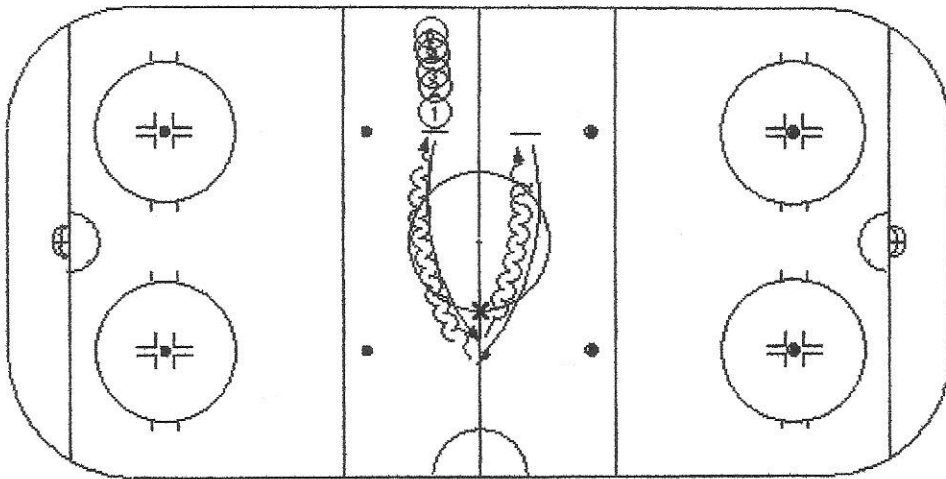


Test Bambini Landesjugendspiele



Ziel:

Ablauf:

- Mannschaften in Meldestärke 12 + 1 treten zum Wettbewerb an und gehen in die Wertung (Zeitnahme) - die überzähligen Spieler ebenfalls (ohne Wertung)
- Tormann startet als 13. und somit Letzter der Wertungsgruppe

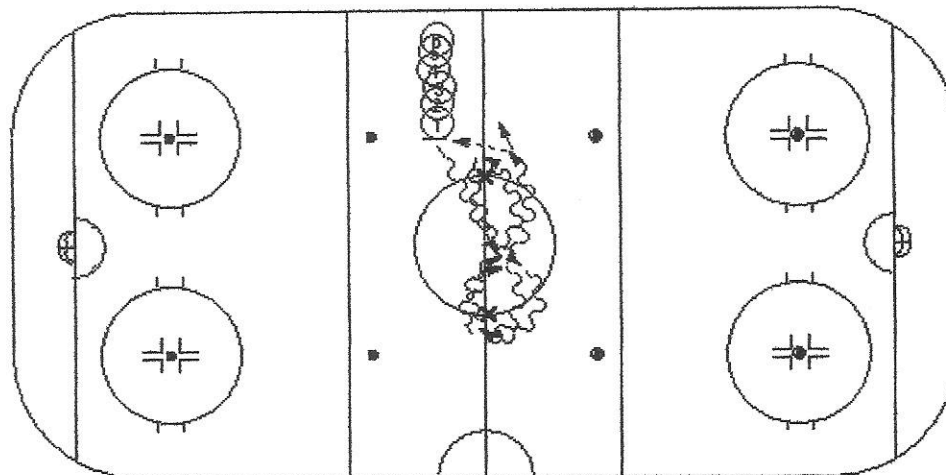
Coach:

Organisation:

Erklärungen:

- 1. startet auf Signal von Start und Ziel
- Vorwärtslauf zu Pylone
- Umsetzen auf Rückwärts um die Pylone
- Rückwärtslauf zur Markierung
- Umsetzen auf Vorwärts
- Vorwärtslauf bis zur Pylone
- Umsetzen auf Rückwärts an der Pylone
- Rückwärtslauf bis ins Ziel
- Übergabe zum nächsten Spieler per Schlägerkontakt

Test Achterlauf mit Scheibe LJS



Ziel:

- Scheibenführung - Achterlauf

Ablauf:

- Die Zeitnahme bei diesem Wettbewerb erfolgt für 12 + 1 (Tormann ist 13. Starter), der mind. Meldestärke
- Alle Spieler bleiben in der Riege stehen bzw. stellen sich nach ihrem Lauf wieder an

Coach:

Organisation:

Erklärungen:

- 1. startet mit Puck am Schläger von außen nach innen durch die Pylonen
- rechter Bogen an der hinteren 1. Pylone
- durch die Pylonen zur vorderen 2. Pylone
- im linken Bogen um die 2. durch die Mitte zur 1.
- im rechten Bogen um die 1. wieder durch die Mitte zur 2. Pylone
- Übergabe erfolgt durch Passspiel nach Pylone 2 zum nächsten Spieler, der nach Passannahme startet
- Zeitnahme erfolgt, wenn der 13. (Tormann) den Pass auf den Vorderen, in der Riege stehenden Spieler, spielt und die Scheibe kontrolliert
- im weiteren Verlauf starten die überzähligen Spieler ohne Unterbrechung

Variationen: