

IN DIE OZ EINDRINGEN

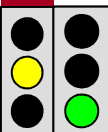
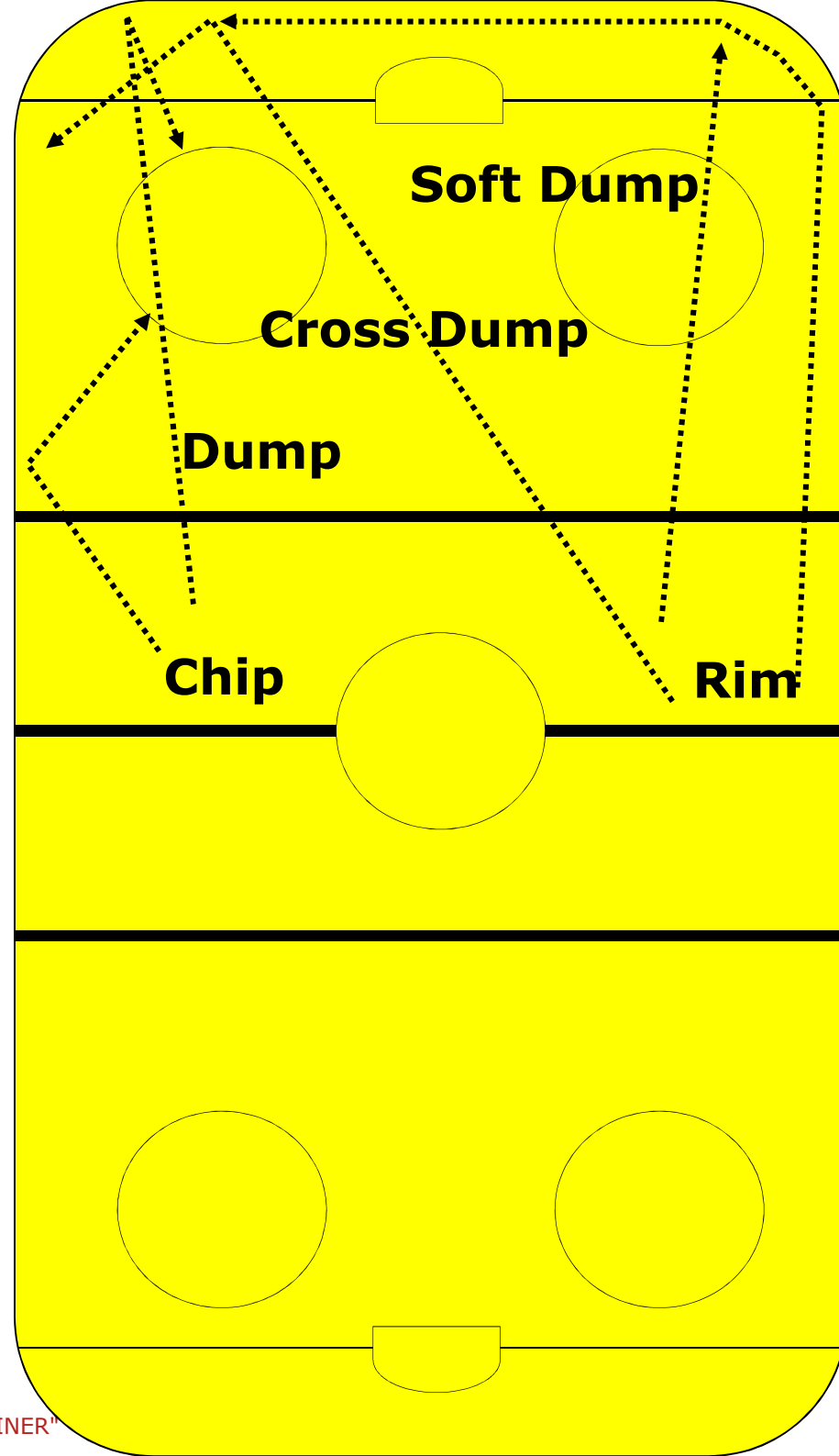
Theorie

► "Dump" - Einschiesen

- Dump = "Pass hinter die Verteidiger"
- Forecheck = Konzept um die Scheibe, rasch in der OZ zurück zu gewinnen.

► Varianten von gezieltem "Einschiesen"

- Rim Entlang der Bande in die diagonale Ecke
- Dump Längs auf der Puckseite Puck von der Bande weg, (indirekter Pass)
- Soft Dump Puck bleibt tief in der Ecke Torhüter greift nicht ein Transition verhindern (D kann nicht schnell spielen)
- Cross Dump Diagonalpass hinter die gegnerischen Verteidiger
- Chip Leichter Heber/ Bandenpass an der blauen Linie hinter die Verteidiger

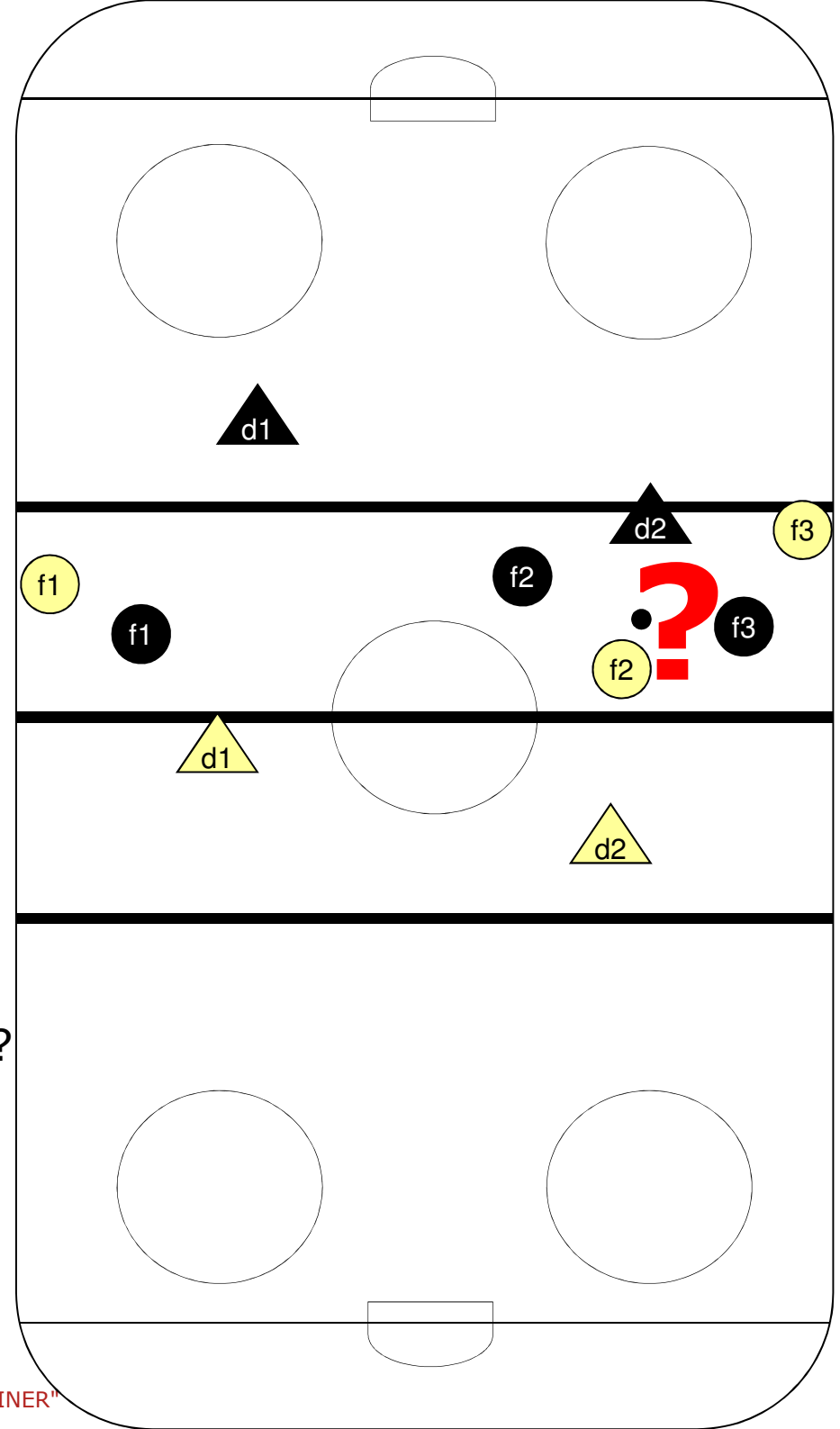


IN DIE OZ EINDRINGEN

Theorie

Ziel

- Gut "einschiessen" bedeutet gleichzeitig eine Offensivvariante, um den Gegner an der blauen Linie zu überwinden.
