

Wettkampfgrundlagen

1 Rhythmus

Arme (Bewegungskette)
Beine (Timing)

2 Gefährlichkeit

Genauigkeit
Tempo
Ansatzlosigkeit / Verschleierung der Erkennbarkeit
Variabilität
Täuschung (Signal bewusst anzeigen + andere Lösung spielen)

3 Bewegungssicherheit

Schlagsicherheit
Laufsicherheit
Kontrolle

4 Feldfitness

Ökonomie
Ausdauer
Schnelligkeit

5 Felddeckungssysteme

Fokus / Spekulieren / Korrigieren
Lösungsmuster

6 Zweikampfhärte

Stressbewältigungsmechanismen
Fairness
Anstrengungsbereitschaft
Durchsetzungsvermögen