

ONLINE WORKSHOP "SWITCH QUICK - U13"



AGENDA 12.30 - 13.30



- INTRO: ZIELE
- PENALTYSCORER
- U13
 - WOHER KOMMEN WIR? (AUSGANGLAGE FTEM)
 - WAS WOLLEN WIR?
 - WIE SPIELEN WIR?
 - WOHL AUCH IM TRAINING?
- LEARN FROM THE BEST
- DIVERS
 - HUNTING PENALTY
 - 2 FARBEN PUCKS

SWISS ICE HOCKEY FEDERATION

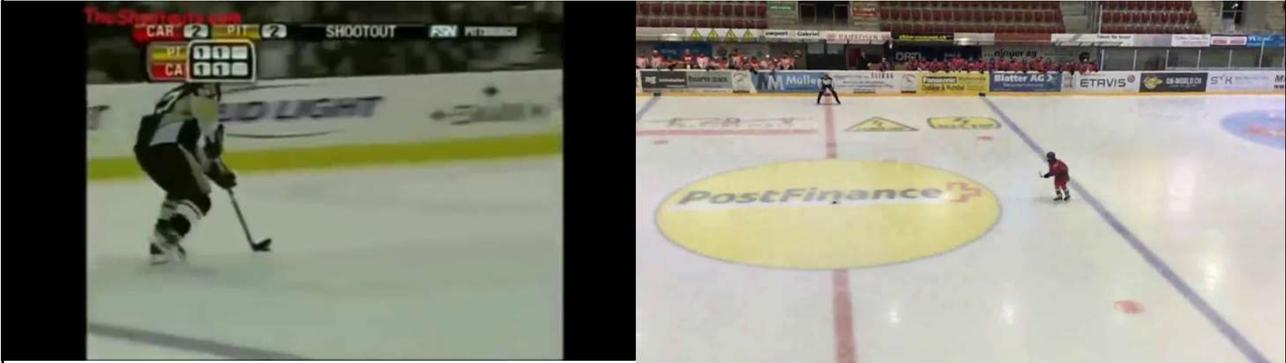


INTRO PENALTYS CORER



PROJEKT

PENALTYSCORER: "WO LERNT MAN DIES ..."?



<https://www.sihf.ch/de/youth-sports/penalty-scorer/>

PENALTYSCORER

SINN + ZWECK

Besser sein wenn's zählt!

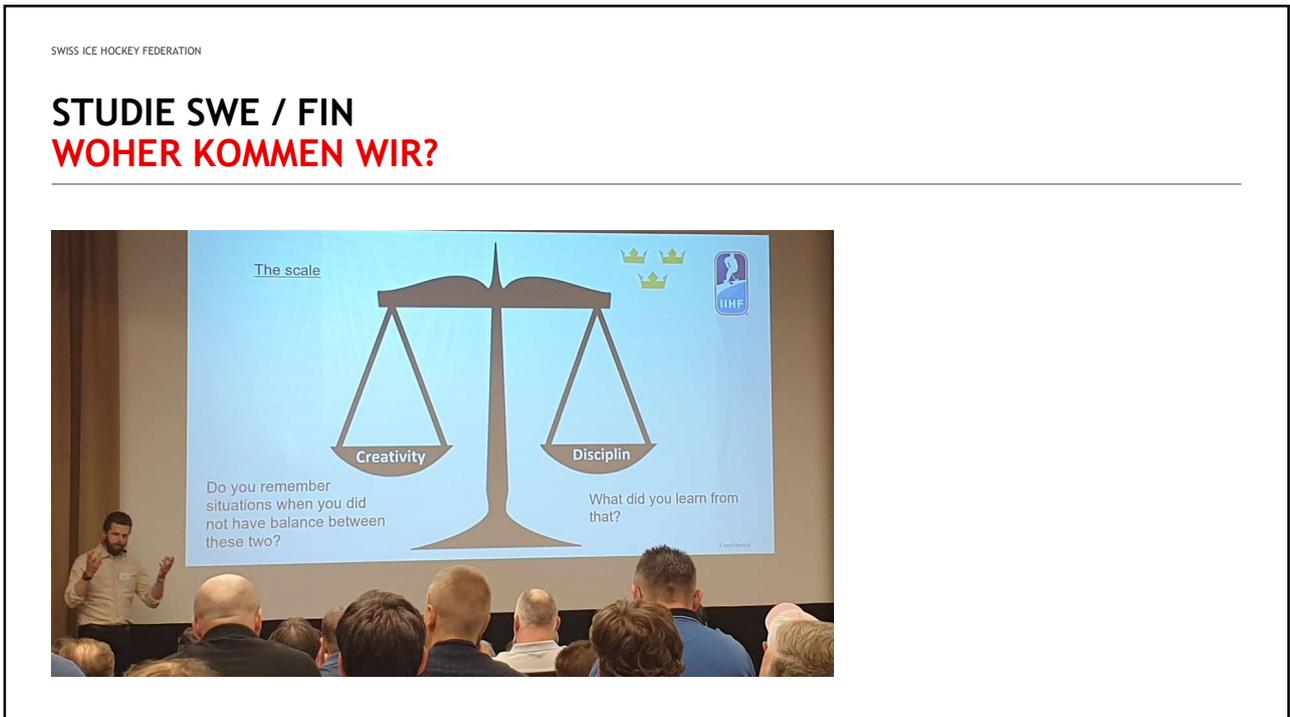
- Fakes unter Druck
- Breakaway vs Torhüterverhalten
- Motivation zum Üben

Rahmenbedingungen

- Personifizierter Wettbewerb

Contra

- Wer darf schießen ?
- Verliere ich evtl. den 3 Punkt im Meisterschaftsspiel ?



SWISS ICE HOCKEY FEDERATION SVENSKA ISHOCKEYFÖRBUNDET



STUDIE SWE / FIN WOHER KOMMEN WIR?



Game Formats for Youth Hockey – Research by Finnish and Swedish Ice Hockey Association 2019 – 2020

REPORT WRITTEN BY LINDBY MARTIN AND VILJAHO KALLE

Summary of adjusted game format and its framework

For as many as possible to be active in ice hockey for as long as possible is important cornerstone within Swedish ice hockey to be able to create a lifelong commitment and a continues learning process in a good environment for players at all levels. In the project for adjusted game format, we challenge the norm and identity of "what real ice hockey is", this to be able to find ways and forms to find out how we best educate and develop people who play ice hockey. Games in children and youth hockey is an extended learning platform from the training environment and should of course be related and setup to how each player has achieved a certain level of development in different areas.

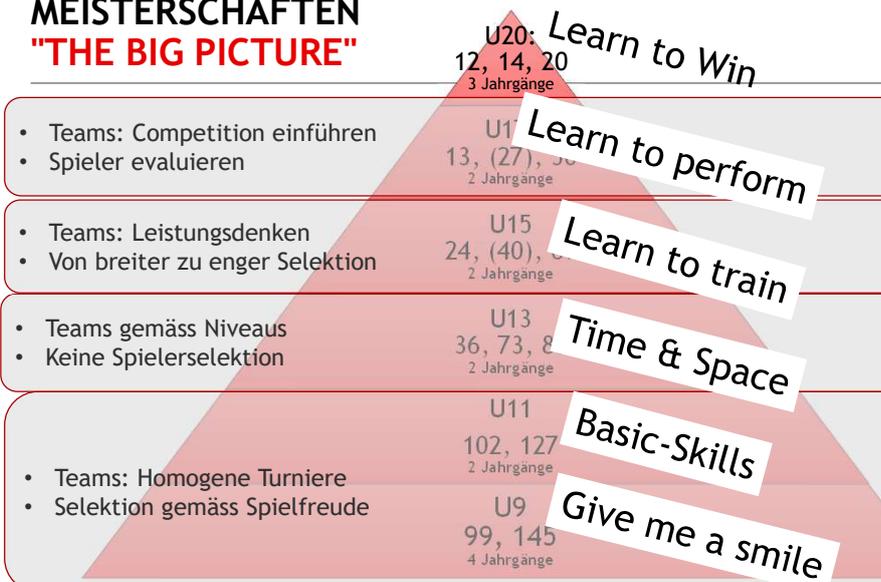
The framework for children and youth ice hockey is designed for the better good of the participants and with the Swedish ice hockey associations "Hemmaplansmodellerna" as a foundation to take stand from. The regulatory reasons and underlying ideas of hemmaplansmodellerna are presented on www.hemmaplansmodellerna.se

The adjusted game formats could be summarized as below and will work as a national tool for player education in the specific situation of playing a game.

