



Notions élémentaires pour comprendre le jeu

Benoit Racette
Directeur technique et entraîneur-chef
Octobre 2008

Notions élémentaires pour comprendre le jeu

Le présent document a pour objectif d'aider les entraîneurs, les joueurs et les parents à bien comprendre certaines notions de base qui trop souvent, ne sont pas ou sont mal expliquées aux joueurs lorsqu'ils apprennent à pratiquer le hockey en expliquant certaines notions élémentaires.

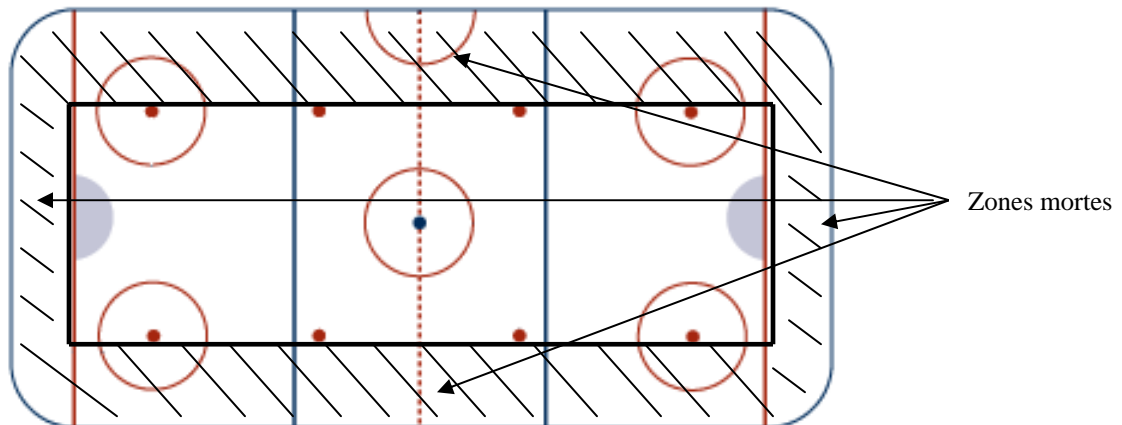
Il est recommandé que les entraîneurs utilisent la bonne terminologie en tout temps.

Défensif ou offensif ?

- L'équipe qui contrôle la rondelle est à l'offensive (en mode attaque)
- L'équipe qui ne contrôle pas la rondelle est en défensive (en mode protection)

Les zones mortes

Les zones mortes sont les zones où il est difficile de contrôler le jeu, d'organiser une attaque et de compter un but. Lorsqu'une équipe est en défensive, son objectif est de tenter de maintenir l'adversaire à cet endroit en fermant le centre de la glace.





Notions élémentaires pour comprendre le jeu

Benoit Racette
Directeur technique et entraîneur-chef
Octobre 2008

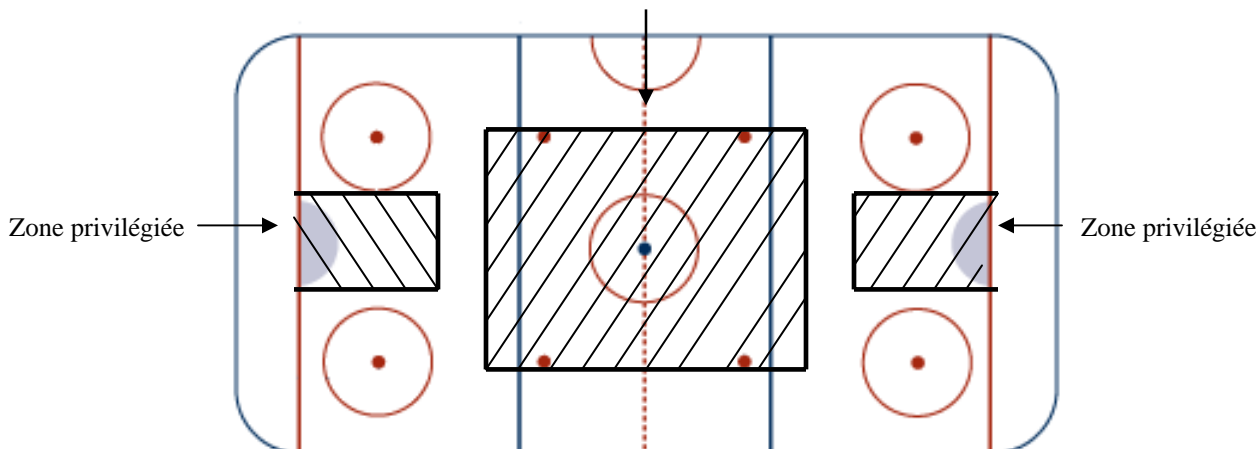
La zone privilégiée

L'équipe à l'offensive a pour objectif de compter un but et cette zone représente le meilleur endroit pour y parvenir et organiser une attaque soutenue.

Le centre de la glace

Le centre de la glace représente le meilleur endroit pour organiser une attaque puisqu'elle constitue la surface de jeu la plus grande et donc, multiplie les possibilités lors d'une attaque.

