

# Magglinger Trainertagung: 23./24.10.2018

**Coaching.** Eine Frage der Wirkung.

Mehr Infos:  
[www.baspo.ch/trainerbildung](http://www.baspo.ch/trainerbildung)

## Zusammenfassung / Fazit

**Wirkungsfeld:** Coaching goes Digital

**Input:** Digitales Coaching in der Praxis - Eishockey

**Referent:** Thomas Zamboni, 24. Oktober 11:15 – 12:00 Uhr

Zusammenfassung durch: Florim Gashi

### 1. Wesentliche Aussagen

Das digitale Coaching teilt sich für Thomas Zamboni in drei wesentliche Bereiche oder Phasen auf. Diese sind „vor dem Spiel“, „während dem Spiel“ und „nach dem Spiel“. Die Phasen „Vor“ und „Nach“, haben zahlreiche parallelen, weshalb man die Unterscheidungen vor allem zwischen „unmittelbar vor-“, und „unmittelbar nach dem Spiel“ findet.

Mit dem Video- und digitalen Coaching soll in erster Linie als Unterstützung die Wettkampfleistung positiv beeinflusst und gesteigert werden. Die festgehaltenen Punkte sind nach seiner Aussage „Best-Practice“-Erfahrungsberichte aus der Praxis Zambonis beim EHC Biel.

#### Vor dem Spiel

Der Videocoaching-Staff, bestehend aus zwei Personen, beschäftigt sich im Vorfeld eines Spiels mit der Gegneranalyse mittels Videomaterial, und darin gesetzten Tags. Beim verwendeten Material handelt es sich dabei um Fernsehbilder, in dem mit einem Videotagging-Programm diverse Sequenzen ausgewählt werden. Zusätzlich werden Statistiken der gegnerischen Spieler berücksichtigt (sihf.ch). Dabei gilt es zu beachten, welche Kriterien effektiv leistungsrelevant sind, und diesen Statistiken nicht nur blind zu folgen.

Diese Sequenzen und Statistiken werden dann mit dem gesamten Coaching-Staff besprochen, und die Kernpunkte und Ausschnitte bestimmt, welche mit der Mannschaft und/oder Einzelspielern besprochen werden.

#### Während dem Spiel

Während des Spiels, werden mittels Videotagging-Programm die Livebilder analysiert. Diese werden unter Gesichtspunkten analysiert, die vor dem Spiel gemeinsam im Coaching-Staff definiert wurden. Grundsätzlich werden die Erkenntnisse daraus in den Drittelpausen mit dem Headcoach besprochen, der dann entscheidet, was mit der Mannschaft besprochen wird. Bei entscheidenden Faktoren wie Boxplays/Bullys/Special Plays, oder für die Coaches-Challenge, kann auch ein Kontakt per Funk an die Assistenzcoaches erfolgen, um diese auf Faktoren hinzuweisen, die möglicherweise übersehen wurden. In der Kommunikation werden im Voraus Ausdrücke definiert, um diese Kommunikation effizient zu gestalten und Missverständnisse zu vermeiden. Besonders bei der Coaches-Challenge muss die Kommunikation stimmen, und wird beispielsweise mit Prozentangaben der Erfolgswahrscheinlichkeit einer Challenge per Funk an die Coaches kommuniziert. Ebenfalls zum Einsatz kommen Live-Statistiken, zu Schusspositionen, Eiszeit etc., um die Videoanalyse zu unterstützen und Entscheidungen für die folgende Spielzeit zu treffen.

Die Herausforderung während des Spiels besteht darin, die Flut der Daten so zu filtern, dass man Erkenntnisse daraus gewinnt, welche den Coaching-Staff an der Bande unterstützen und die Leistung der Mannschaft im Wettkampf positiv beeinflussen.

# Magglinger Trainertagung: 23./24.10.2018

**Coaching.** Eine Frage der Wirkung.

Mehr Infos:  
[www.baspo.ch/trainerbildung](http://www.baspo.ch/trainerbildung)

## Nach dem Spiel

Nach dem Spiel ist gleichzeitig auch vor dem darauffolgenden Spiel. Anhand des bearbeiteten Videomaterials, werden die Szenen ausgewertet und im Coaching-Staff besprochen, um allfällige Massnahmen für Trainings und einzelne Spieler herauszuarbeiten. Diese Szenen werden vom Coaching-Staff zudem zum Selbststudium an Spieler weitergegeben. Hier weist Zamboni darauf hin, dass dies auch eine Frage der Spielerpräferenzen und der kognitiven Fähigkeiten ist. So gibt es auch Spieler, die sich ihr Material selbst ansehen.

Auch die Statistiken spielen eine Rolle für die Phase „nach dem Spiel“, so wird beispielsweise die Eiszeit der Spieler für die Intensitätssteuerung im Training verwendet und Überbelastung vorzubeugen.

## **2. Erkenntnisse**

Die Verbindung der Datenanalyse zum Trainerstaff wird immer wichtiger, so sind Kompetenzen für die Datenanalyse bei Trainern gefragt und umgekehrt Trainerkompetenzen bei Datenanalysten. Dennoch stellt die Datenmenge nicht nur eine Chance dar, sondern kann auch zur Überlastung werden. Dies macht es umso wichtiger, in dieser Datenflut Key Performance Indicators (KPI) zu definieren und somit auch eigene Filter zu schaffen, um effizient mit der Datenmenge umzugehen, denn das Ziel bleibt, durch das digitale Coaching die Wettkampfleistung zu verbessern.

Daten wie Videomaterial und Statistiken liefern Trainern und Athleten gezieltes, unverfälschtes und direktes Feedback zeitnahe zu Wettkampfsituationen.

Ein Ausblick in die Zukunft zeigt, dass die Möglichkeiten des digitalen Coachings weiter zunehmen werden. So sind seit der Saison 2018/19 im Eishockey auch elektronische Hilfsmittel auf der Spielerbank erlaubt, allerdings fragt sich, ob und wie diese zur Anwendung kommen. Hier ist auch zu beachten, dass die Spieler ihren Fokus nicht vom Spiel weg verlagern sollten, sondern diese elektronischen Hilfsmittel effektiv als Hilfsmittel und Unterstützung eingesetzt werden sollten. Die Trackingsysteme müssen noch weiterentwickelt werden, um tatsächliche KPI zu erfassen, da momentan einige erhobene Daten keine relevanten Aussagen zu leistungsrelevanten Faktoren liefern. Am wichtigsten wäre Zamboni das genaue Tracking von Spielern und Puck.

## **3. Kritische Würdigung (persönlich)**

Highlights	Offene Fragen