

# Inhalt

---

- 01** Unsere Schaufeln/Curve - alle 11 Optionen
  
- 02** Härte der Schaufel & Oberfläche
  
- 03** Grip-Oberflächen und Strukturen
  
- 04** Länge des Stocks
  
- 05** Schaftformen
  
- 06** Kickpoints
  
- 07** Flex
  
- 08** MARVIC Technologien

## KAPITEL 1

# Unsere Schaufeln/Curve - alle 11 Optionen

## MH02



Spezifikationen  
 Curve: HEEL  
 Face: OPEN  
 Toe: SQUARE  
 Length: LONG  
 Depth: 12 mm / 1/2"  
 Lie: 6

Spieler  
 Lidstrom, Getzlaf, Kesler, Kronwall

Ideal für  
 Toe Drag, Slapshots, präzise Saucer-Pässe

Vergleichbar  
 Bauer P02  
 CCM P38/P45/P20-Lid  
 Easton E5  
 Sher-Wood PP05  
 STX PP05  
 True HCS  
 Warrior W12/W02  
 Fischer P05  
 Winnwell P115

## MH9



Spezifikationen  
 Curve: MID-HEEL  
 Face: SLIGHT-OPEN  
 Toe: ROUND  
 Length: SHORT-MED  
 Depth: 9 mm / 3/8"  
 Lie: 6

Spieler  
 Stamkos, Malkin, Larkin, Duchene, Lupul, Scheifele, Bouchard, Tavares (alt)

Ideal für  
 Toe Drag, Puck Control, Top Shelf, Passing, Stick Handling

Vergleichbar  
 Bauer PM9  
 CCM P14/P45  
 Easton E4  
 Sher-Wood PP96  
 STX X9  
 True MC2  
 Verbero V90  
 Warrior W01

## MH14



Spezifikationen  
 Curve: MID-TOE  
 Face: SLIGHT-OPEN  
 Toe: ROUND  
 Length: SHORT-MED  
 Depth: 12 mm / 3/8"  
 Lie: 6

Spieler  
 Toews, Chara, Bergeron, Landeskog

Ideal für  
 Toe Drag, Shooting

Vergleichbar  
 Bauer P14  
 CCM P39/P49  
 Warrior W14/W71  
 Sher-Wood PP14

## MH28 | MAX



Spezifikationen  
 Curve: MID-TOE  
 Face: OPEN  
 Toe: ROUND  
 Length: MED  
 Depth: 12 mm / 1/2"  
 Lie: 5

Spieler  
 Eichel, McDavid, Yakupov, Gallagher, Miller

Ideal für  
 Toe Drag, Puck Control, Top Shelf, Quick Release, Wrist Shot, Accuracy

Vergleichbar  
 Bauer P28  
 CCM P28  
 Easton E28  
 Sher-Wood P28  
 True TC4  
 Verbero V28  
 Warrior W28

## KAPITEL 1 - FORTSETZUNG

## Unsere Schaufeln/Curve - alle 11 Optionen

### MH77



Spezifikationen  
Curve: MID  
Face: OPEN  
Toe: ROUND  
Length: LONG  
Depth: 0.75"  
Lie: 6

Spieler  
Coffey

Ideal für  
Puck Control, Passing, Wrist Shots, One  
Timer

Vergleichbar  
Sher-Wood PP77  
Warrior W71 (mit tieferer offener Toe)  
Fischer P77

### MH88



Spezifikationen  
Curve: MID  
Face: SLIGHT-OPEN  
Toe: ROUND  
Length: MED  
Depth: 14,3 mm / 9/16"  
Lie: 6

Spieler  
Kane, Lindros, Van Riemsdyk,  
Perron, MacKinnon, Iginla,  
Gaudreau, Hossa, Hedman,  
Zetterberg, Panarin

Ideal für  
Wrist Shots, Puck Handling, Passing

Vergleichbar  
Bauer P88  
CCM P80/P88/P40  
Easton E36  
Sher-Wood PP88  
STX X88  
True MC  
Verbero V88  
Warrior W88  
Fischer P88  
Winnwell PS188

### MH91A



Spezifikationen  
Curve: MID-HEEL  
Face: OPEN  
Toe: ROUND  
Length: LONG  
Depth: 12 mm / 1/2"  
Lie: 6

