

# NZ-TURNOVERS

## Theorie

### ► Begriff

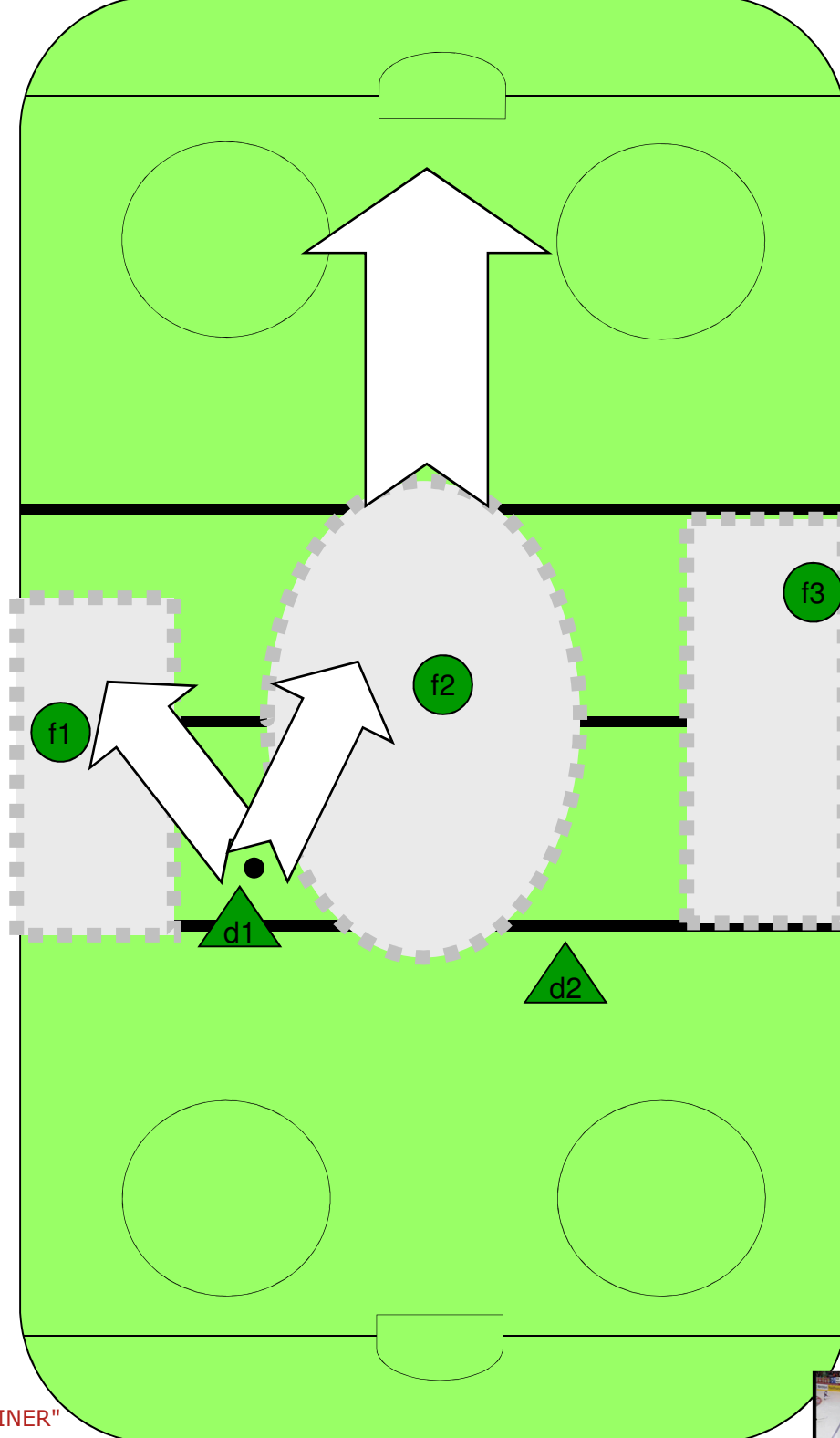
- Turnover = Das Spiel wenden

### ► Ziel

- Nach dem Puckgewinn schnell wenden (Gegner muss sich noch organisieren) -> **Transition**
  - Schnell mit der Scheibe vorwärts (in die OZ eindringen)
  - Maximal 1 Querpass

### ► Prinzipien

- Korridore sind besetzt
- Breite und Tiefe nutzen
- Überzahl um die Scheibe schaffen (Support)



