

## Emphases des clips de la présentation Pee Wee

### #16 Prise d'infos

L'entraîneur utilisera le terme prise d'infos ou prise d'informations pour désigner l'action initiale du joueur qui porte ou récupère une rondelle en jetant un coup d'œil de chaque côté et devant lui sur 270 degré. Le joueur analysera la prestance de l'opposant, la vitesse de la rondelle, la vitesse de l'opposant, la provenance de l'opposant, et le positionnement de ses coéquipiers, pour prendre par la suite la meilleure décision.

### #18 Palette à palette

La principe de palette à palette est d'avoir un **bâton actif** et est décrit comme un mouvement sans arrêt de la palette du bâton pour confondre le porteur de la rondelle. Lorsqu'un joueur en défensive approche le porteur, le défenseur devrait prendre l'habitude d'avoir une main sur le bâton et la palette sur la glace. Nous disons que le défenseur devrait approcher « la palette sur la rondelle et vers la palette de l'opposant » pour appliquer une des techniques d'échec au bâton.

### #20 Zone d'impact : concentré sur les séquences 11-12-13

Lorsqu'il est question d'appliquer et de recevoir un contact physique de manière sécuritaire, les épaules et les hanches sont relativement bien protégées et sont moins susceptibles de subir une blessure. La meilleure protection survient en répartissant l'impact entre ces deux points. L'épaule, le haut du bras, le grand dorsal (flanc) et la hanche forment une zone qui répartit l'impact et diminue le risque de blessure.

Le corps ne peut accepter la force d'une collision que si le joueur est prêt. Les joueurs doivent avoir un niveau de condition physique et des muscles bien développés, particulièrement autour du tronc. Ils doivent apprendre à tendre ces muscles, à inspirer et tenir leur respiration et au moment de l'impact, à expirer.

### #22 Approche au porteur

La première étape de l'enseignement du contact physique est d'apprendre comment contrôler le patinage et établir une position pour approcher l'adversaire avec un angle qui minimisera les options, le temps et l'espace pour l'adversaire. Pour ce faire, l'utilisation du bâton et des techniques de patinage sont les deux éléments de bases essentiels à la réussite.

Hockey Québec recommande que le positionnement et l'approche au porteur soit introduits tôt dans la carrière du joueur, soit au niveau Atome avec le programme PIJE. Les meilleures façons de développer ces habiletés résident dans l'utilisation d'exercices de 'lire et réagir' et une variété de jeux.

### **#23 Appliquer un contact physique sur une poursuite de rondelle libre**

Cette situation implique que les 2 joueurs à la poursuite de la rondelle sont côte à côte. Avant d'appliquer le contact physique, les joueurs devront prendre de l'information sur la provenance, la prestance et la vitesse de l'opposant, en jetant un coup d'œil en direction de celui-ci. Pour ne pas se faire décerner de pénalité pour obstruction, l'impact devra avoir lieu à une distance d'un bras en plus d'une longueur de bâton de la rondelle. Si un joueur tombe et que l'adversaire a conservé son bâton près de la surface glacée et a appliqué le contact physique avec la zone d'impact sans l'utilisation des bras, il n'y aura pas de pénalité de décernée. Cette situation est la seule où les joueurs n'ont pas l'obligation de faire une action en fonction de la rondelle initialement avant d'appliquer un contact physique.

### **#24 Appliquer un contact physique après son pivot contre un joueur en entrée de zone**

Cette situation implique que le joueur qui appliquera le contact physique devra prendre de l'information sur la provenance, la prestance et la vitesse de l'opposant qui est en possession de la rondelle, en jetant un coup d'œil en direction de celui-ci.

Sa deuxième action sera de réduire la distance en zone entonnoir entre lui et l'opposant en possession de la rondelle en pivotant vers celui-ci.

Sa troisième action sera de diriger son regard vers la palette de l'opposant pour effectuer une technique d'échec au bâton pour faire perdre ou récupérer la rondelle. Il appliquera immédiatement par la suite, le contact physique de côté, en présentant la zone d'impact, soit l'épaule, le grand dorsal ainsi que la hanche.

### **#28 (face à face)**

Cette situation implique que le joueur en défensive en provenance de la ligne bleue devra initier son action avec une prise d'information, donc un regard, sur la provenance et la vitesse de la rondelle.

Sa deuxième action sera de prendre de l'information sur la provenance, la prestance et la vitesse de l'opposant qui lui fera face, en jetant un coup d'œil en direction de celui-ci.

Sa troisième action sera d'effectuer un échec au bâton en fonction du bâton de l'adversaire pour récupérer ou faire perdre la rondelle. Il ne pourra en aucun temps, lorsque une situation en est une de face à face, appliquer un contact physique par mesure de sécurité et d'éthique.

## #29 Placement de la rondelle en fond de territoire

- Tout joueur en défensive en zone défensive, ne pourra appliquer de contact physique en arrière de la ligne rouge des buts, si la rondelle fut projetée vers la zone délimitée par la ligne rouge des buts par un de ses adversaires. Il devra donc préconiser l'approche palette à palette, aussi longtemps que la rondelle ne change pas de porteur, qu'il y ait perte de contrôle du porteur ou que le porteur ne franchisse pas la ligne rouge des buts (Aucun contact physique sur ce type de situation ou sur une continuation de ce type de situation ne sera tolérée)
- Tout joueur en offensive en zone offensive ne pourra appliquer de contact physique intentionnel en arrière de la ligne rouge des buts, si la rondelle fut projetée vers la zone délimitée par la ligne rouge des buts, par un de ses coéquipiers ou lui-même. Il devra donc préconiser l'approche palette à palette, aussi longtemps que la rondelle ne change pas de porteur, qu'il y ait une perte de contrôle de la rondelle du porteur ou que le porteur ne franchisse pas la ligne rouge des buts. (Aucun contact physique sur ce type de situation ou sur une continuation de ce type de situation ne sera tolérée)

## #32 Plaquage par derrière

- Quand un joueur qui va être mis en échec se tourne et, de ce fait crée un contact par-derrière, une punition doit être imposée au joueur qui a donné la mise en échec pour mise en échec par-derrière.
- La présente interprétation n'a pas pour objet de pénaliser un joueur qui arrive derrière un joueur adverse et pendant qu'il joue la rondelle fait un contact involontaire avec la partie arrière du joueur mis en échec.
- Diriger, pousser ou frapper un joueur est permis dans la mesure où il n'y a aucun contact intentionnel avec la partie arrière du joueur.

## #35 Contact à la tête

(a) Au hockey mineur et féminin, une punition mineure sera imposée à tout joueur qui entre accidentellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.

(b) Au hockey mineur et féminin, une double punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui entre intentionnellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.

(c) Au hockey junior et senior, une punition mineure et une punition d'inconduite ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui entre en contact avec la tête d'un adversaire de quelque façon que ce soit.

(d) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite ou une punition de match seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en vertu de cette règle.

(e) Une punition de match sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire en vertu de cette règle.

*Remarque : Tout contact au-dessus des épaules (tête, visage, cou) doit être considéré comme un contact avec la tête en vertu d'un des alinéas précédents.*