L'APPROCHE AU PORTEUR

Exercice 1

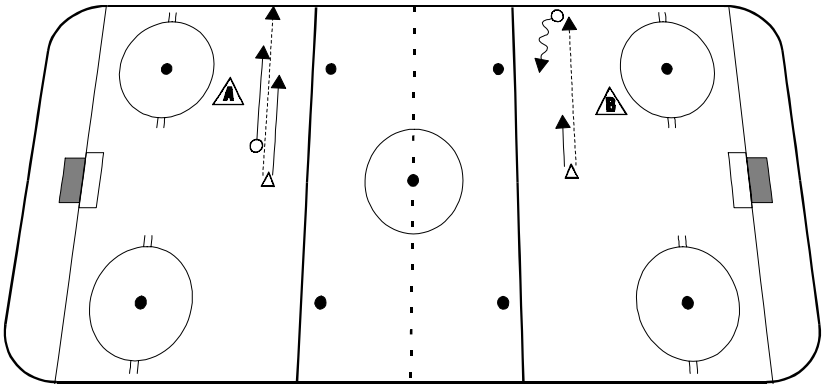


Figure 16.

ORGANISATION:

- les joueurs sont groupés 2 par 2, un attaquant et un défenseur, autour de la patinoire.

DÉROULEMENT:

- le défenseur tente d'empêcher l'attaquant de progresser vers le centre lorsque

  a) l'attaquant n'a pas le contrôle de la rondelle (situation de poursuite): les deux joueurs sont au centre de la patinoire face à la bande, le défenseur derrière l'attaquant. Un des joueurs pousse la rondelle vers la bande. L'attaquant doit la récupérer. Le défenseur doit le poursuivre, ensuite

  b) l'attaquant a le plein contrôle de la rondelle: les deux joueurs sont face à face, l'attaquant près de la bande et le défenseur au centre. Le défenseur remet alors la rondelle à l'attaquant. Le défenseur se dirige vers lui,
- suite à quelques essais, l'entraîneur prépare le rassemblement. Il explique alors la première règle de fonctionnement. Il différencie une situation de poursuite d'une situation dans laquelle l'adversaire est en contrôle de la rondelle. Il précise que la vitesse d'approche est déterminée par la situation. Après une démonstration, les joueurs reprennent l'exercice.

INTERVENTION:

- se diriger rapidement vers l'adversaire s'il n'est pas en contrôle de la rondelle (poursuite),
- se diriger plus lentement vers l'adversaire s'il est en parfait contrôle de la rondelle (prudence).

REMARQUES:

- à ce stade, l'entraîneur n'intervient que sur la première règle de fonctionnement,
- lorsque l'adversaire n'est pas en contrôle de la rondelle, la pression est élevée. Il n'y a aucun répit. C'est une course,
- lorsque l'attaquant est en contrôle de la rondelle (porteur), le défenseur en approche au porteur se dirige plus lentement sur lui. Cela ne veut pas dire qu'on lui laisse tout le temps voulu pour effectuer son jeu. Il faut spécifier que l'écart entre le porteur et le défenseur doit être constamment réduit mais qu'il faut être **prudent** pour ne pas se faire déjouer. Un déplacement, genoux fléchis, est requis,
- il faut utiliser les outils disponibles selon les divisions: patiner avec son homme, mise en échec avec bâton, contact physique, ou mise en échec corporelle. L'important est de choisir le bon outil au bon moment afin d'atteindre le but: empêcher l'attaquant de progresser. Il faut spécifier que cet attaquant peut être encore porteur ou doit être considérer comme tel s'il vient tout juste d'exécuter une passe. Le défenseur doit alors compléter sa mise en échec (voir 4^{e} règle de l'approche au porteur).