- Wichtig ist beim "cleveren" Einschiessen:
 - die Ecke, in welcher der Puck schnell zurückerobert werden soll
 - der Winkel
 - Timing: Pass / Spieler ohne Scheibe
Ihren Speed nicht bremsen
 - wie hart spielen wir den Puck in die OZ
- Der Torhüter
 - kommt er hinters Tor, holt er den Puck ?
 - passt er den Puck gut (Stickhandling)?
- Normalerweise nicht auf den TH einschiessen (verlorene Scheibe).



IN DIE OZ EINSCHIESSEN

Theorie

► F1 (erster Stürmer)

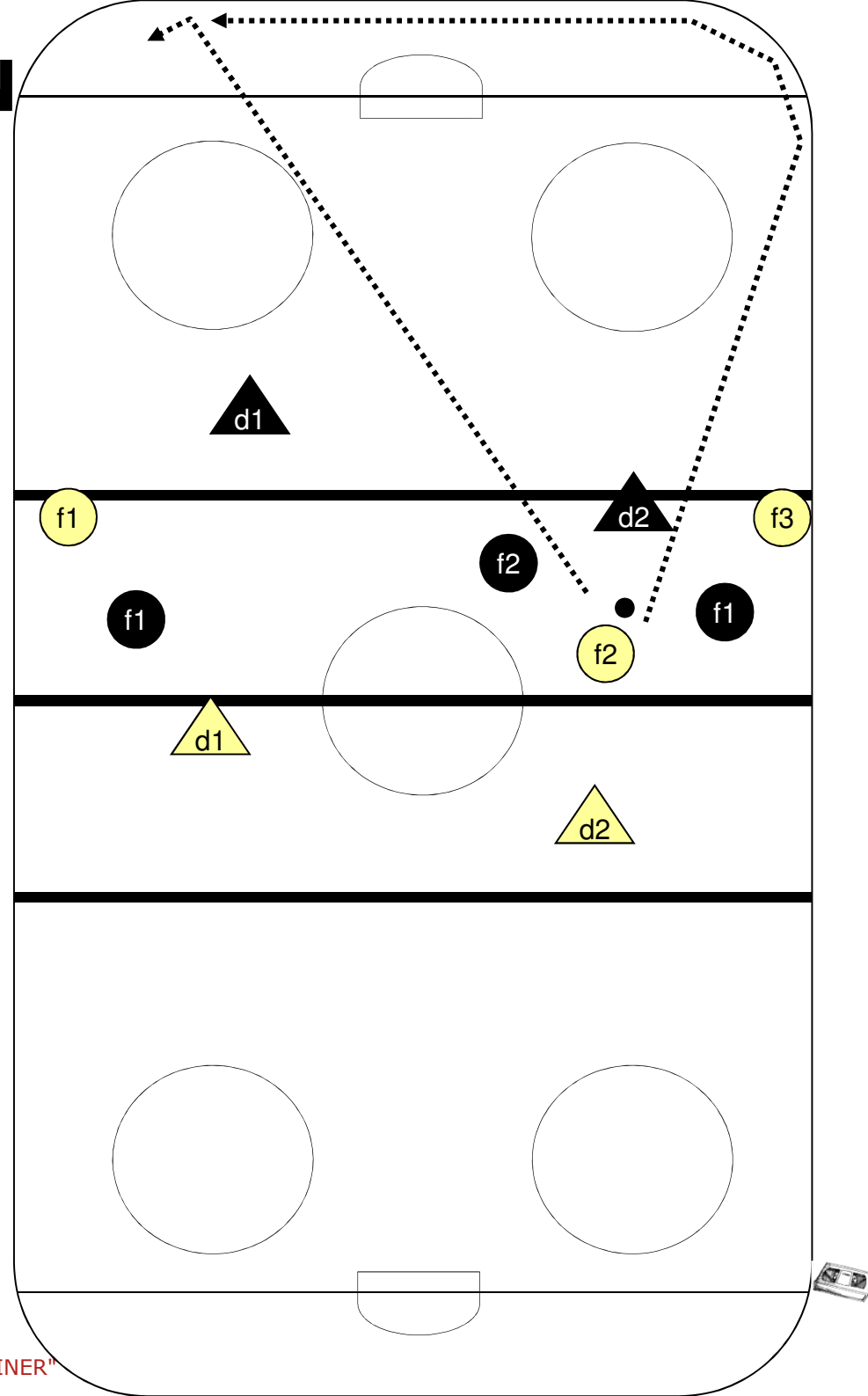
- Falls der Gegner vor ihm dort ist spielt er den Mann oder setzt ihn unter Druck
- > Winkel beachten, Inside-out