Spieler  
Staal, Phaneuf, Jones, Drury,  
Granlund, Parise, Galchenyuk

Ideal für  
Top Shelf, Deflections

Vergleichbar  
Bauer P91A  
CCM P6/P15/P20  
Easton E6  
Sher-Wood PP05/PP20  
True HCR  
Warrior W05  
Winnwell PS124

### MH92 | MAX



Spezifikationen  
Curve: MID-TOE  
Face: OPEN  
Toe: ROUND  
Length: MED  
Depth: 12 mm / 1/2"  
Lie: 6

Spieler  
Backstrom, Matthews, Sakic,  
Marnier, Hall, Stastny, Crosby,  
Nugent-Hopkins, Kopitar, Grabner

Ideal für  
Toe Drag, Puck Control, Top Shelf

Vergleichbar  
Bauer P92  
CCM P29/P90  
Easton E3  
Sher-Wood PP26  
STX X92  
True TC2  
Verbero V92  
Warrior W03  
Fischer P92  
Winnwell PS119

## KAPITEL 1 - FORTSETZUNG

## Unsere Schaufeln/Curve - alle 11 Optionen

### MH8 Crazy Ovi



Spezifikationen  
Curve: HEEL  
Face: VERY-OPEN  
Toe: ROUND  
Length: LONG  
Depth: -  
Lie: 6

Spieler  
Ovechkin Pro Curve Old

Ideal für  
Toe Drag, Slapshots, One Timer

Vergleichbar  
Warrior W11

### MH90TM



Spezifikationen  
Curve: MID  
Face: OPEN  
Toe: ROUND  
Length: LONG  
Depth: -  
Lie: 6

Spieler  
Tavares, Benn

Ideal für  
Face Offs, Tipping Pucks, Puck Handling + Control

Vergleichbar  
Hybrid aus P28 und P29 mit MAX-Höhe - das Beste aus beiden Welten

### MH31 Goalie



Spezifikationen  
Curve: MID-HEEL  
Face: OPEN  
Toe: SQUARE  
Length: MED  
Depth: DEEP  
Lie: 14

Spieler  
Bishop, Crawford, Bernier, Luongo, Lack

Ideal für  
Reguläre Lie und Paddle-Länge für optimale Standposition. Mid-open Curve verbessert Puckkontrolle und schnelles Anheben des Pucks.

Vergleichbar  
Bauer P31  
Sher-Wood PP30  
TRUE TC  
Warrior W33  
CCM 155-1  
CCM P4 182-2

## KAPITEL 2

# Härte der Schaufel & Oberfläche

## Härte

<b>Medium Reaktiv</b>	Unterstützt einfachere Passannahme und Passabgabe sowie komfortableres Stickhandling.
<b>XX-Stiff / Extra hart</b>	Schnellerer und genauere Puck Release; verzeiht etwas weniger Fehler beim Stickhandling.

## Oberfläche Schaufel

<b>3D Texture</b>	Standard-Oberfläche mit sehr kleinen dreidimensionalen Rautenmustern. Hoher Grip zwischen Kelle und Puck.
<b>Sand</b>	Oberfläche ähnlich Sand- oder Schleifpapier; vergleichbar mit nachträglich angebrachten Kellenaufklebern.
<b>Clear</b>	Klarlackbeschichtung mit glatter Oberfläche. Etwas zusätzlicher Schutz, aber auch ein paar Gramm Mehrgewicht.
<b>Matte</b>	Keine Beschichtung. Besonders geeignet, wenn das Schlägerblatt grossflächig getapet wird.

## KAPITEL 3

# Grip-Oberflächen und Strukturen

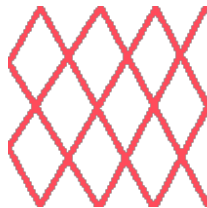
Grip-Beschichtungen verbessern den Halt beim Schuss und damit Kontrolle, Kraft und Präzision. Nicht-Grip-Oberflächen erleichtern dagegen das Auf- und Abgleiten der unteren Hand, was beim Stickhandling vorteilhaft sein kann. Die Wahl bleibt eine Frage des persönlichen Spielgefühls.

