



ÉQUIPE CANADA – PROGRAMME D'EXCELLENCE

PROGRAMME DE HAUTE PERFORMANCE





CURRICULUM TECHNIQUE DES MOINS DE 17 ANS **TABLE DES MATIÈRES**

INTRODUCTION

CRITÈRES DE SÉLECTION DE L'ÉQUIPE NATIONALE

- Caractéristiques liées au positionnement
- Sélection des joueurs
- Concept de l'équipe

TACTIQUES COLLECTIVES ET PRINCIPES RÉGISSANT LE JEU

INTRODUCTION : JEU EN ZONE DÉFENSIVE

- Marquage en zone défensive
- Exercices pour le marquage en zone défensive
- Points-clés

INTRODUCTION : MARQUAGE EN ZONE NEUTRE

- Échec avant en zone neutre : pression 1-2-2

INTRODUCTION : ÉCHEC AVANT EN ZONE OFFENSIVE

- Échec avant en zone offensive : pression 1-2-2
- Exercices pour l'échec avant en zone neutre/offensive
- Points-clés

INTRODUCTION : TRANSITION

- Transition en zone neutre
- Exercices de transition
- Points-clés

INTRODUCTION : SUIVI

- Suivi
- Exercices de suivi
- Points-clés

INTRODUCTION : SORTIES DE ZONE

- Sorties de zone
- Exercices pour les sorties de zone
- Points-clés

INTRODUCTION : ENTRÉES DE ZONE

- Entrées de zone
- Exercices pour les entrées de zone
- Points-clés





CURRICULUM TECHNIQUE DES MOINS DE 17 ANS **TABLE DES MATIÈRES**

INTRODUCTION : JEU EN ZONE OFFENSIVE

- Jeu en zone offensive
- Exercices pour le jeu en zone offensive
- Points-clés

INTRODUCTION : UNITÉS SPÉCIALES

- Sorties de zone en avantage numérique
- Prises de position en avantage numérique en zone offensive
- Échec avant en désavantage numérique
- Désavantage numérique en zone défensive

INTRODUCTION : GARDER LES BUTS

- Exercices de patinage
- Arrêt papillon et glissade papillon
- Tactiques lors de mêlées et glissades puissantes
- Tactiques lors des passes et des attaques au filet
- Jeu en pleine circulation
- Jouer la rondelle
- Échappées et tirs de barrage

ANNEXE

- Plans des séances d'entraînement





INTRODUCTION

Ce manuel contient les fondements de la préparation des joueurs et des entraîneurs canadiens en vue de leur participation au programme d'excellence. Ce curriculum technique se veut un guide et une référence pour la préparation technique au sein des divisions et il ne doit pas être vu comme un manuel pédagogique que chaque entraîneur doit respecter à la lettre. Les renseignements contenus dans ce document constituent un cadre de travail qui permettra à l'entraîneur de mettre en œuvre son propre programme technique à l'échelle de la division.

Cette trousse a été conçue par d'anciens entraîneurs de l'équipe nationale qui ont de l'expérience à tous les niveaux du programme d'excellence. Hockey Canada est reconnaissante envers ces entraîneurs qui ont pris un concept et ont bâti une *fondation pour le succès futur*.

En comparant le programme d'excellence au système des écoles secondaires canadiennes, un entraîneur des M17 se doit de préparer les M17 au programme national des M18 tout comme un enseignant prépare des élèves de troisième secondaire à accéder à la quatrième secondaire. L'enseignant de quatrième secondaire prépare ses élèves à la cinquième secondaire tout comme l'entraîneur des M18 doit préparer ses joueurs à l'équipe nationale junior. Chaque entraîneur et chaque enseignant doivent respecter un cadre de travail qui offre aux joueurs ou aux étudiants les meilleures chances de réussir à l'étape suivante.

En adoptant ce curriculum technique pour les moins de 17 ans à l'intérieur d'une division, Hockey Canada bâtit une fondation pour que les athlètes connaissent du succès auprès de nos équipes nationales. Bien que l'objectif de chaque équipe provinciale ou régionale soit de réussir lors des Jeux d'hiver du Canada et du Défi mondial de hockey des moins de 17 ans, le processus de développement du joueur doit être au premier plan des activités du programme et cette composante axée sur le développement ne doit jamais être compromise.

Cet engagement à préparer les athlètes des équipes provinciales ou régionales est la pierre angulaire des futurs champions au mondial junior, au mondial senior et aux Jeux olympiques.





CRITÈRES DE SÉLECTION POUR L'ÉQUIPE NATIONALE

Afin que les divisions et les équipes régionales choisissent des athlètes aptes à évoluer sur la scène internationale et que ces derniers soient les meilleurs candidats pour une participation future au programme d'excellence, il est essentiel que les évaluateurs respectent une certaine norme lors de l'évaluation des joueurs.