- TKH Games + U9 - 3 vs 3 on 1/6 playing surface (15 m x 20 m)
- U10 + U11 - 3 vs 3 on 1/4 playing surface (15 m x 30 m)
- U12 - 3 vs 3 on 1/3 playing surface (20 m x 30 m)
- U13 + U14 - 5 vs 5 on full ice playing surface (30 m x 60 m) and 3 vs 3 on 1/3 playing surface (20 m x 30 m)

SWISS ICE HOCKEY FEDERATION WORKSHOP U13 - SWITCH QUICK - 20211006 11

MEISTERSCHAFTEN "THE BIG PICTURE"



U20: 12, 14, 20 (3 Jahrgänge) *Learn to Win*

U17: 13, (27), 30 (2 Jahrgänge) *Learn to perform*

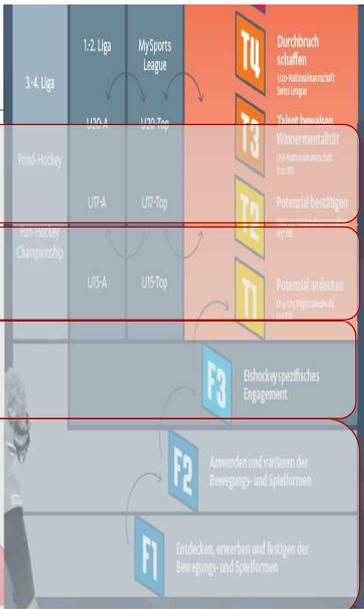
U15: 24, (40), 50 (2 Jahrgänge) *Learn to train*

U13: 36, 73, 80 (2 Jahrgänge) *Time & Space*

U11: 102, 127 (2 Jahrgänge) *Basic-Skills*

U9: 99, 145 (4 Jahrgänge) *Give me a smile*

- Teams: Competition einführen
- Spieler evaluieren
- Teams: Leistungsdenken
- Von breiter zu enger Selektion
- Teams gemäss Niveaus
- Keine Spielerselektion
- Teams: Homogene Turniere
- Selektion gemäss Spielfreude



F1: Entdecken, erwerben und festigen der Bewegungs- und Spielformen

F2: Anwenden und variieren der Bewegungs- und Spielformen

F3: Eishockeyspezifisches Engagement

T1: Potential anfordern (Hockey Regionalwettbewerb)

T2: Potential bestätigen (Jugend)

T3: Potential realisieren (Nationalemeisterschaft)

T4: Durchbruch schaffen (Eishockeynationalmannschaft)

Leagues: 3-4. Liga, 1-2. Liga, MySports League, Pond-Hockey, Hockey Championslig, U10-A, U10-Top, U17-A, U17-Top, U15-A, U15-Top