<b>SoftTouch Grip</b>	Standard-Grip, vergleichbar mit Bauer Vapor; griffigste Variante.
<b>Matte Grip</b>	Hartgummiartige Oberfläche; weniger klebrig als SoftTouch.
<b>Clear</b>	Klarlack; kein klassischer Grip, aber mehr Halt als Matte.
<b>Sand</b>	Sandpapierähnliche Oberfläche; besonders viel mechanischer Halt.
<b>Matte</b>	Ohne Beschichtung; Variante mit dem geringsten Halt.

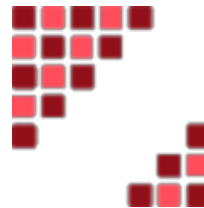
## Ganzflächige Strukturen



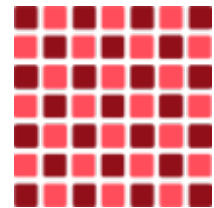
Goosebump



Diamond



Candy Cane

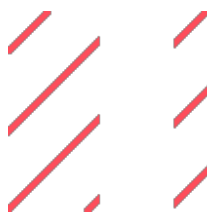


Basketball

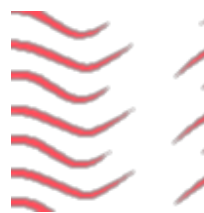
## Corner-Strukturen



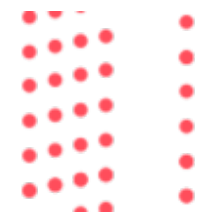
Straight Corner



Screw Corner



Fishbone Corner

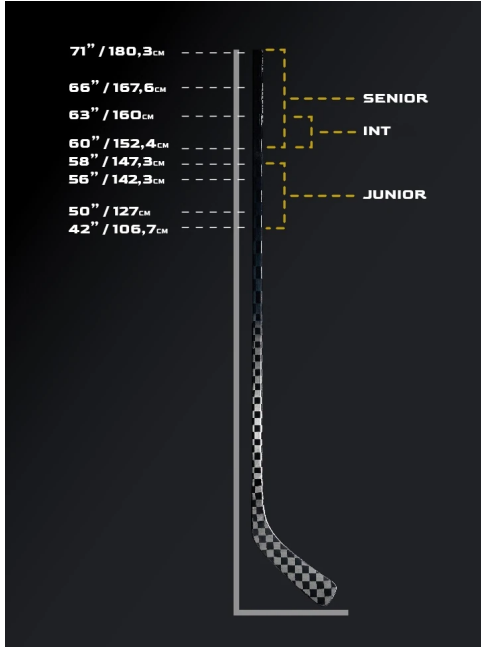


3D Dot Corner

Bei Corner Grips kann die Struktur wahlweise an den zwei vorderen Kanten, den zwei hinteren Kanten oder an allen vier Kanten des Schafts platziert werden.

## KAPITEL 4

# Länge des Stocks



So wird gemessen

Stelle den Schläger mit der Rückseite des Schafts bündig an eine Wand und miss vom Boden bis zum Schaftende. Andere Marken messen teilweise nur von der Ferse der Kelle bis zum Schaftende, was zu abweichenden Angaben führt.

Welche Länge passt?

Ohne Schlittschuhe sollte der Stock ungefähr zwischen Kinn und Nase reichen. Als Faustregel kann die Körpergröße minus 15-20 cm dienen. Kürzere Stöcke erhöhen Wendigkeit und Puckkontrolle; längere Stöcke vergrößern Reichweite und unterstützen harte Schlagschüsse.

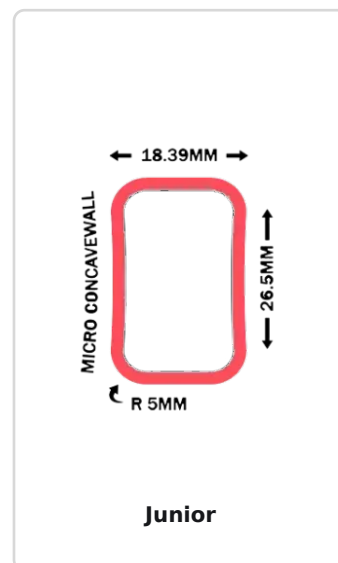
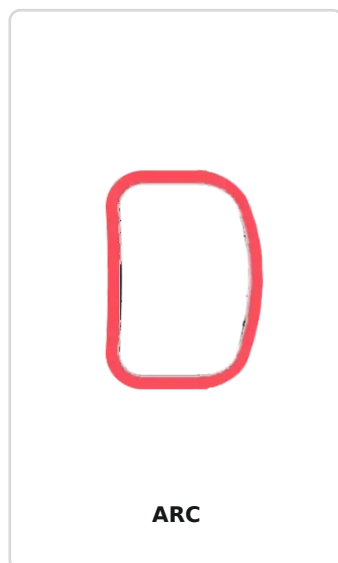
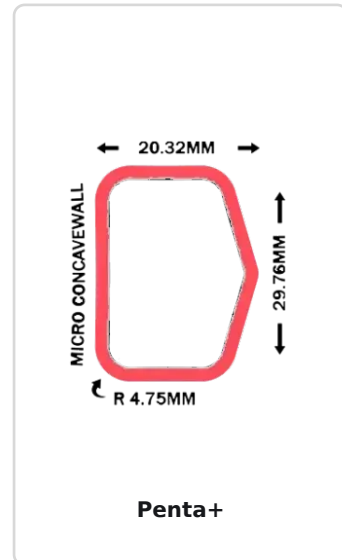
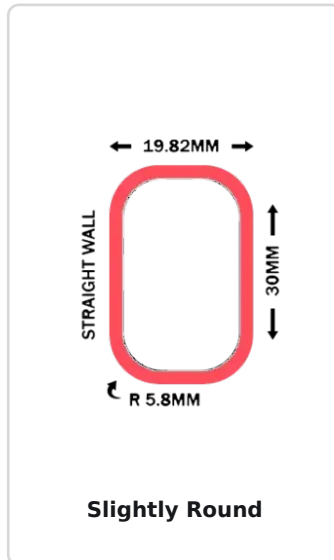
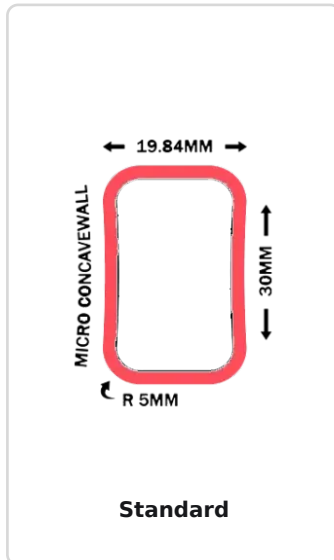
MARVIC Standard: 66" / 167,6 cm.

<b>Erwachsene</b>	60" 152,4 cm; 61" 154,9 cm; 62" 157,5 cm; 63" 160,0 cm; 64" 162,6 cm; 65" 165,1 cm; 66" 167,6 cm; 67" 170,2 cm; 68" 172,7 cm; 69" 175,3 cm; 70" 177,8 cm; 71" 180,3 cm; 72" 182,9 cm; 73" 185,4 cm; 74" 187,9 cm
<b>Intermediate</b>	60" 152,4 cm; 61" 154,9 cm; 62" 157,5 cm; 63" 160,0 cm
<b>Kinder</b>	42" 106,7 cm; 44" 111,8 cm; 46" 116,8 cm; 48" 121,9 cm; 50" 127,0 cm; 51" 129,5 cm; 52" 132,1 cm; 53" 134,6 cm; 54" 137,2 cm; 55" 139,7 cm; 56" 142,2 cm; 57" 144,8 cm; 58" 147,3 cm; 59" 149,9 cm; 60" 152,4 cm

## KAPITEL 5

# Schaftformen

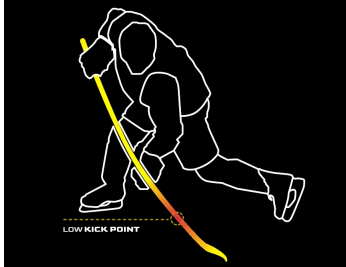
Je nach Handgröße und Vorliebe stehen unterschiedliche Querschnitte zur Auswahl. Jede Form vermittelt ein eigenes Griffgefühl.



## KAPITEL 6

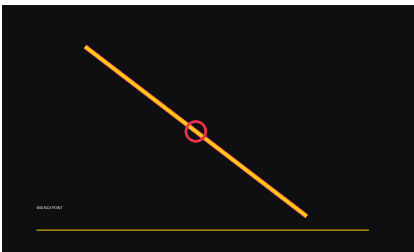
# Kickpoints

Der Kickpoint ist der Bereich des Schafts, der sich beim Schuss am leichtesten biegt. Er beeinflusst Release-Geschwindigkeit, Kraft und Kontrolle.



