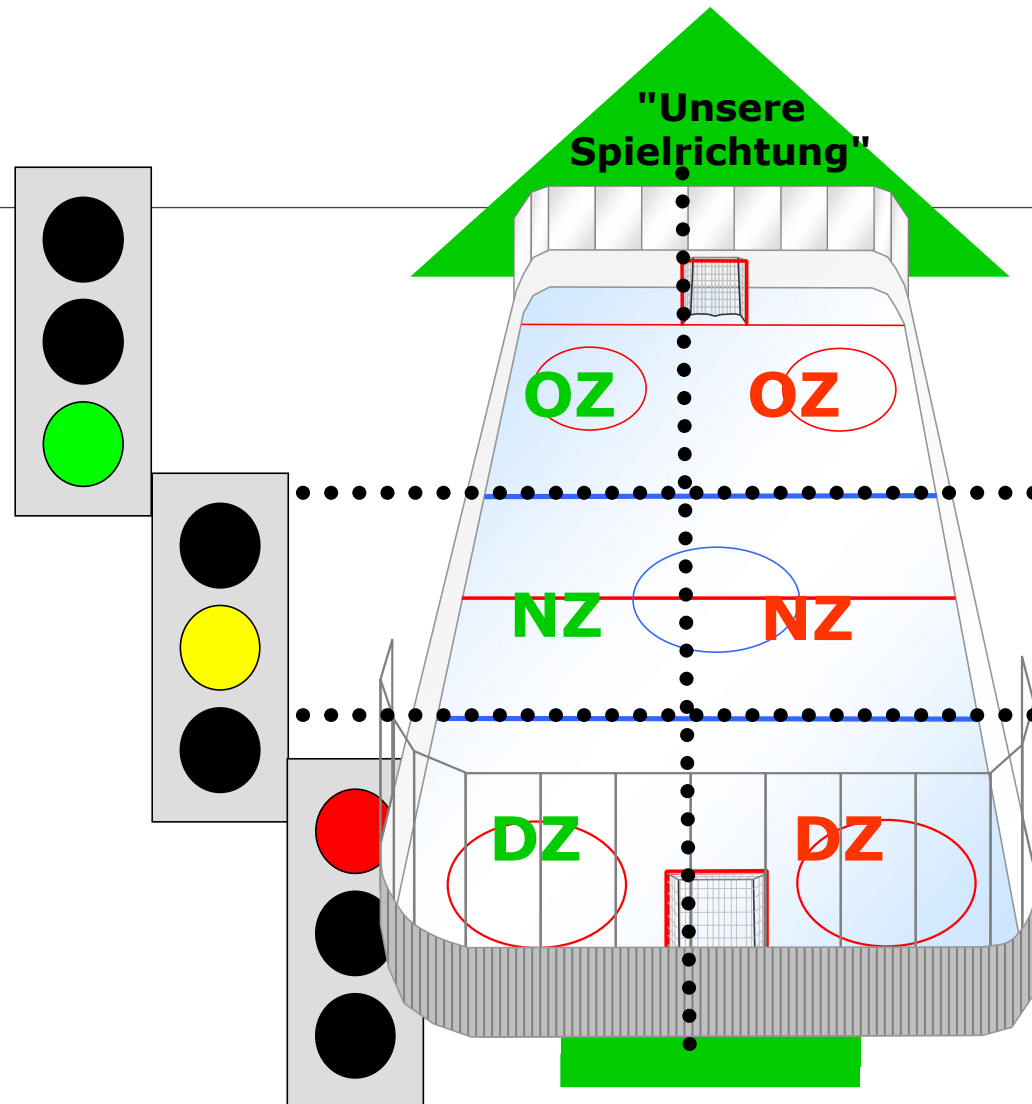
LÄNGSTURNIERE



SPIELPHASEN AMPELDENKEN

TEAM:

- In Scheibenbesitz -> Denke "grün"
- Zweikampf Nächste Phase
"Grün" oder "Rot" Denke "Gelb"
- Ohne Scheibe -> Denke "rot"





TAKTIK UND STRATEGIE

4 SPIELROLLEN

Offensiv Spiel, Situationen, Rollen

Defensiv Spiel, Situationen, Rollen

Puckführer
1. Angreifer

Verteidigen gegen den Puckführer
1. Defensivspieler zum Puck

Support
ROLE CHANGE

SPEED

Offensiv Spieler
Angreifer 2-5
(ohne Puck)

Verteidigende Spieler gegen die
nicht Puckführende
Defensivspieler 2-5
(im Raum zum Gegner)

Pressure
Inside out

Support

Puck +
Gegner-
Kontrolle

Kreiere
«Make a play»