SWISSMADEHOCKEY LEITLINIEN UND GUIDELINES



AUSBILDUNGSPHILOSOPHIE FTEM - F3

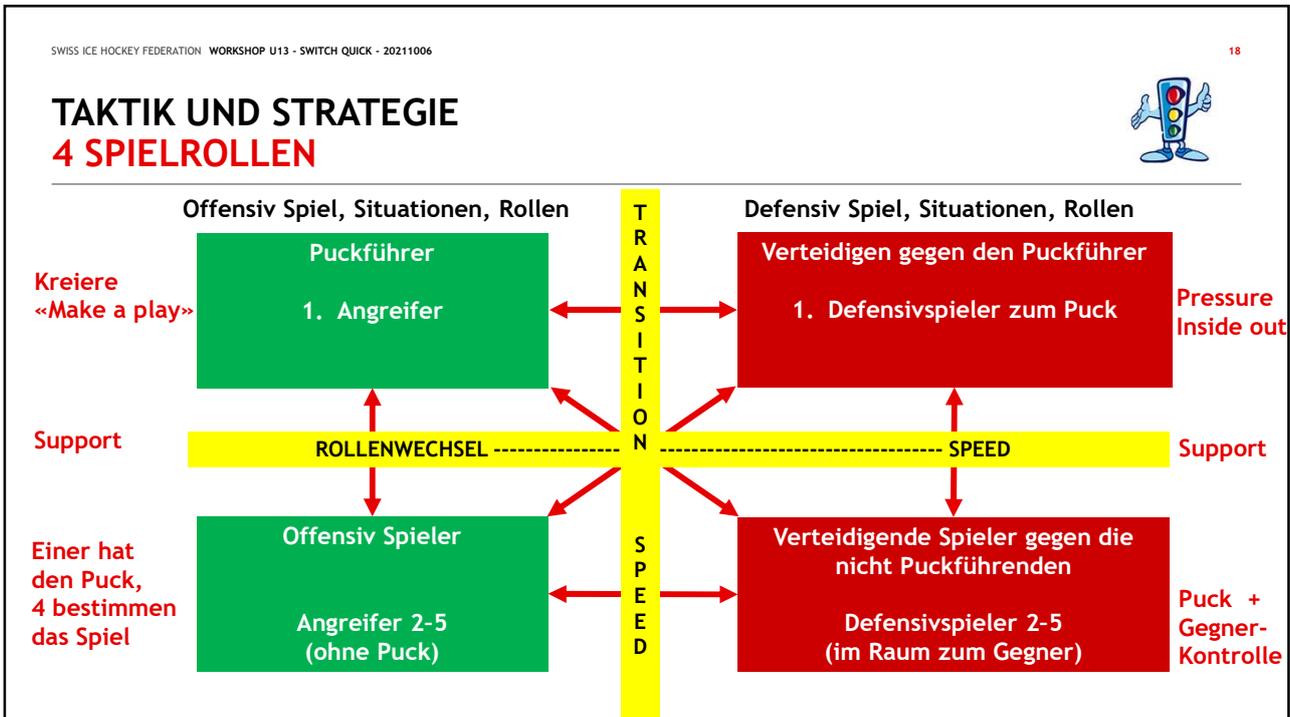


STAR PROFILE ELEMENTE	FÄHIGKEITEN	LEARNSTUFE
SKATING	Footspeed	Anwenden
	Toppspeed	Anwenden
	Agilität	Anwenden
	Balance	Anwenden
	Backwards Skating	Anwenden
SKILLS	Schiessen	Erwerben
	Passen	Anwenden
	Stockarbeit	Anwenden
	Puck besitzen	Anwenden
	Körperspiel	Erwerben
HOCKEY SENSE	Spiellintelligenz	Erwerben
	Offensives Bewusstsein	Erwerben
	Defensiv Bewusstsein	Anwenden
	Puckmanagement	Anwenden
	Kreativität	Anwenden
TEAM	Kommunikation	Erwerben
	Teamfähigkeit	Anwenden
	Leadership	Erwerben
	Rollenverteilung	Erwerben
	Respekt	Anwenden



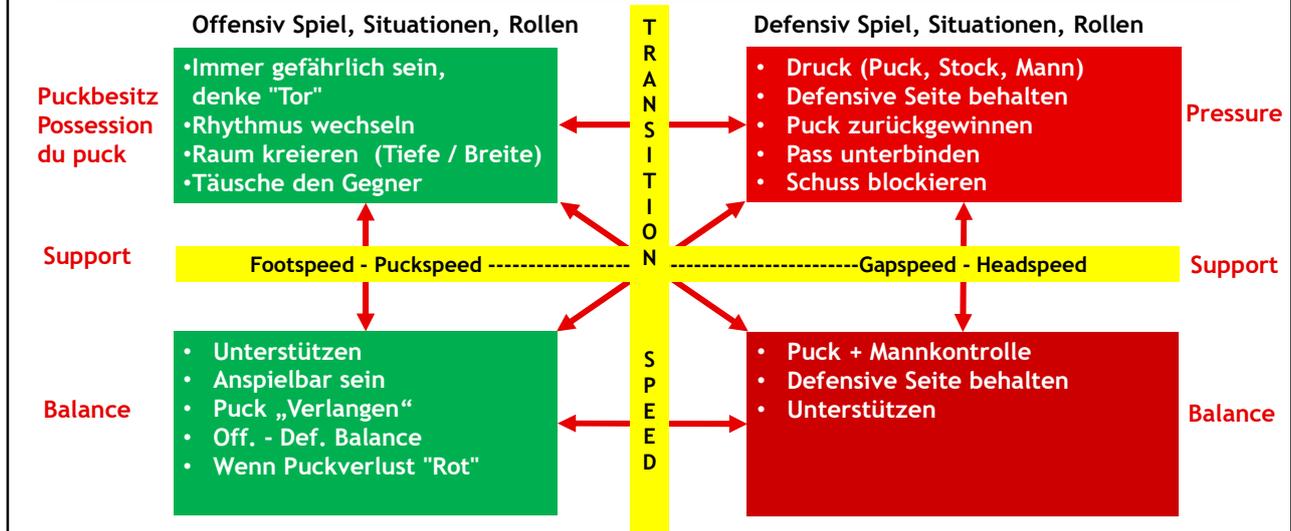
LÄNGSTURNIERE
4:4
"SWITCH QUICK"

