

# Skillathon SCL Young Tigers 2025



Liebe Spieler, liebe Eltern

Der Skillathon 2025 findet am Sonntag 2. November zwischen 8 Uhr – 18 Uhr statt. Gerne möchte ich euch noch einige organisatorische Sachen mitteilen.

Die Spendersuche und die finanzielle Abwicklung wird analog letzter Saison mit unserem Partner [fundoo](#) stattfinden. Ihr werdet schnellstmöglich per Mail dazu eingeladen.

## Einzulaufende Beträge der Stufen

U9	CHF 450.-
U12	CHF 500.-
U14	CHF 550.-
U16	CHF 650.-
U18	CHF 750.-
U21	CHF 850.-

## Mehrkinder Rabatt

2 Kinder Mitglied der SCL YT	25% pro Kind
3 Kinder Mitglied der SCL YT	33% pro Kind

## Überschuss

50% des eingespielten Überschusses geht zu Gunsten des Spielers, die anderen 50% geht zu Gunsten der SCL Young Tigers.

# Skillathon SCL Young Tigers 2025



## Saisonschlussrechnung

Alle Sponsorenrechnung des Skillathon welche bis zum 01. März 2026 bezahlt wurden, werden für die Saisonschlussrechnung berücksichtigt. Später einbezahlte Beträge können nicht mehr berücksichtigt werden.

## Teilnehmer

Alle Spieler müssen am Skillathon teilnehmen. Ausnahme sind die Spieler welche sich verletzungshalber beim Nachwuchschef abgemeldet haben. Bei diesen werden 40 Punkte als Resultat eingetragen. Wer am Skillathon nicht teilnimmt, muss aber trotzdem den geforderten Mindestbetrag einspielen.

## Ausrüstung

Nach Anweisung des Stufenverantwortlichen

## Erklärung

Beim Skillathon werden 5 verschiedene Übungen, welche Schlittschuhfahren, Scheibenführen, Passen und Schiessen beinhalten, absolviert. Pro Posten können maximal 10 Punkte erzielt werden, wobei für den Punkteendstand noch mit dem Stufenkoeffizienten multipliziert werden muss.

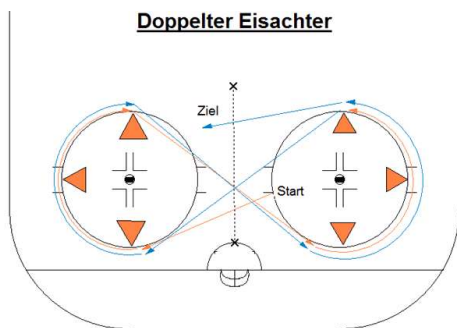
Jeder Spieler und jede Spielerin versucht mit möglichst guten Leistungen so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Bei den Feldspielern kann von einem Durchschnitt von 40 Punkte und bei den Torhütern von 35 Punkten ausgegangen werden.

## 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	< 31.3s
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 Punkte	51-60 Punkte	41-50 Punkte	31-40 Punkte	21-30 Punkte	11-20 Punkte	6-10 Punkte	1-5 Punkte		
Stufen- koeffizient	U21	U18	U16	U14	U12	U9	<b>Total = Punktetotal x Stufenkoeffizient</b>			
	1	1	1.1	1.3	1.4	1.8				



## 1. Eisachter

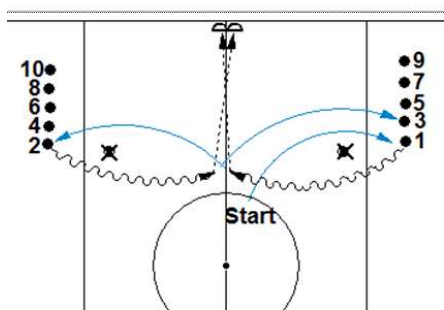


### **Beschreibung:**

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



### **Beschreibung:**

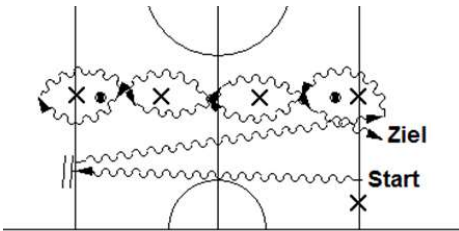
Je 5 Pucks liegen im Drittel 50 cm von der blauen Linie entfernt in einer Reihe. Start ist im Bullykreis.

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 alle 10 Pucks in Richtung Tor gepasst hat. Die Pässe müssen hinter der Linie der Bullypunkte abgegeben werden. Die Spieler der Mini, Novizen und Junioren passen 5x Forehand und 5x Backhand in die kleinen Tore. Die Moskitos, Piccolo und Bambini passen in die grossen violetten Tore.

# Skillathon SCL Young Tigers 2025



## 3. Slalom



### **Beschreibung:**

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



### **Beschreibung:**

Jeder Spieler macht 10 Schüsse. 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



### **Beschreibung:**

Mit Hilfe eines Radargerätes wird die Schussstärke gemessen. Jeder Spieler hat 3 Versuche.



***Herzlichen Dank für die Unterstützung  
zu Gunsten der SCL Young Tigers***