Hockey Canada se fie à son dépisteur en chef qui travaille avec le personnel d'entraîneurs de l'équipe nationale junior pour établir les critères de sélection qui devront être suivis chaque année pour la sélection des joueurs. Ces critères peuvent varier d'une saison à l'autre, mais certains critères de base demeurent inchangés. Il existe des caractéristiques communes qui correspondent au joueur d'Équipe Canada le plus apte à évoluer sur la scène internationale.

Lors de la sélection des joueurs à l'échelle régionale, il faut tenir compte non seulement de ce que le joueur peut apporter à votre équipe provinciale ou régionale, mais aussi à la place que ce joueur pourrait jouer à long terme au sein du programme d'excellence. Il est important que les joueurs aient des connaissances de base des principes présentés dans cette trousse technique et qu'ils soient capables d'exécuter ces principes. Si nous sommes tous sur la même longueur d'onde en ce qui a trait au genre de joueur que nous devons développer par l'entremise du programme d'excellence, nos chances de choisir des candidats potentiels pour nos équipes nationales seront meilleures.

Les critères suivants sont présentés pour aider le personnel affecté aux camps provinciaux à trouver et à choisir des joueurs de qualité pouvant participer au programme d'excellence.

Qu'est-ce qu'un joueur du programme d'excellence?

Il est important de se rappeler qu'un joueur du programme d'excellence sera parmi les meilleurs joueurs de son groupe d'âge et qu'il affrontera les meilleurs joueurs d'autres pays. Parmi les qualités observables, notons :

- Très habile, fier compétiteur, intelligent sur la glace
- Prêt à mettre ses objectifs personnels de côté et à accepter le concept d'équipe
- Prêt à accepter un rôle différent de celui auquel il est habitué
- Capable de reconnaître l'importance du contrôle émotif et d'en faire preuve
- Discipliné sur la patinoire et à l'extérieur de celle-ci

Attributs d'un joueur du programme d'excellence :

VTA : VITESSE, TEMPO, ALLURE

- Capacité à réfléchir et à s'exécuter à grande vitesse, et ce, de façon constante





FORCE :

- Compétitionne et joue à haute intensité, et ce, de façon constante
- Compétitionne vivement pour la rondelle
- Capacité de gagner les combats 1 contre 1

Caractéristiques liées au positionnement

Gardien :

- Agile et contrôle bien les angles et les rebonds
- Doit être capable de manier et de déplacer la rondelle
- Doit comprendre le concept d'équipe
- Excellentes habiletés mentales

Défenseur :

- Doit être mobile et agile et bien se déplacer latéralement
- Doit être capable de contenir les joueurs à 1 contre 1
- Doit bien se positionner
- Doit être capable de lire et réagir afin de déplacer la rondelle rapidement
- Doit comprendre le concept d'équipe

Avant :

- Doit posséder d'excellentes habiletés en patinage comme la vitesse, la rapidité, l'agilité et la force
- Doit être un joueur intelligent qui comprend les systèmes offensifs et défensifs
- Doit comprendre le concept d'équipe

Sélection des joueurs

Dans l'ensemble, l'équipe doit avoir une grande vitesse et être capable de s'exécuter rapidement. Il est important de choisir des joueurs qui prendront un engagement envers le concept d'équipe. Le but est de sélectionner les joueurs les plus talentueux disponibles et de leur attribuer des rôles précis. L'alignement fantôme n'est plus utilisé pour trouver des joueurs particuliers devant jouer des rôles particuliers.

Les dernières décisions visant la formation sont toujours un défi difficile. Plusieurs entraîneurs préfèrent prendre des « joueurs de caractère » pour pourvoir aux derniers postes vacants. Bien qu'il soit important d'avoir des joueurs de caractère, ces joueurs doivent avoir les habiletés nécessaires pour être capables de rivaliser et d'apporter un élément spécial à la composition de l'équipe. Voyons quelques exemples : le jeu des unités spéciales (avantage et désavantage numérique), la vitesse, la capacité de jouer à différentes positions, etc. Les joueurs doivent aussi être capables d'évoluer au sein d'un trio de niveau supérieur dans la formation.





PLAYER DEVELOPMENT

Développement des joueurs

L'expérience nous a appris que la sélection de joueurs ayant les habiletés nécessaires pour jouer un rôle au sein des unités spéciales ou pour remplacer un coéquipier parmi les premiers trios de la formation s'avère plus efficace que la sélection de « joueurs de caractère » ou de joueurs travaillants, mais moins habiles. Par exemple, la plupart des personnels d'équipes nationales choisiront un défenseur polyvalent comme septième défenseur à cause de sa capacité à jouer en avantage numérique même s'il présente certaines lacunes dans sa propre extrémité de la patinoire.