# NZ-TURNOVERS

## Theorie

### NZ-Angriffsvarianten

#### 1. Kurzbande -> (F1) mit Chip in OZ

Unterstützung (Support) von F2

F2 bringt Puck tief in OZ -> Support F3

#### 2. Pass zu f2:

F2 verteilt das Spiel

- links / rechte / tief

- unterstützt sofort Puchträge f1 oder f3

#### 3. d1 zu d2:

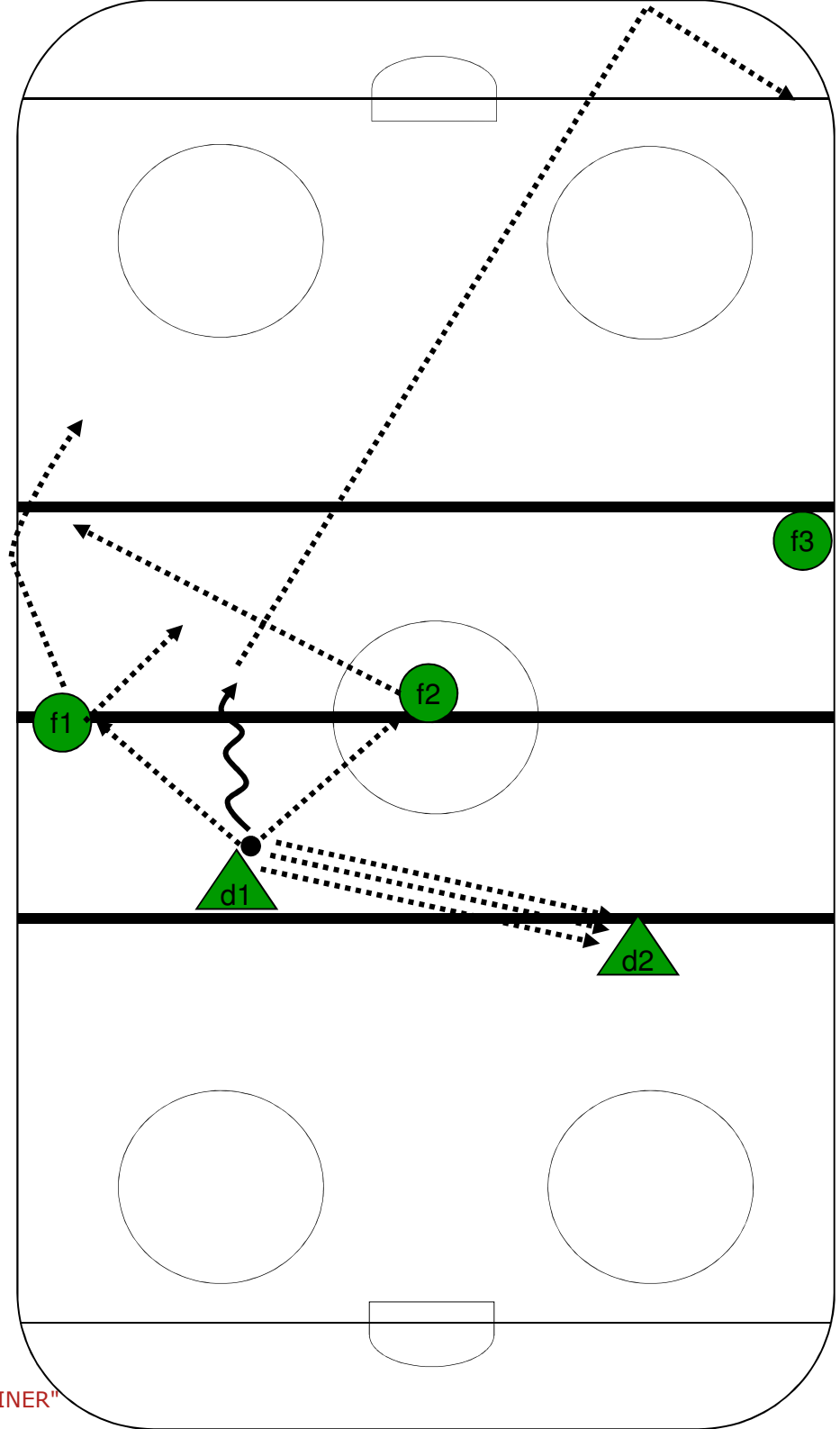
3.1: f2 unterstützt: dreht zur Scheibe  
ist anspielbar

3.2: schneller Pass zu f3

3.3: f2/f3 kreuzen -> (Overload)