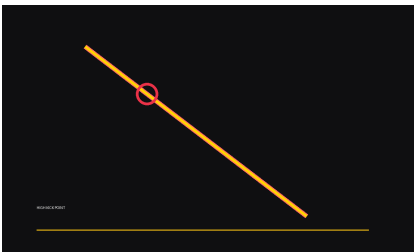
## Low Kick

Biegung nahe der Kelle. Ideal für schnellen Release, besonders bei Handgelenkschüssen.



## Mid Kick

Biegung in der Schaftmitte. Entwickelt für maximale Kraft bei Slapshots und One-Timern.



## High Kick

Biegung im oberen/mittleren Schaftbereich. Für kraftvolle, langegezogene Schlagschüsse aus der Distanz.

Hybrid Kick: Das Flexprofil verändert sich abhängig von der Position der unteren Hand: Mid-Kick-Charakter bei Slapshots, Low-Kick-Charakter bei Wrist Shots. Dadurch eignet sich Hybrid besonders für Two-Way-Spieler.

## KAPITEL 7

## Flex - die Härte des Schlägers

Der Flex-Wert beschreibt, wie viel Kraft in Pfund benötigt wird, um den Schaft auf einer standardisierten Messlänge von 40" / 101,6 cm um 1" / 2,54 cm zu biegen. Ein höherer Wert bedeutet einen steiferen, ein niedrigerer Wert einen weicheren Schläger.

Da die optimale Wahl von Alter, Grösse, Gewicht, Spielstil, Leistungsniveau und Kickpoint abhängt, gibt es keine universelle Tabelle. Im Zweifel empfiehlt MARVIC eher etwas weicher als zu hart zu wählen.

<b>Normwert</b>	Die Flex-Zahl bezieht sich auf die standardisierte Messung und nicht direkt auf die Gesamtlänge des fertigen Stocks.
<b>Hebelweg</b>	Ein längerer Stock bietet einen längeren Hebel und fühlt sich bei gleichem Flex weicher an als ein kürzerer.
<b>Kickpoint</b>	Moderne Schläger verteilen Steifigkeit unterschiedlich. Zwei Stöcke mit identischem Flex können sich deshalb verschieden anfühlen.
<b>Kürzen</b>	Pro abgeschnittenem Inch / 2,5 cm erhöht sich der gefühlte Flex ungefähr um 3-5 Punkte.
<b>Verlängern</b>	Ein längerer Hebel lässt den Schläger weicher wirken; der aufgedruckte Normwert bleibt jedoch unverändert.

Beispiel: Ein 80-Flex-Schläger, der um 5 cm gekürzt wird, fühlt sich anschliessend ungefähr wie Flex 86-90 an.

## KAPITEL 8

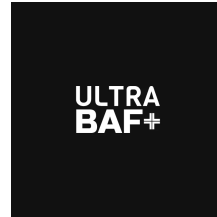
# MARVIC Technologien & Entwicklung

MARVIC verbindet hochwertige japanische Kohlenstofffasern mit eigenen Fertigungs- und Konstruktionsverfahren.



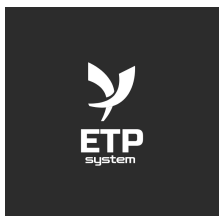
## nanoXTS

Hochwertige japanische Kohlenstofffasern und besondere Herstellungsverfahren heben Gewicht und Haltbarkeit auf ein neues Niveau.



## ULTRA BAF+

"Ultra Ballistic Air Foam+" nutzt eine aus dem Flugzeugbau inspirierte Konstruktion des Schlägerblattes und erhöht die Robustheit gegen punktuelle Krafteinwirkungen.



## ETP System

Das "Energy Transfer Point System" ist eine Kickpoint-Technologie, die unterschiedliche Spielertypen und Schussprofile abdecken soll.



## IS EXTREME

"Impact Shield EXTREME" kombiniert nanoXTS und ULTRA BAF+ und setzt bei Torwarschlägern Schwerpunkte auf Haltbarkeit und Balance.

**Bestelle jetzt!**

[www.master-hockey.ch/marvic](http://www.master-hockey.ch/marvic)