► F2 (zweiter Stürmer)

- a) Holt Puck, F1 macht Hit -> Support
- b) Schliesst die nähere Seite, damit der Gegner nicht über die Kurzbande auslöst
- c) GRÜN: geht in den Angriff -> Support

► F3 (dritter Stürmer)

- a) Seine Position hängt vom Erfolg von F1+F2 ab
- b) Darf nie überspielt werden (3ter F)
- c) Grundsatz: nicht tiefer als Höhe-Bullykreis



IN DIE OZ EINDRINGEN

Theorie

D1

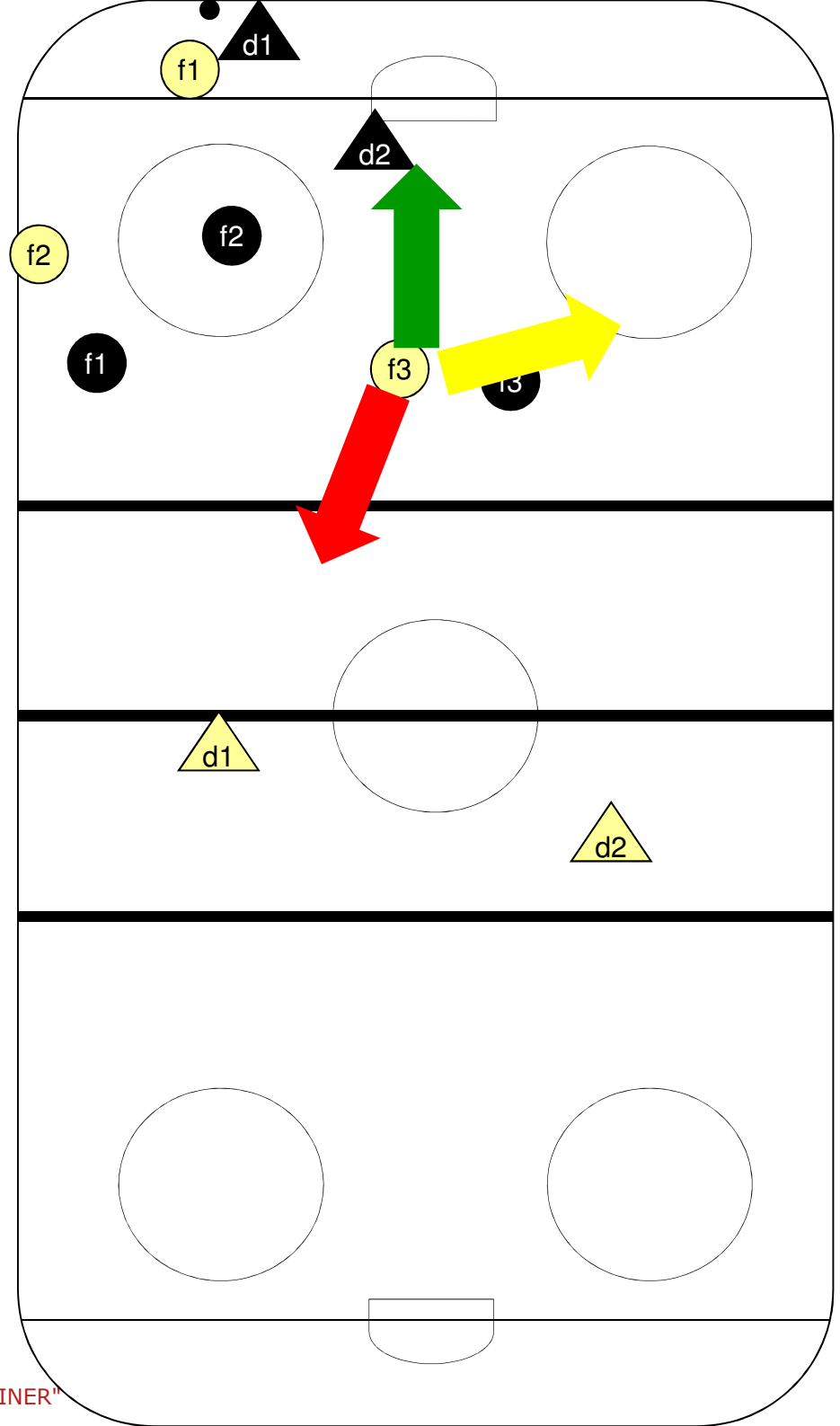
- a) Nachfolgen und GAP schliessen

D2

- a) kann sich bei einer guten Gelegenheit in den Angriff einschalten
- b) Deckt die Eismitte und liest den Gegner (Transition? voraussehen)
- Seitenwechsel des Gegners:
 - c) Pinch wenn Rim des Gegners und F bereit ist ihn abzusichern

F3 "der Hochstürmer"