#### 4. d1:

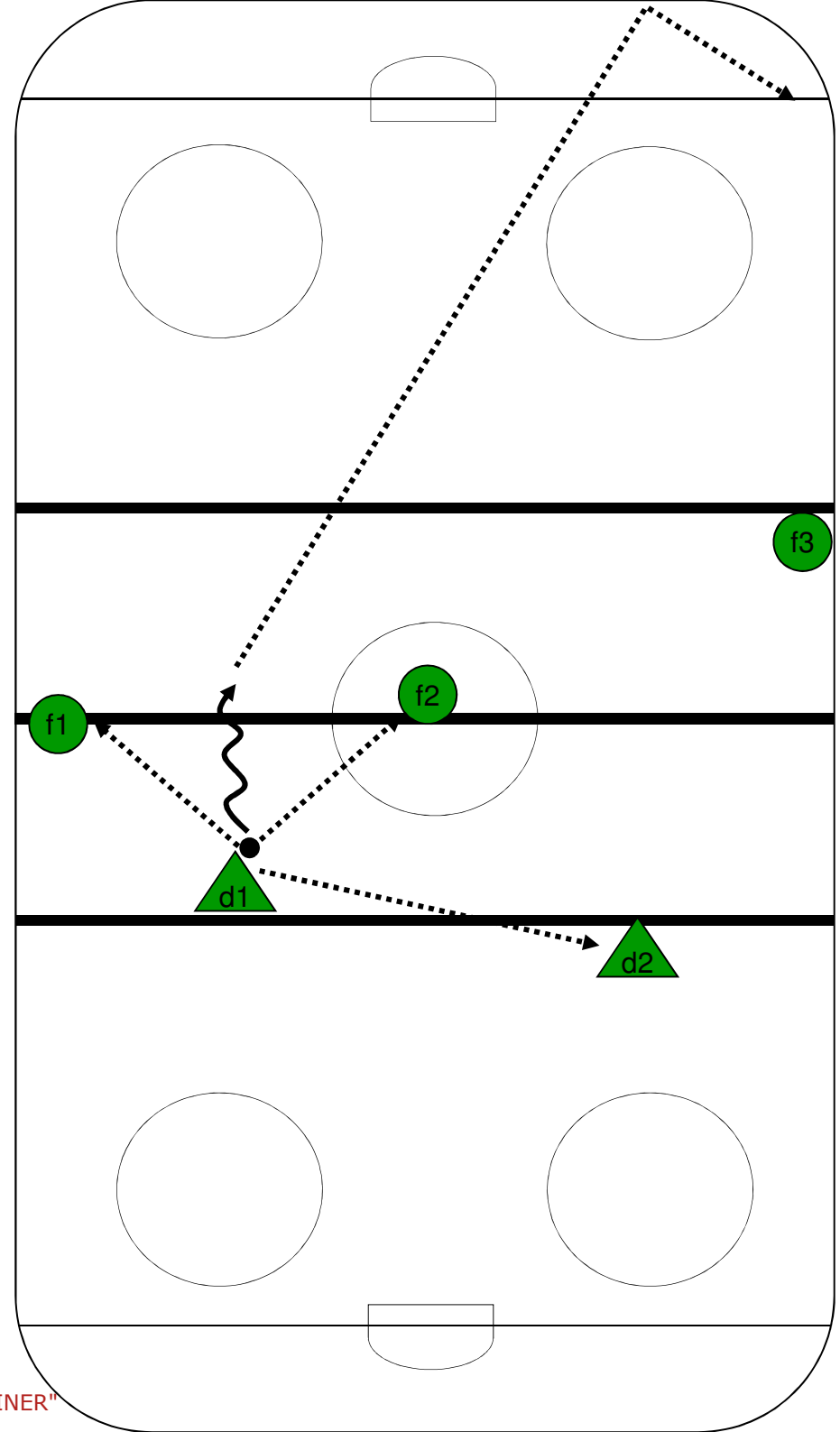
vorwärts + einschiessen (dump)



# NZ-TURNOVERS

## Aufgaben

1. **D1: Verteidiger in Scheibenbesitz**
  - Was ist sein grundsätzliches Ziel?
2. **Forwards**
  - wie unterstützen die Forwards den Scheibenführer?
3. **Erster Pass d1-d2**
  - wie verhält sich der Center?
  - welche Regeln (Prinzipien) sollen gelten?
4. **Raumaufteilung der NZ**
  - Was erkennst du in den verschiedenen Positionen?



# NZ-TURNOVERS

## Lösungen

1. **D1: Verteidiger in Scheibenbesitz**
  - Schnell vorwärts! (Gegner nicht organisieren lassen)
  - Rasch die OZ gewinnen
  - Schneller Pass auf f1 oder f2 (Gegner lesen)
2. **Forwards**
  - Support für den Scheibenträger
  - Kurzbande (Korridor) und Mitteleis besetzen die Scheibe wollen, mit Stock anzeigen
  - Headspeed / Puckseed / Footspeed
3. **Erster Pass d1-d2**
  - 1: f2 dreht zur Scheibe, unterstützt sofort wieder d2 verteilt die Scheibe auf f1-f3 oder Pass hinter die gegnerische Verteidiger (Dump)
  - 2: f2 dreht von der Scheibe weg, f3 mit Speed Mitteleis Maximal 1 Querpass, anschliessend vorwärts
  - Harte Pässe
4. **Raumaufteilung der NZ**
  - Breite und Tiefe
  - Support zum Scheibenträger (2 Passoptionen)

