



The Dreaded Trap

System Review

The Dreaded Trap System

Das Trap System wird angewendet, wenn das gegnerische Team in Puckbesitz ist (Bild 1 - D steht mit Puck hintern Tor). Das kann passieren, nach einem schlechten Dump In, Puckverlust nach Angriff, verlorenes Bully, tiefes Regroup.

Es ist unumgänglich, dass alle 5 Spieler ihre Rollen für das Trap System genau kennen, zusammenarbeiten, und zueinander die Positionen erkennen.

Sobald der Trap gestartet wird, sind die entscheidenden Kriterien Geschwindigkeit und Positionsspiel. Falls nur ein Spieler seine Position bzw. Aufgabe nicht 100%ig erfüllt, wird der Forecheck nicht funktionieren.

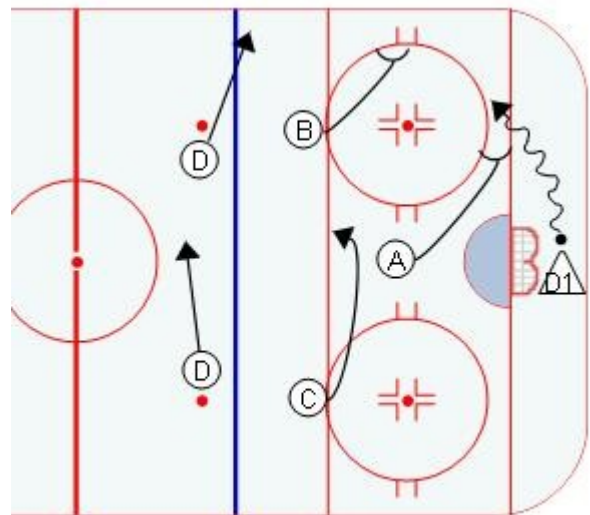
Die Schlägerhaltung beim Forecheck sollte immer den Pass durch die Mitte verhindern.

Spieler A stört D1. Sein Job ist D1 zu zwingen auf eine Seite zu spielen bzw. einen Pass zu seinem Mitspieler zu unterbinden. Spieler A wird parallel bzw. einen halben Schritt hinter D1 bleiben um weiterhin die Mittelbahn zu schützen. Ziel von Spieler A ist D1 auf der Strong Side halten kann, bzw. zur Bande abdrängen.

Spieler B ist der Trapper. Er startet auf Höhe des Bullykreises und schließt zur Strong Side bzw. checkt zum Winger vor.

Spieler C ist der Locker. Er erkennt die Position von Spieler A und schließt die Mittelbahn. Er muss vorbereitet sein, den gegnerischen Center zu übernehmen, die Passbahn zu blockieren, auf freien Puck zu achten. Sollte der Trap fehlschlagen, ist der Locker der 1. Backchecker und unterstützt die D's bei der Defensivarbeit.

Beide D's müssen die Seite des Forechecking von Spieler A erkennen und reagieren. Der D zur Strong Side schließt schnellstmöglich die Bande bzw. unterstützt den Trapper. Der Weak Side D schließt die Mittelbahn, verhindert den Diagonalphass durch die Mittelbahn und sichert die Weak Side ab.



Häufig passiert es, dass D1 versucht den Puck auf die Weak Side zu seinem Partner zu spielen (Bild 2)

Falls die Spielseite wechselt, müssen alle Forechecker schnellstmöglich reagieren.

The Steerer (A) wechselt sofort die Seite und checkt D2 vor. Er bleibt der Störer.

The Trapper (B) schließt sofort die Mittelbahn. Er wird zum Locker.

The Locker (C) schließt die Außenbahn bzw. übernimmt den Winger. Er wird zum Trapper.

Beide D's wechseln die Seite, blockieren die Bande zur neuen Strong Side und sichern die Mittelbahn.

