

# TURNIERFORM U12-13

PLAYBOOK LÄNGSTURNIER 4:4

(LELE CELIO / MARKUS GRAF)



Coach 2

## 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
  - Kreativität kann sich entwickeln



Coach 3

## 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
- **antizipiere** die Spielsituation (Team und Gegner)
- **interpretiere** meine Spielrolle

**Spielkonzept**

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

4

## KONZEPT "SWITCH QUICK"

### ROLLENDENKEN ANSTATT POSITIONEN



<p><b>P = PRESSURE / PLAY</b></p> <p>Druck auf den Puckträger Puckpressure, Winkelspiel</p>	<p><b>Schnell vorwärts: Kreiere das Spiel nach vorne</b> Beine in Bewegung, 1 Pass + move up</p>
<p><b>S = SUPPORT</b></p> <p>Support - unterstütz den Mitspieler im Zweikampf um den Puck. Puck erobern!</p>	<p><b>Bereit für den Pass, anspielbar sein</b> Unterstütz den Mitspieler mit Puck</p>
<p><b>T = TRIANGLE</b></p> <p>Bildet das Dreieck in Nahdistanz zum Puck Liest das Spiel, liest den freien Gegner</p>	<p><b>Bildet das Angriffsdreieck, schafft Raum</b> Slotpräsenz, schliesst schnell auf, anspielbar</p>
<p><b>D = DISTANCE</b></p> <p>Sichert ab: OZ hoch, DZ im hohen Raum liest das Spiel in der ganzen Breite</p>	<p><b>Folgt dem Angriff (enger GAP), ist Spieloption</b> für den Angriff im hohen Raum (off. Bl Linie)</p>

Athlete 5

SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## 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

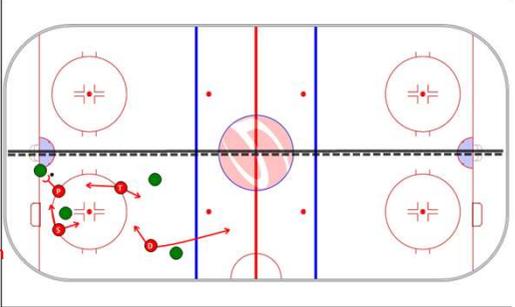


SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## 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

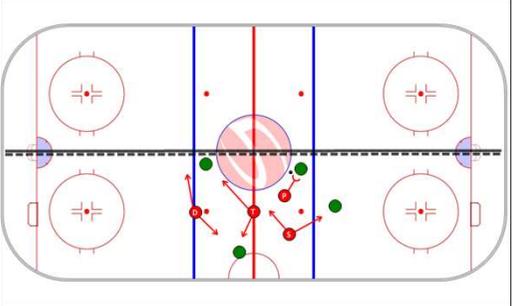


SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## 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



SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## 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



SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## 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

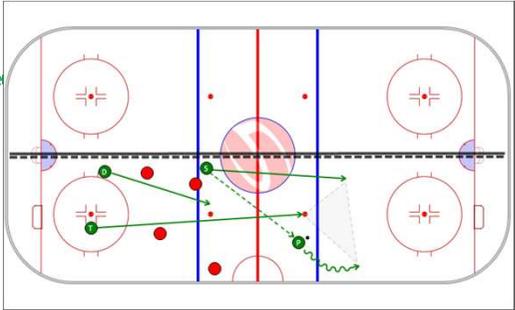


SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## 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



SWISS ICE HOCKEY FEDERATION PLAYBOOK LÄNGTURNER-U13 - MARKUS GRAF

## SWITCH QUICK OZ



- P: Auf's 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"