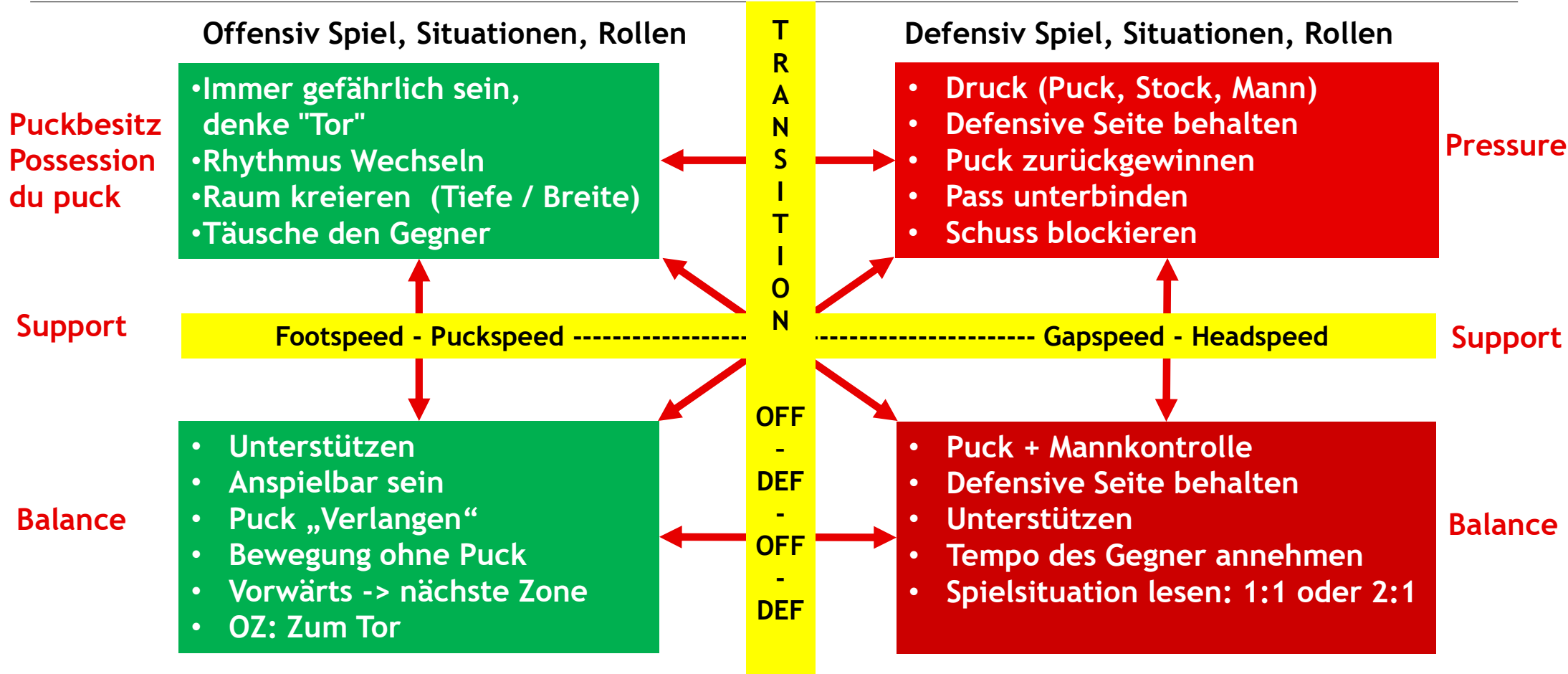
Support

Einer hat
den Puck,
4 bestimmen
das Spiel

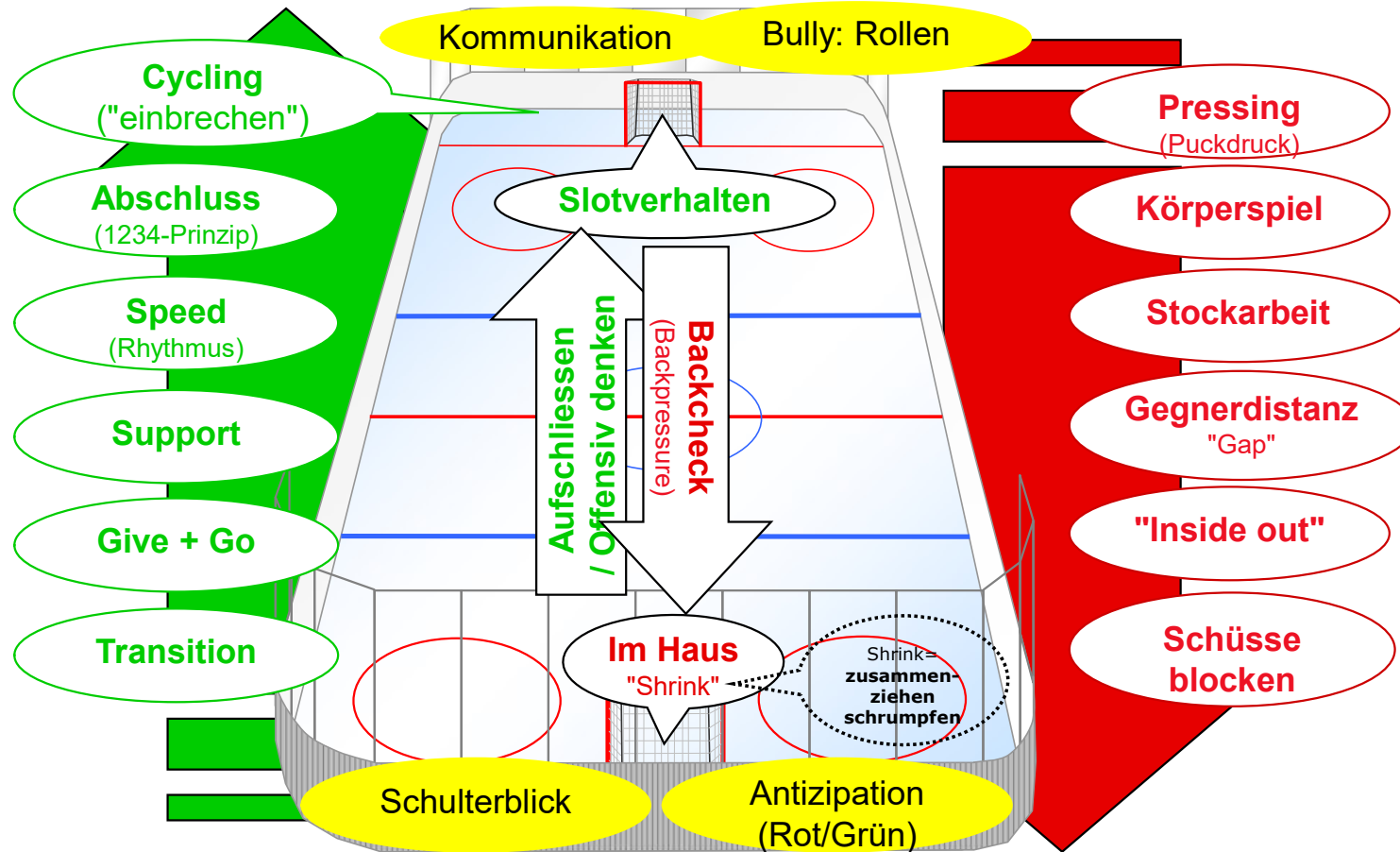


TAKTIK UND STRATEGIE

4 SPIELROLLEN



INTRO AMPELDENKEN



PLAYBOOK LÄNGSTURNIER U13

4 POSITIONEN VS D / F

Keine fixen Positionen:

- Die Spieler interpretieren die 4 Rollen
- jeder Spieler kennt das Grundverhalten der Positionen
- Coach kann
2 D / 2 F schicken oder er rotiert 1-4

Spielkonzept "switch quick"

- Die Spielsituation schnell lesen
 - > Die Rollen aus der Distanz zum Puck

Prinzipien: Ich ...

- Lese die Aktion meiner Mitspieler und erkenne die Positionen
- Ich antizipiere die Spielsituation (Team und Gegner)
- Ich interpretiere meine Spielrolle

Spielkonzept

- Schnell vorwärts (Transition)
 - Alle denken Angriff
 - Schnell GAP schliessen
- Wir kreieren nach vorne
- Schnell Druck erzeugen (auf Puck + Tor)

KONZEPT "SWITCH QUICK"

ROLLENDENKEN ANSTATT POSITIONEN



P = PRESSURE / PLAY

Druck auf den Puckträger
Puckpressure, Winkelspiel

Schnell vorwärts: Kreiere das Spiel nach vorne
Beine in Bewegung, 1 Pass + move up

S = SUPPORT

Support - unterstütz den Mitspieler
im Zweikampf um den Puck. Puck erobern!

Bereit für den Pass, anspielbar sein
Unterstütz den Mitspieler mit Puck

T = TRIANGLE

Bildet das Dreieck in Nahdistanz zum Puck
Liest das Spiel, liest den freien Gegner

Bildet das Angriffsdreieck, schafft Raum
Slotpräsenz, schliesst schnell auf, anspielbar