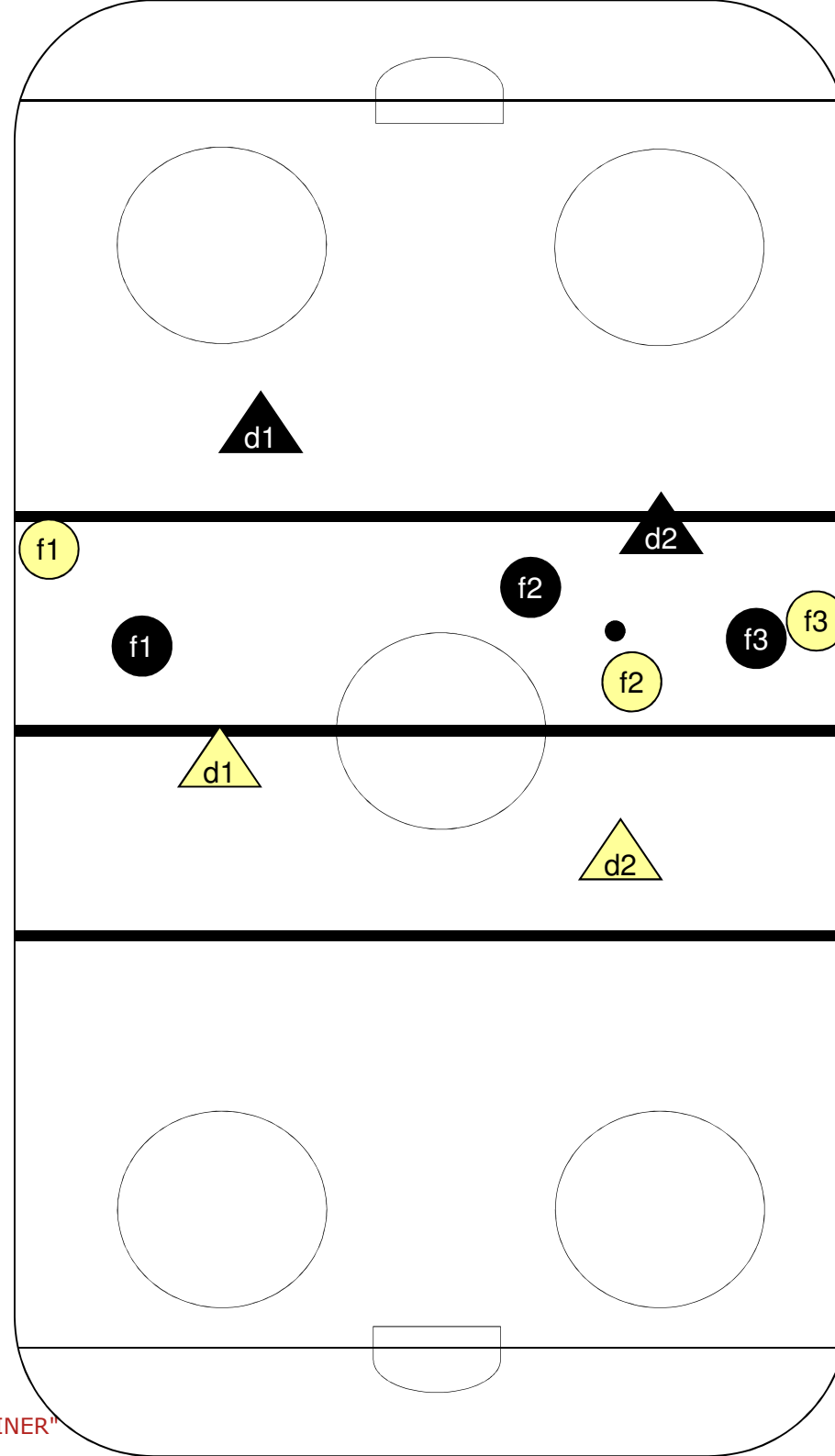
- Puck ins Slot -> Abschluss
- Seitenwechsel -> Forchecker Nr 1
- Transition des Gegners -> Backcheck



IN DIE OZ EINDRINGEN

Aufgaben

- ▶ 1. F2 ist unter Druck:
Was rätst du ihm ? (welche Absicht / Ziel gilt?) ?
- ▶ 2. Welche Seite schlägst du vor um einzuschliessen?
- ▶ 3. Wie beurteilst du die Option "cross dump" / "rim"?
- ▶ 4. Was ist wichtig für f1, f2 und f3 nach dem der Puck tief in der OZ ist?
- ▶ 5. Was rätst du d1 und d2?



IN DIE OZ EINDRINGEN

Lösungen

- ▶ **1. F2 ist unter Druck:**
 - Was rätst du ihm ? (welche Absicht / Ziel gilt?) ?
 - Die blaue Linie gewinnen
 - den Puck als Pass hinter die D's bringen
 - Pressing und den Puck schnell wieder erobern
 - Timing: f3 soll Tempo halten können
- ▶ **2. Welche Seite schlägst du vor um einzuschiessen?**
 - Scheibe tief bringen!
 - Dump links / (Chip rechts)
- ▶ **3. Wie beurteilst du die Option "cross dump" / "rim"?**
 - Cross Dump: mit der Bande wird zum Pass für f3 hart oder soft -> sofort Druck auf Gegner d1
 - Rim: Der Torhüter stoppt evtl den Puck -> Hart !
- ▶ **4. Was ist wichtig für f1 f2 und f3 nach dem der Puck tief in in der OZ ist?**
 - erster F jagt den Puck schnell (inside out)
 - zweiter F (Support): liest das Spiel, schliesst die Kurzbande
 - dritter F: im hohen Slot, liest das Spiel + reagiert
- ▶ **5. Was rätst du d1 und d2?**
 - Schnell aufschliessen (Gap)
 - Kann blaue Linie gehalten werden?
 - Gegner beobachten (Position)