SWISS
ICE HOCKEY



TAKTIK UND STRATEGIE

4 SPIELROLLEN



1 MINUTE LÄNGSTURNIER

"DU ALS COACH"

Spiel 1: unten / Spiel 2: oben

- Allgemeiner Eindruck ?
16 Spieler anstatt 10
- Welche Ausbildungselemente siehst du?
- Du als Coach: Wähle beliebig ein Team...
 - Team WEISS UNTEN
 - Team BLAU UNTEN
 - Team WEISS OBEN
 - Team BLAU OBEN



PLAYBOOK U13 - LÄNGSTURNIER



SWISS ICE HOCKEY FEDERATION WORKSHOP U13 - SWITCH QUICK - 20211006

22

1 MINUTE LÄNGSTURNIER "DU ALS COACH"

Spiel 1: unten / Spiel 2: oben

- Allgemeiner Eindruck ?
16 Spieler anstatt 10
- Welche Ausbildungselemente siehst du?
- Du als Coach: Wähle beliebig ein Team...
 - Team WEISS UNTEN
 - Team BLAU UNTEN
 - Team WEISS OBEN
 - Team BLAU OBEN



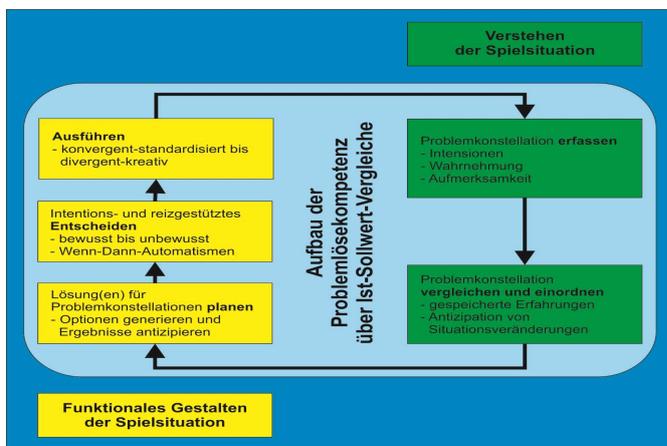
"IT'S ALL ABOUT SPEED"



WIR FÖRDERN HEADSPEED

HEADSPEED

DER PROZESS: THE BIG 10



HEADSPEED DER PROZESS: THE BIG 10



- 1) Orientation
- 2) Data processing
- 3) Valuing
- 4) Decision
- 5) Confidence
- 6) Performance
- 7) Analyse
- 8) Experience "grow"
- 9) Improve
- 10) Success



SWITCH QUICK WIE TRAINIEREN ?

Smallgames

- In Variation von Raum und Zeit und Anzahl Spieler

Längsturnier auch im Training:

- hohe Intensität fordern vs Stopp und Korrektur
- Start aus einer klassischen Spielsituation (Playbook-Beispiele als Startingpoint)
- "Taktisches Training: Beispiel Breakout unter Druck"
 - Spiel beginnt mit Puckdrop in der Ecke: Einheiten -> Offense / Defense / Pause
 - > Block 1 (4 Spieler) raus spielen
 - > Block 2 Tore mache
 - Situation 2
 - > Block 2 aus der DZ spielen
 - > Block 3 Tore machen

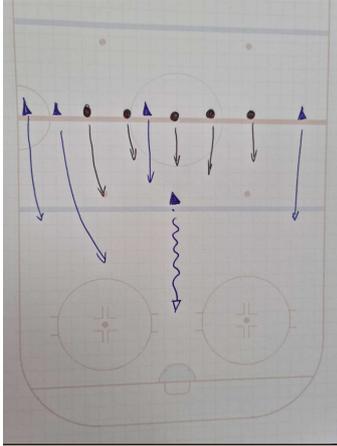
SMALLGAMES CAN BE BEST PRACTICE

- **Players take responsibility**
- **Always with high intensity**
- **desire the game and the win**
- **great experience for the timing**