D = DISTANCE

Sichert ab: OZ hoch, DZ im hohen Raum
liest das Spiel in der ganzen Breite

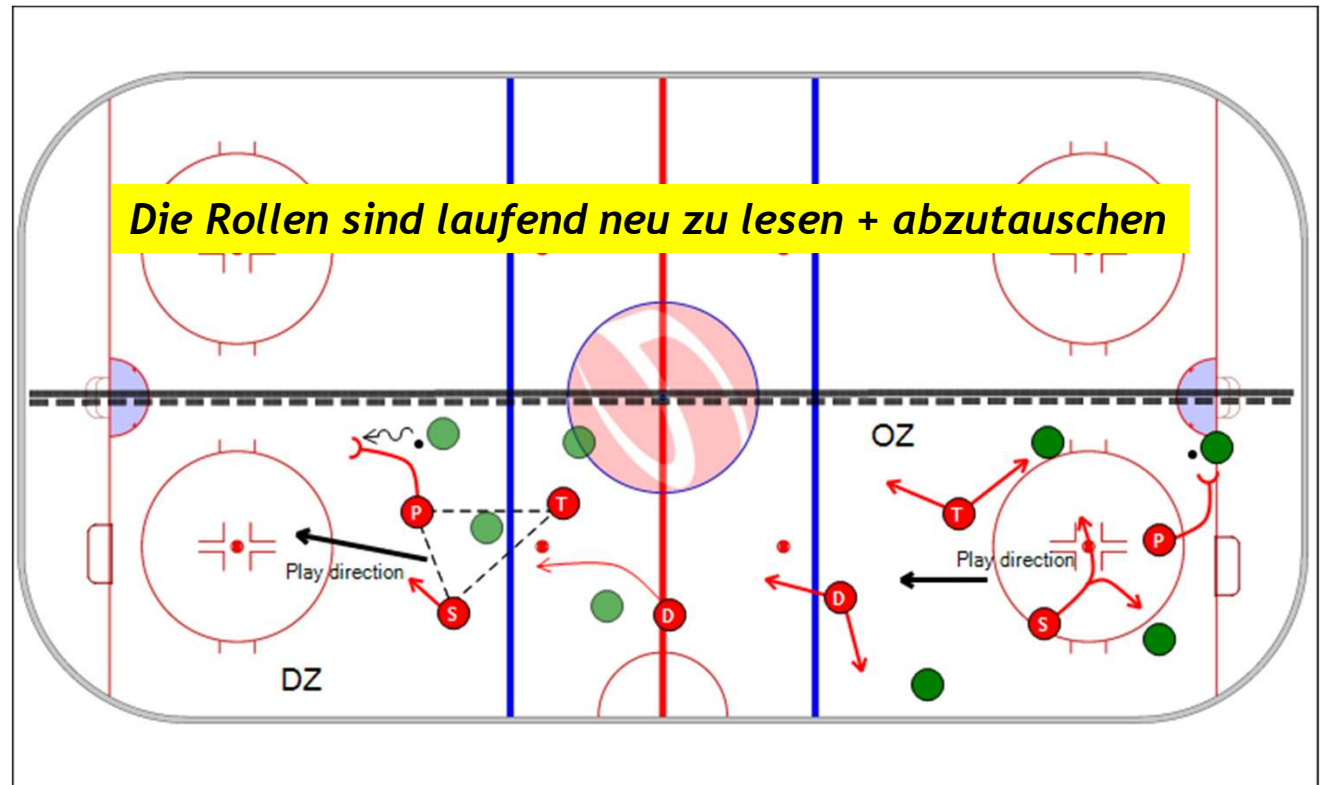
Folgt dem Angriff (enger GAP), ist Spieloption
für den Angriff im hohen Raum (off. Bl Linie)

SWITCH QUICK

SPIELERROLLEN -> P - S - T - D

- **P = PRESSURE / PLAY**
Puckpressure, Winkelspiel
Kreiere das Spiel nach vorne
- **S = SUPPORT**
schnelle Unterstützung von P
anspielbar
- **T = TRIANGLE**
Bildet das Dreieck in
Nahdistanz zum Puckgeschehen
- **D = DISTANCE**
sichert ab
dehnt, erweitert den Raum

