



Einheitliche
Spieler:innenbewertung

Die Bewertung

Ziel der einheitlichen Spieler:innenbewertung ist es einen roten Faden durch alle Mannschaften des ÖEHV, in Bezug auf die Beurteilung der einzelnen Komponenten, zu ziehen.

Folgend wird genauer auf die Bewertung selbst und die dazugehörige Punkteauswahl eingegangen.

Weiters werden die einzelnen Bewertungskriterien erläutert und im Detail aufgelistet.

Wichtig hervorzuheben ist, dass es bei dieser Beurteilung einzig und alleine um die Leistung am Eis geht, welche unter der starken Berücksichtigung des biologischen Alters der Athlet:innen unter die Lupe genommen wird.

Von 1-5 Punkten

- **Spieler werden von „1“ bis „5“ Punkte in „0,5.“ Schritte beurteilt.**
- **„5“ ist die beste Bewertung.**
- Falls zu einem Parameter keine Bewertung abgegeben werden kann, wird dieses Kriterium mit einem „-“ eingepflegt bzw. bewertet.
- Zusätzlich können zu jedem Parameter auch Bemerkungen eingepflegt werden.
- Als Referenzwert bzw. Referenzspieler wird der beste Spieler des Camps oder Turnier (auch Gegner) herangezogen.

Die Punkteauswahl

- 5 In jeder Beziehung Top, Leistungsträger auf internationalem Niveau.
- 4 Gute bis sehr gute Leistung, Leistungsträger der Mannschaft.
- 3 Gute Ansätze, aber auch einige Fragezeichen. Kandidat fürs Team.
- 2 Hat einige positive Ansätze oder einiges Potential, aber noch zu viele Schwächen und Fragezeichen im Spiel. Weiterbeobachten!
- 1 Ist auf diesem Niveau momentan überfordert und deshalb zurzeit kein Kandidat.

Bewertungskriterien / Spieler:innen

Spielerrolle 1

Scheibenführer – Tor schießen, Raum gewinnen, Scheibenkontrolle behaupten, Umschalten in die Defensive

Spielerrolle 2

Offensiv unterstützend – Unterstützen, Tor schießen, Raum für Scheibenführer gewinnen, Scheibenkontrolle, Umschalten in die Defensive

Spielerrolle 3

Defensiv gegen Scheibenführer – Tor verhindern, Raum wegnehmen (Gap), Schläger zur Scheibe, Winkelspiel, Verteidigungsseite, Scheibe zurückgewinnen, Umschalten in die Offensive

Spielerrolle 4

Defensiv unterstützend – Tor verhindern, Raum wegnehmen (Gap), Winkelspiel, Verteidigungsseite, Scheibe zurückgewinnen, Umschalten in die Offensive

Eislaufen

Eislauftechnik, Schnelligkeit, Stabilität,

Stickhandling

Risikomanagement, Overhandlung, Underhandlung,

Schießen

Genauigkeit, Härte, Schussauswahl, Abpraller, Re-Attack,

Passen

Genauigkeit, Härte, Annahme, Passauswahl, Zonenauswahl,

Checken

Zeitpunkt, Schlägerarbeit, Härte,

Athletik Allgemein

Kraft, Ausdauer, Explosivität, Mobilität

Charakter

Einsatz, Körpersprache, Wille zu gewinnen, Disziplin auf und neben dem Eis,

Bewertungskriterien / Torhüter

Tracking

Scheibe folgen: bei einem Schuss, Pässen durch Verkehr, Schüsse durch Verkehr, nach einem Save (Post-save recovery).

Eislaufen

Kantenarbeit, Technik, Stabilität, Schnelligkeit

Taktik

Kommunikation, Spiel lesen, Save Auswahl (flache, halbhöhe, hohe Schüsse; Poke-checks)

Positionsspiel

Winkelspiel: (RvH, vH, Panda, Overlap) Abdeckung von kurzem und langen Eck, Aggressivität (Über-aggressiv oder zu tief im Tor)

Rebound Kontrolle

Schlägerarbeit, Schienen, Blocker, Fanghand, Oberkörper

Spiel mit der Scheibe

Stoppen (Wann und wie?) z.B.: Rim, Dump; Passen (Genauigkeit, Härte)

Athletik Allgemein

Kraft, Ausdauer, Explosivität, Mobilität

Charakter

Einsatz, Körpersprache, Wille zu gewinnen, Disziplin auf und neben dem Eis,