Le choix des gardiens de but représente un défi particulier pour le personnel d'entraîneurs. Il est rare qu'une équipe remporte un championnat sur la scène internationale sans un excellent gardien de but. L'élément-clé pour un gardien du programme d'excellence est simple. Chaque gardien choisi doit être en mesure d'être le gardien numéro un de l'équipe et il doit être capable d'accomplir des performances exceptionnelles pour gagner des matchs par lui-même. Il est crucial que le gardien substitut soit capable de jouer le rôle de gardien numéro un.

Concept d'équipe

Une fois la sélection des joueurs effectuée, il est essentiel qu'un esprit de cohésion se développe rapidement au sein de l'équipe. Le caractère et l'attitude des joueurs sont alors d'une importance capitale. Les joueurs doivent réaliser que le succès de l'équipe passe avant tout et qu'ils doivent contribuer de toutes les façons dont ils sont capables.



PLAYER DEVELOPMENT

Développement des joueurs



TACTIQUES COLLECTIVES ET PRINCIPES RÉGISSANT LE JEU

Les principes sont des règles générales ou des lois qui régissent et guident l'application des tactiques collectives, des systèmes et des stratégies.

Quatre principes régissent le jeu collectif offensif et défensif.

Offensive	Défensive
<ul style="list-style-type: none">• Pression	<ul style="list-style-type: none">• Pression
<ul style="list-style-type: none">• Contrôle de la rondelle	<ul style="list-style-type: none">• Ralentir/Contenir
<ul style="list-style-type: none">• Appui	<ul style="list-style-type: none">• Appui
<ul style="list-style-type: none">• Transition	<ul style="list-style-type: none">• Transition

En étudiant les principes qui guident le jeu collectif offensif et défensif, il faut comprendre que chacun de ces principes doit fonctionner de façon interdépendante de l'autre. Par exemple, la transition offensive ne peut entraîner une réaction rapide et efficace que s'il y a une pression immédiate, un bon contrôle de la rondelle et un excellent appui à l'offensive loin de la rondelle. Si ces éléments sont absents, il est possible que l'équipe adverse reprenne possession de la rondelle et que l'équipe à l'attaque, après avoir perdu possession de la rondelle, soit maintenant forcée d'effectuer une transition défensive efficace.

Pression – Offensive

La pression offensive est créée par le déplacement rapide d'un joueur ou de la rondelle pour forcer le joueur à la défensive à réagir plus rapidement ou dans une direction autre que ce qu'il avait prévu. Le but de la pression est de créer plus d'espace et de temps pour les attaquants.

Pression – Défensive

La pression défensive est créée par le déplacement rapide d'un joueur pour forcer le joueur à l'offensive à réagir plus rapidement ou dans une direction autre que ce qu'il avait prévu. Le but de la pression défensive est de réduire le temps et l'espace des attaquants.

Contrôle de la rondelle – Offensive

Comme dans tous les sports axés sur la possession, le principe du contrôle de la rondelle est un facteur important qui contribue au succès offensif. Une équipe qui est capable de garder possession de la rondelle sera capable de créer des occasions de marquer.





PLAYER DEVELOPMENT

Développement des joueurs

Ralentir/Contenir – Défensive

Il s'agit du principe du jeu défensif en vertu duquel l'équipe à la défensive tentera de forcer l'adversaire à arrêter ou à ralentir l'attaque afin d'avoir le temps de préparer un meilleur marquage défensif. Ceci peut être accompli en exerçant une pression sur le porteur ou en déviant l'attaque vers les corridors extérieurs le long de la bande.

Appui – Offensive

Pour créer une offensive, les joueurs éloignés de la rondelle doivent représenter des options pour la passe et faire partie de l'attaque. Les joueurs doivent être capables de lire les intentions de leurs adversaires en défensive tout en lisant et prévoyant les déplacements et les possibilités offertes au porteur.

Appui – Défensive

Le défenseur qui affronte le porteur a besoin de l'appui de ses coéquipiers pour s'assurer qu'ils sont actifs loin du porteur et qu'ils se positionnent de façon à diminuer les options de passe du porteur. Les joueurs doivent être capables de lire les options offensives offertes au porteur et de se placer dans une position qui minimise ou élimine ces options.

Transition – Offensive

La transition offensive est définie comme la capacité d'une équipe de passer rapidement de la défensive à l'offensive lorsqu'elle récupère la rondelle. Tous les joueurs doivent alors être prêts à passer rapidement à l'attaque.

Transition – Défensive

La transition défensive est définie comme la capacité d'une équipe de passer rapidement de l'offensive à la défensive en présence d'un revirement et lorsque l'équipe adverse passe rapidement à l'attaque.



PLAYER DEVELOPMENT

Développement des joueurs