ANTRAG U13 AB SAISON 22/23: 5:5 - NACH 2 MIN STRAFEN HUNTING PENALTY

Entwurf



- Die Strafen werden nach Regelbuch ausgesprochen
- Der Spieler wird nach Regelbuch bestraft

Fortsetzung des Spiels

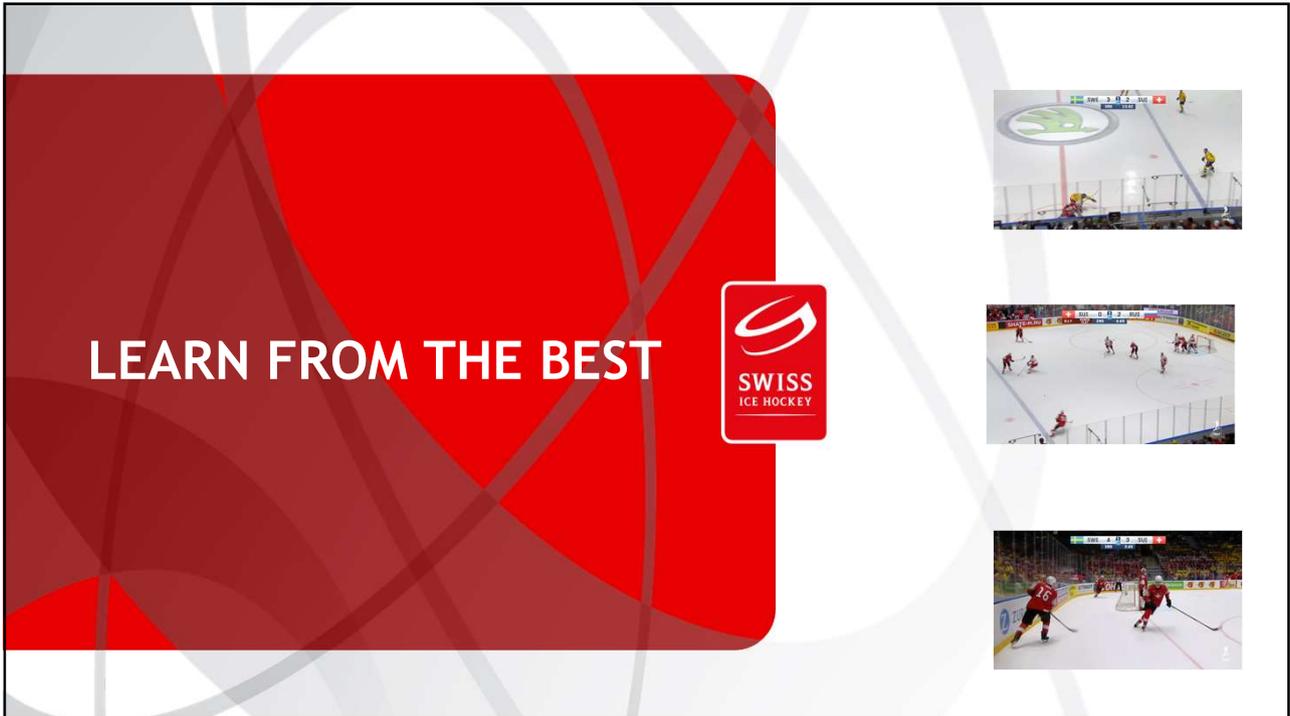
- Der gefoulte Spieler startet auf Pfiff des Schiedsrichters Richtung Tor. Das Spiel ist offen
- Ist der Spieler verletzt, darf der Trainer ein Mitspieler, welcher zur Zeit auf dem Eis war bestimmen.
- Alle übrigen Spieler verteilen sich hinter der roten Linie. Kein Schlittschuh berührt die Linie. Auf Pfiff starten sie ebenfalls los. Das Spiel ist offen.
- Tor oder das Spiel wird normal fortgesetzt

2 FARBENPUCKS HEADSPEED FÖRDERN



Best Practice

- Vernetzter Trainingseffekt: Motorik / Kognition
- Pucks im Verlauf der Saison 21/22 erhältlich
- Wer probiert?



LEARN FROM THE BEST

**SWISS
ICE HOCKEY**



"Das Genie beherrscht das Chaos"

Helfen wir ihm dabei !