Centre de la glace



Les rôles en jeu collectif

Les notions de base suivantes seront développées à compter du niveau Atome. Ces principes du jeu collectif sont applicables non seulement au hockey, mais dans plusieurs sports collectifs :

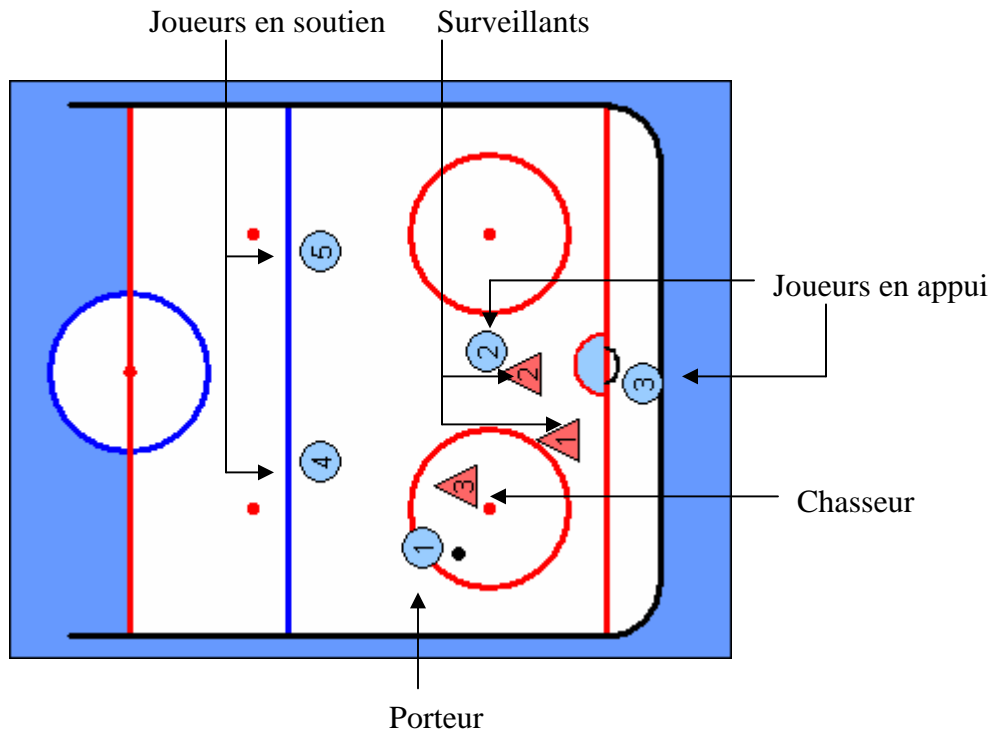
Lorsque l'équipe est en possession de la rondelle

Porteur :	Attaquant en possession de la rondelle
Non-porteur :	Attaquant qui n'est pas en possession de la rondelle
Joueur en appui :	Joueur offensif qui est situé en avant du porteur
Joueur en soutien :	Joueur offensif qui est situé en arrière du porteur

Lorsque l'équipe n'a pas le contrôle de la rondelle

Chasseur :	Joueur défensif le plus rapproché du porteur
Surveillant :	Joueur défensif en retrait du chasseur

Schématisation des rôles en jeu collectif



Précisions sur les joueurs en appui

Ce principe inclut plusieurs aspects du jeu qui demandent une connaissance approfondie du jeu. Cet ici que l'art de «lire et réagir» face au jeu entre en question. Les joueurs de niveau supérieurs sont habituellement aptes à appliquer ces principes de manière plus avancée. Ainsi, nous recommandons aux entraîneurs de niveau simple lettre, de concentrer leurs efforts sur une implication minimale des joueurs libres et des défenseurs, tant à l'offensive qu'à la défensive en adoptant l'approche suivante :

Au niveau offensif : Les joueurs éloignés de la rondelle devront se préparer à recevoir une passe et à participer à l'attaque.

Au niveau défensif : Les joueurs éloignés de la rondelle devront se positionner de telle sorte qu'ils réduiront les options de passes du porteur.



Notions élémentaires pour comprendre le jeu

Benoit Racette
Directeur technique et entraîneur-chef
Octobre 2008

Marquer un adversaire

Marquer un adversaire signifie de le surveiller en effectuant une couverture physique et visuelle de près ou de loin.

Marquer un adversaire de près

Il s'agit ici d'être «collé» de très près un joueur adverse en le suivant partout, dans ses moindres mouvements, sans faire d'obstruction. Le marquage est effectué physiquement. L'expression «être dans les culottes» de l'adversaire, résume bien la notion.

Marquer l'adversaire

Le marquage peut être visuel : Surveiller un des joueurs à distance, sans en être trop près. «Les avoir à l'œil».

Il peut également être physique : Surveiller un ou des joueurs en les suivant à distance.

Les deux photos ci-dessous permettent de comprendre la notion.

Marquer l'adversaire de près

Le joueur en blanc est marqué de très près par son surveillant. Il le «colle aux fesses».



Marquer l'adversaire

Le joueur en blanc en premier plan, le chasseur, marque 2 adversaires. Son coéquipier en arrière-plan quant à lui, marque un opposant qui est en appui.

