



SKILLSATHON EHC BURGDORF

Liebe Spieler, liebe Eltern

Wir freuen uns auch in diesem Jahr wieder den Skillsathon durchführen zu können.

Die Spendensuche und die finanzielle Abwicklung wird wieder über unser Fundoo- Tool abgewickelt. Wiederum kann zwischen Pauschalbeträgen oder Minimalbeträgen ausgewählt werden:

- pauschal mindestens CHF 10.00, unabhängig der erzielten Punkte

oder

- pro Punkte einen Minimalbetrag von CHF 1.00 (im Durchschnitt werden ca. 36 Punkte erzielt)

Teilnehmer

Die Teilnahme am Skillsathon ist für unsere Mitglieder obligatorisch (ausser U9 und Hockeyschule = freiwillige Basis). Ausnahme sind Spieler welche verletzungsbedingt nicht teilnehmen können. Bei diesen werden 36 Punkte als Resultat eingetragen.

Wer am Skillsathon nicht teilnehmen kann, muss aber trotzdem den geforderten Mindestbetrag über CHF 500.00 einspielen.

Ablauf / Erklärung

Beim Skillsathon werden folgende Skills-Übungen absolviert: Schlittschuhfahren, Scheibeführen, Passen und Schiessen.

Pro Posten können maximal 10 Punkte erzielt werden, wobei der Punkte-Endstand mit dem Stufenkoeffizienten noch entsprechend multipliziert wird (U9 bis U16).

Jede Spielerin und Spieler sammelt so viele Punkte wie möglich. Es kann von einem Durchschnitt von 36 Punkte ausgegangen werden. Die Goalies starten bereits mit einem Guthaben von 10 Punkten.

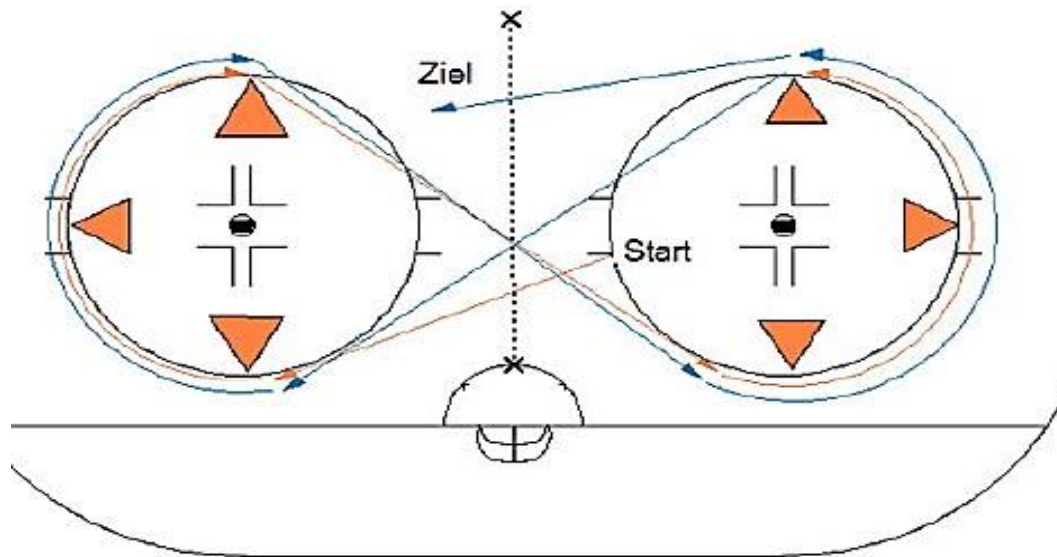
Berechnungstabelle

Punkte	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Eisachter	< 18s	< 19.7s	< 21.4s	< 23.1s	< 24.8s	< 26.5s	< 28.2s	< 29.9s	< 31.3s	< 32s	
Laserpass	10 Treffer	9 Treffer	8 Treffer	7 Treffer	6 Treffer	5 Treffer	4 Treffer	3 Treffer	2 Treffer	1 Treffer	
Slalom	< 15s	< 16.9s	< 18.8s	< 20.7s	< 22.6s	< 24s	< 26.4s	< 28.4s	< 30.2s	< 32.1s	
Powershot	120 km/h	110 km/h	100 km/h	80 km/h	60 km/h	40 Km /h	30 km/h	20 km/h	10 km/h	5 km/h	
Lasershot	> 60 Pkt.	>51-60 Pkt	>41-50 Pkt.	>31-40 Pkt.	>21-30 Pkt.	>11-20 Pkt.	>6-10 Pkt.	> 1-5 Pkt.			
Stufen- koeffizient	1. Team	U21	U18	U16	U14	U12	U9	Goalies	Total = Punktetotal x Stufenkoeffizient		
	1	1	1	1.1	1.3	1.4	1.8	+10 Punkte			