GM1



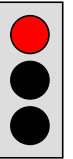
GM1

BILD 1 grün und rot die 4 rollen mit den 4 buchstaben p, s, t,d

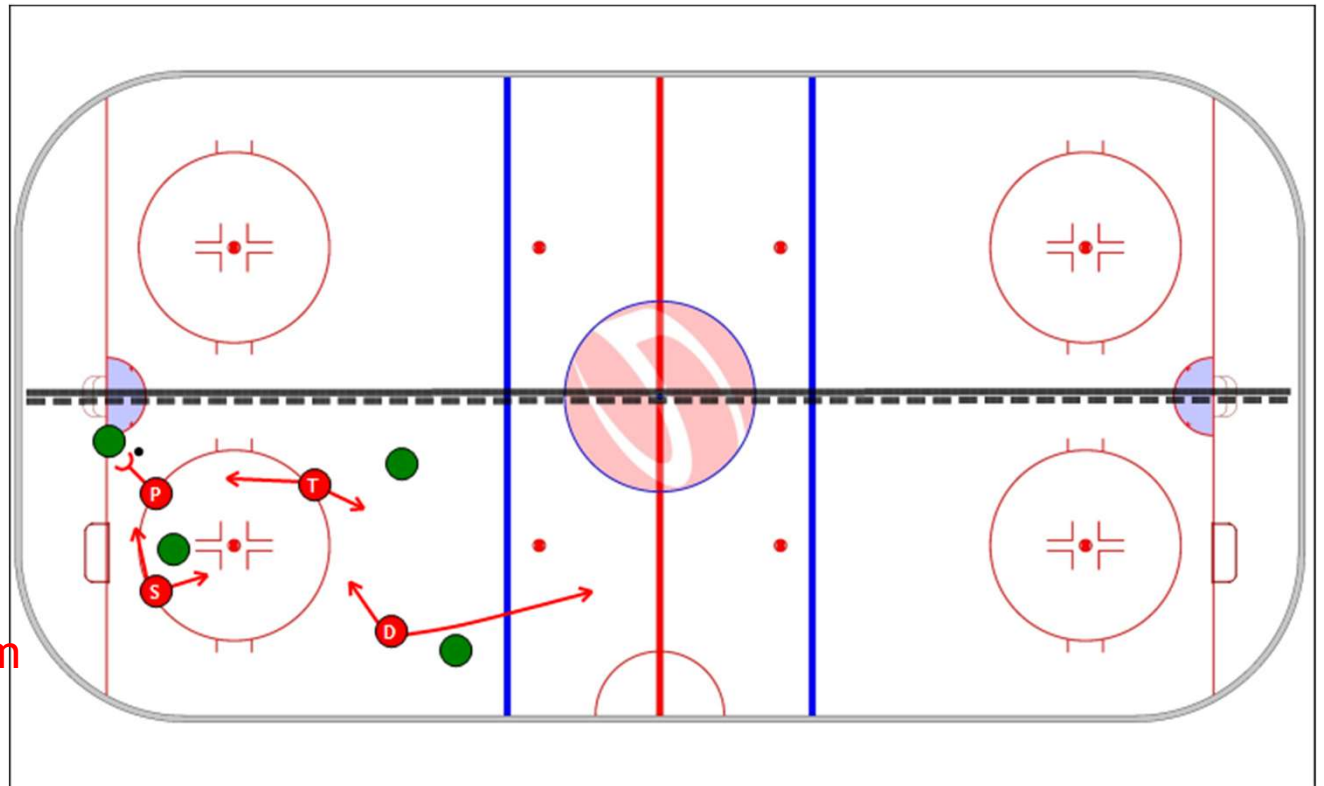
Graf Markus; 25.05.2020

SWITCH QUICK

DZ

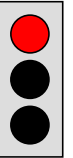


- P: Druck = Schnell Puckdruck
 - Inside out
 - Winkelspiel
- S: Hilfe unterstützt aus dem Slot
 - Inside out
 - Puck / Gegnerorientierung
- T: Dreieck
 - Support Puckgewinn
 - Dreieck bilden
 - Passoption an Kurzbande
 - Inside out
- D: Schliess oder erweitere den Raum
 - sichert die blauen Linie
 - Mitte schliessen

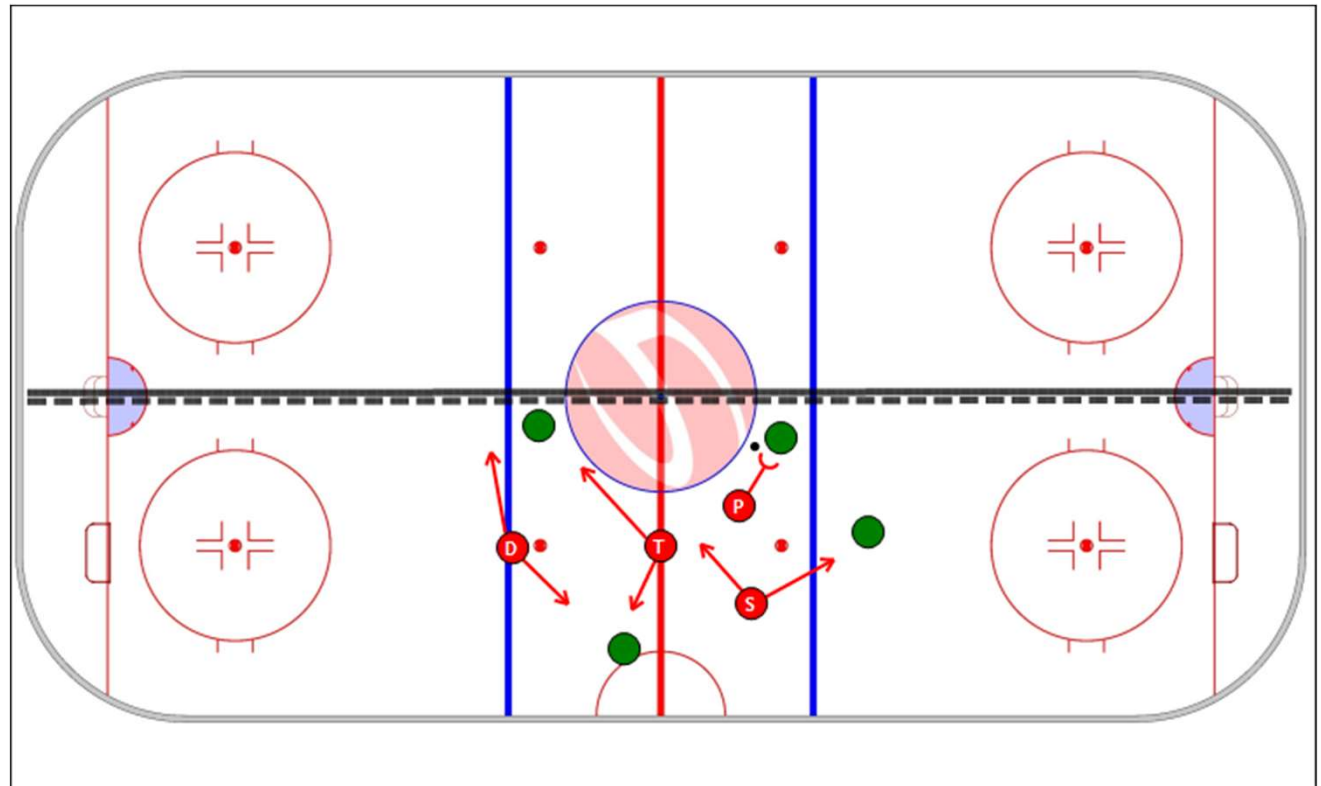


SWITCH QUICK

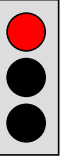
NZ



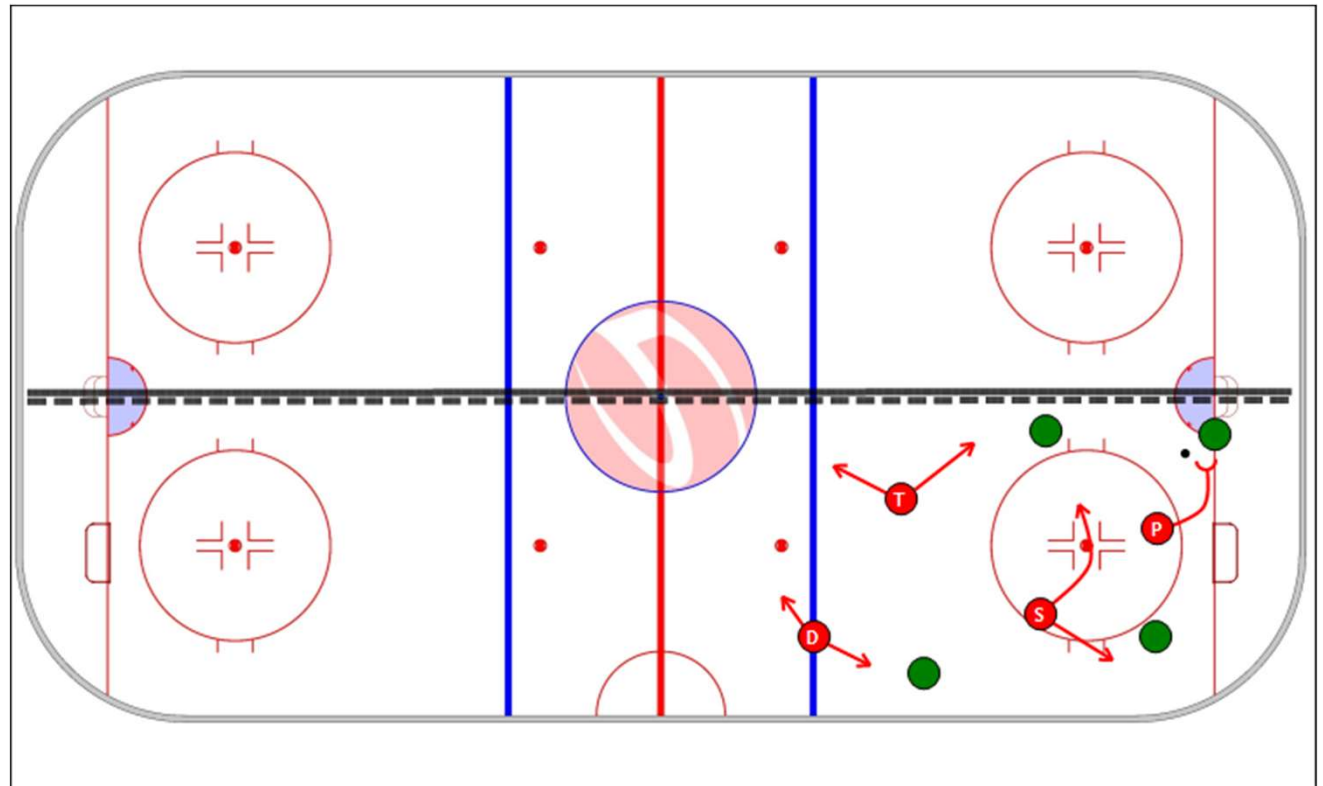
- P: Druck
 - Schnell Druck auf Puckträger
- S: Hilfe
 - Überzahl schaffen
 - Puck erobern
- T: Dreieck
 - Dreieck liest das Spiel
 - Ready für Offensiv / Defensive
- D: Sichere ab
 - lies den Gegner
 - sichert die def. Blaue Linie ab



