

Hockey

Praktische Prüfung

Die Prüfung besteht aus 4 Teilen.

Die Hockeynote setzt sich zusammen aus der Techniknote (A, B, C) und der Spielnote (D).

$$\text{(Techniknote [(A+B+C):3] + Spielnote) : 2 = Hockeynote}$$

A) Passspiel mit Vor-/ Rückhand

Zwei Prüflinge stehen sich gegenüber und zeigen in Bewegung nacheinander die Vor- & Rückhandpässe. Die Lehrkraft kann die Passarten vorgeben.

Bewertung:

anspielbereite Körperhaltung – Blickkontakt – Schlägerhaltung – Ballannahme

B) Dribbling durch Hütchen (Vor-/ Rückhand)

Slalom-Dribbling um Hütchen herum mit Handwechsel und anschließendem Torschuss

Bewertung:

Slalomdribbling: Vor- & Rückhand im Wechsel – Sicherheit – Technik des Dribblings – Körperhaltung – Tempo – Dynamik

C) Torschuss mit Zuspiel

Der Prüfling bekommt den Ball im Lauf zugespielt, muss ihn annehmen und gezielt auf das Hockeytor abschließen.

Bewertung:

Ballannahme – Ballmitnahme – Zielgenauigkeit – Schusshärte – Schlägerführung

D) Spiel

Bewertung:

situationsgerechte Anwendung der Technik – Angriffs- und Abwehrverhalten – Regelkenntnisse – Taktik – Spielübersicht – faires und mannschaftsdienliches Verhalten – Leistungsbereitschaft

Eishockey

Skript zur theoretischen Prüfung

Spielgedanke

Eishockey ist eine Mannschaftssportart, die mit fünf Feldspielern und einem Torwart auf einer Eisfläche gespielt wird. Ziel des Spiels ist es, das Spielgerät, den Puck, in das gegnerische Tor zu befördern.

Spielzeit

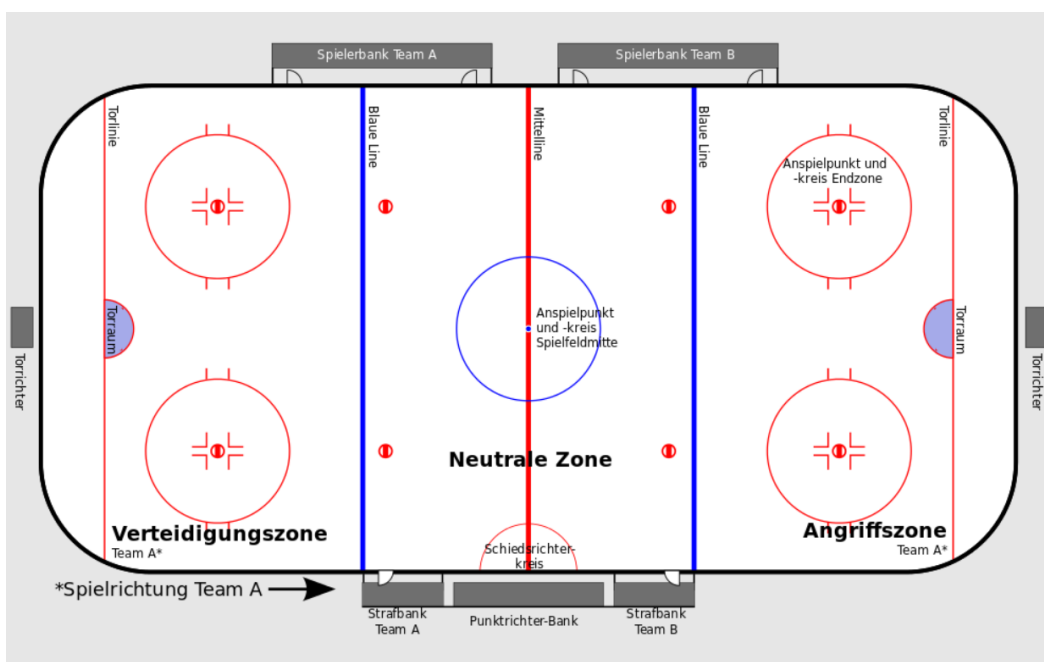
Die Spielzeit beträgt dreimal 20 Minuten netto. Da bei jeder Spielunterbrechung die Uhr angehalten wird, dauert ein Spiel etwa zwei bis zweieinhalb Stunden.

Jede Mannschaft hat das Recht, pro Spiel eine Auszeit mit einer Dauer von 30 Sekunden zu nehmen.

Das Anspiel erfolgt mit einem Bully. Der Schiedsrichter wirft dazu das Spielgerät auf den Bullypunkt, während je ein Spieler beider Mannschaften dabei versucht, mit dem Schläger den Puck oder Ball für die eigene Mannschaft zu erobern.

Auf der Eisfläche gibt es insgesamt neun Bullypunkte zum Anspielen.

Spielfeld



Die Spielfelder in Amerika sind kleiner als die Spielfelder in Amerika.

Mannschaft und Positionen

6 Spieler: 5 Feldspieler, 1 Torwart

Torwart, zwei Verteidiger, zwei Flügelstürmer, ein Mittelstürmer

Im Eishockey darf fliegend gewechselt werden, das heißt ein schneller Wechsel ohne Spielunterbrechungen. Dies geschieht meist in Reihen (Abwehr, Sturm), die gleichzeitig ausgetauscht werden. So soll ein Spieler immer mit den gleichen Mitspielern auf dem Eis stehen. Normal sind Wechsel alle 30 bis 100 Sekunden.

Technik

Schlagschuss

- härtester und schnellster Schuss
- Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 175 km/h

Handgelenkschuss

- Präzisionsschuss mit schneller Ausführung
- wird auf engem Raum angewandt
- dient als Überraschungseffekt

Schnappschuss

- wird in direkter Tornähe genutzt
- Puck muss möglichst schnell abgespielt werden
- erzielen von überraschenden Treffern

Bauertrick

- Bewegung des Schützen in hohem Tempo direkt hinter dem gegnerischen Tor
- Versuch, den Puck mit einer schnellen Drehbewegung am Torhüter vorbei in das Netz zu befördern

Taktik

Angriffsspiel

schnelles Konterspiel

Konter bieten sich vor allem an, wenn man den Puck während eines gegnerischen Angriffs bekommt. Dann ist die Abwehr des Gegners meist schlecht organisiert und es bieten sich gute Torchancen, da man nur wenige oder gar keine verteidigenden Spieler vor sich hat.

Kombinationsspiel

Kombinationsangriffe haben ihren Ursprung meistens im eigenen Drittel. Nach gewonnenem Bully in der Abwehr- oder der neutralen Zone zieht sich der Verteidiger, der in Puckbesitz ist, hinter das eigene Tor zurück. Dadurch gewinnt er nicht nur Zeit, sondern vor allem Übersicht. Jetzt wird versucht, durch mehrmaliges Passen vor das Tor der gegnerischen Mannschaft zu kommen

Powerplay

Überzahlsituation, die durch eine regelwidrige Handlung der gegnerischen Mannschaft verursacht wird (Zeitstrafe von mindestens zwei Minuten, die der schuldige Spieler auf der Strafbank absitzen muss). Die in einer Überzahl spielende Mannschaft kann der anderen Mannschaft höchstens mit zwei Spielern auf dem Eis überlegen sein.

Erzielt eine Mannschaft in Überzahl ein Tor, so wird dieses als Überzahl-Tor bezeichnet. Die zuerst ausgesprochene kleine Strafe oder Bankstrafe wird aufgehoben und der Spieler darf wieder am Spiel teilnehmen.

Ohne Torwart

Mit der Herausnahme des eigenen Torwarts darf ein weiterer Feldspieler aufs Eis. Diese Regel wird oft kurz vor Spielende genutzt, wenn ein Team knapp in Rückstand ist und mehr Druck aufbauen muss. Dadurch kann ein Schein-Powerplay aufgebaut werden, um noch den Ausgleich zu schießen. Dies bietet wiederum den Führenden die Möglichkeit, durch einen Schuss ins leere Tor das Ergebnis nach oben zu korrigieren.

Abwehr

Forechecking

Als Forechecking wird im Eishockey der Versuch, nach Puckverlust die Scheibe noch im Angriffsdrittel zurückzugewinnen, bezeichnet.

Backchecking

Bei zweikampfstarken Spielern bietet sich das Backchecking an, bei dem die verteidigenden Spieler versuchen, die Angreifer noch vor dem eigenen Drittel vom Puck zu trennen.

Raumdeckung

Die Raumdeckung ist im Eishockey vor allem in Unterzahl anzuwenden, um die Laufarbeit zu minimieren. Dabei wird jedem Spieler eine Fläche auf dem Eis zugeteilt und er muss den Angreifer, der in diesem Raum ist, decken. Verlässt der Spieler diese Fläche, übernimmt ihn ein anderer Abwehrspieler.

Manndeckung

Bei gleicher Spieleranzahl ist die Manndeckung sicherer als die Raumdeckung. Dabei wird jedem Verteidiger ein angreifender Spieler zugeteilt, den er dann bewacht.

Zonenpressing

Beim Zonenpressing blockiert die abwehrende Mannschaft den scheibenführenden Spieler und den Spieler, der den Puck wohl als Nächstes bekommen soll.

Fouls und Regelverstöße

häufigste Regelverstöße:

Behinderung, Beinstellen, HoherStock, Haken, Spielverzögerung, Stockschlag, Bandencheck, Stock-Check, Check gegen den Kopf, Check von hinten, Ellbogencheck, Unsportliches Verhalten, Übertriebene Härte, Unerlaubter Körperangriff, Halten, unkorrekter Spielerwechsel, Halten des Stockes, Check gegen das Knie

Strafzeiten:

- Kleine Strafe – 2 Minuten
- Kleine Bankstrafe – 2 Minuten gegen die Mannschaft
- Große Strafe – 5 Minuten mit Spieldauer-Disziplinarstrafe, ggf. Spielsperre
- Disziplinarstrafe – 10 Minuten
- Spieldauer-Disziplinarstrafe – Spelausschluss, ggf. Sperre
- Matchstrafe – Spelausschluss, mind. ein Spiel Sperre, Ersatzspieler verbüßt 5 Minuten
- Strafschuss – Penalty

Schiedsrichter














Die zwei Hauptschiedsrichter haben die allgemeine Aufsicht über das Eishockey-Spiel.

Aufgaben: Strafen aussprechen, über ein Tor oder nicht Tor entscheiden

Die Hauptschiedsrichter werden von zwei Linienrichtern unterstützt.

Aufgaben: Bully-Anspiele, Abseits, Icing, Anzeigen der Spielerwechsel

Schiedsrichterzeichen

			
Behinderung	Beinstellen	Check gegen das Knie	Check gegen den Kopf
			
Check gegen die Bande	Halten	Hoher Stock	Icing
			
Stockschlag	Penalty	Übertriebene Härte	unerlaubter Körperangriff
			
zu viele Spieler auf dem Eis	Disziplinarstrafe	Ellbogencheck	Timeout