SKILLS

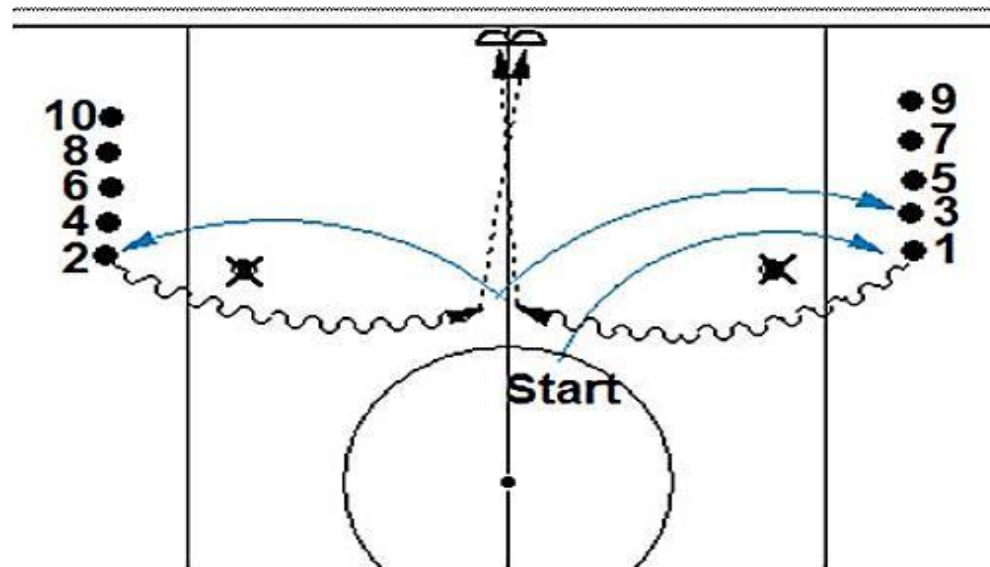
1. Eisachter

Hier geht es darum möglichst schnell 2-mal den Achter zu fahren. Der Start ist fliegend und beginnt auf der unteren Linie des Bullykreises. Die Zeit wird beim Durchfahren der imaginären Linie gestartet und bei der 4. Durchfahrt der Linie gestoppt. Es dürfen 2 Versuche gemacht werden. Beim Verschieben einer Pylone gibt es pro Pylone eine Strafsekunde



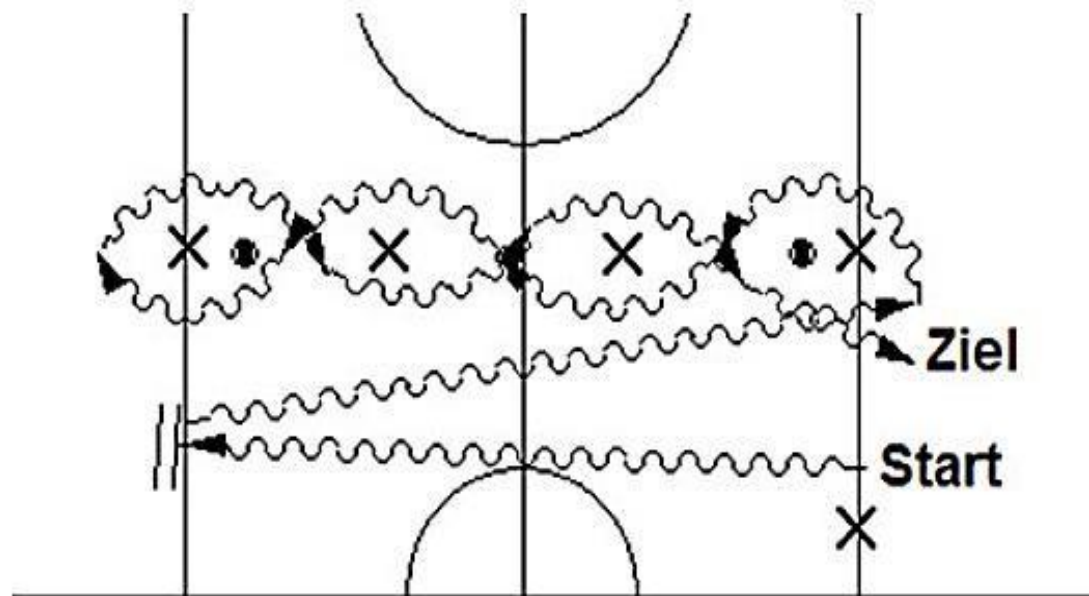
2. Laserpass

Je 3 Pucks liegen im Drittel 50 cm vor der blauen Linie entfernt in einer Reihe. Start ist im Bullykreis. Der Spieler fährt unter der Pylone durch, nimmt den 1. Puck, fährt in Richtung der roten Mittellinie und passt den Puck ins Tor. Danach holt er im anderen Drittel den 2. Puck und passt ihn wieder ins Tor. Die Übung ist dann beendet, sobald der Spieler entweder alle 6 Pucks in Richtung Tor gepasst hat, oder die maximale Zeit von 1 Minute abgelaufen ist. Die Pässe müssen hinter der Linie der Bullypunkte abgegeben werden. Die Spieler ab U16 passen 3x Forehand und 3x Backhand in das Tor.



3. Slalom

Start hinter der blauen Linie, Puck auf der blauen Linie, Sprint bis zu zur zweiten blauen Linie, Puck über diese Linie, bremsen, zurück auf die andere blaue Linie, Slalom hin und zurück durch die Pylonen. Zeit wird angehalten, wenn der Puck am Stock über die blaue Linie ist.



4. Lasershot

Jeder Spieler schiesst 5x auf die Torwand. Pro Treffer gibt es je nach Einschussort Punkte.
Oben links und rechts gibt es 10 Punkte, unten links und rechts 5 Punkte und in der Mitte 15 Punkte.



5. Powershot

Mit Hilfe eines Geschwindigkeitsmessers wird die Schusstärke gemessen. Jeder Spieler hat 3 Versuche.