SWITCH QUICK OZ



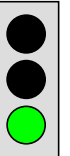
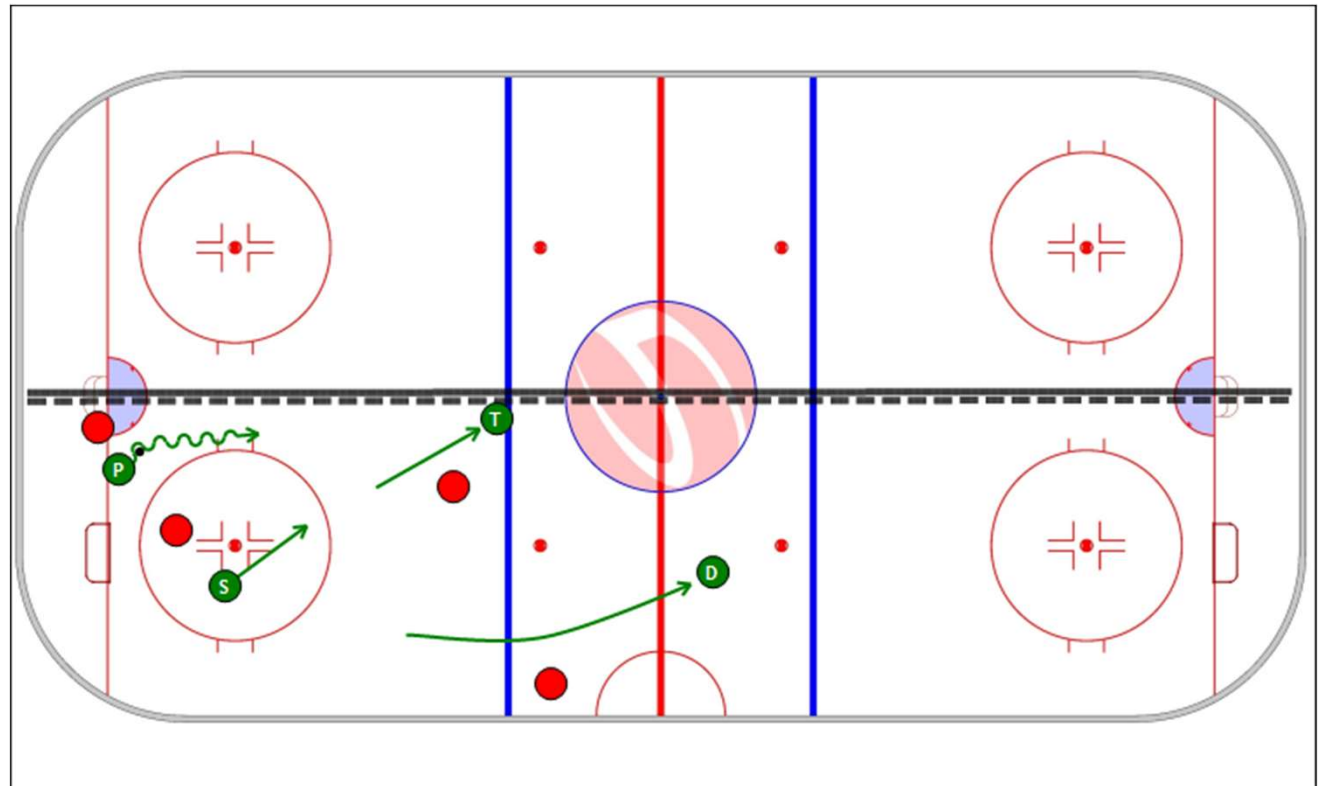
- P: Sofort Druck (FC)
 - Puckträger hat nie Zeit
- S: Hilfe für P1
 - Passlinien lesen
 - Wird zu P bei D-D Pass
- T: Dreieck
 - Bereit für
 - Backcheck / Backpressure
 - Bereit zum Tore machen
- D: erweitert den Raum in OZ
 - sichert blaue Linie
 - liest das Spiel (Antizipation)
 - Abschlussbereit aus Distanz



SWITCH QUICK

DZ

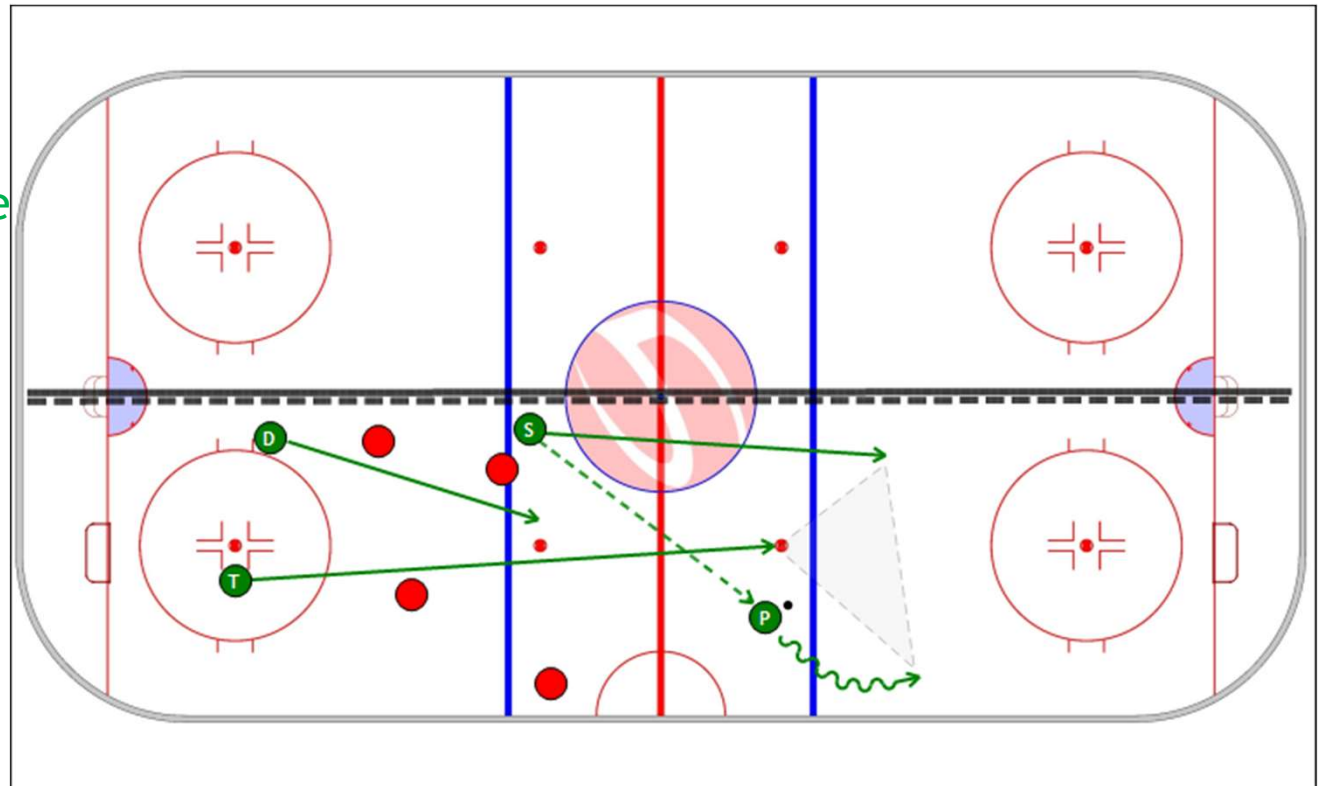
- P: Puckgewinn
 - schnell vorwärts
 - Erste Schritte, erster Pass
- S: Hilfe
 - Schnell Passoption sein
 - Stock bereit
 - Speed mitgehen
- T: Dreieck
 - Dreieck in NZ bilden
 - anspielbar sein
- D: Distanz
 - Tiefe + Breite bilden in NZ



QUICK SWITCH NZ



- P: Strech
 - Option zur OZ erobern
 - Mit Puck
 - Freiraum für Puckträger schaffen
- S: Speed aufbauen
 - Passoption
 - Timing für Puckträger
- T: Puckträger
 - Schnelle Entscheide
 - vorwärts = OZ erobern!
- D: Mitgehen als Off. Passoption
 - Gegner im Auge
 - Sichert ab



SWITCH QUICK OZ



- P: Aufs Tor!
- Net Drive
- S: Support P
- Netfront
- Screen
- T: Slot / Freiraum
- Bereit zum Abschluss
- D: Erweitert den Raum
- Bewegung an der Bl. Linie
- Bereit zum Schuss
- Finde den "Weg aufs Tor"

