

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 46 (1989)
Heft: 12

Artikel: Les systèmes de jeu en hockey sur glace
Autor: Lindberg, Hans
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998699>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 27.12.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Les systèmes de jeu en hockey sur glace

Hans «Virus» Lindberg, responsable de la formation au sein de la LSHG
Traduction: Evelyne Wieser-Carrel

Considérations générales sur les systèmes de jeu

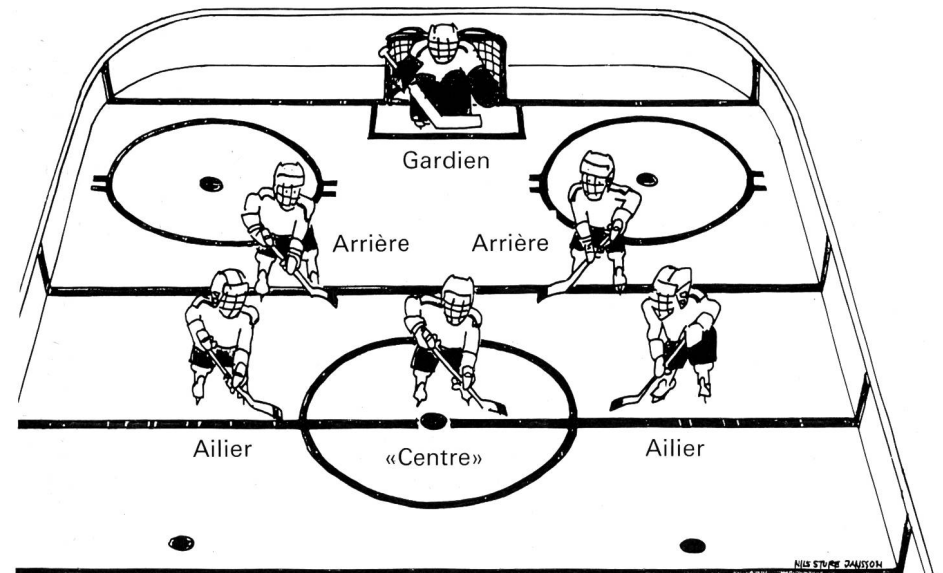
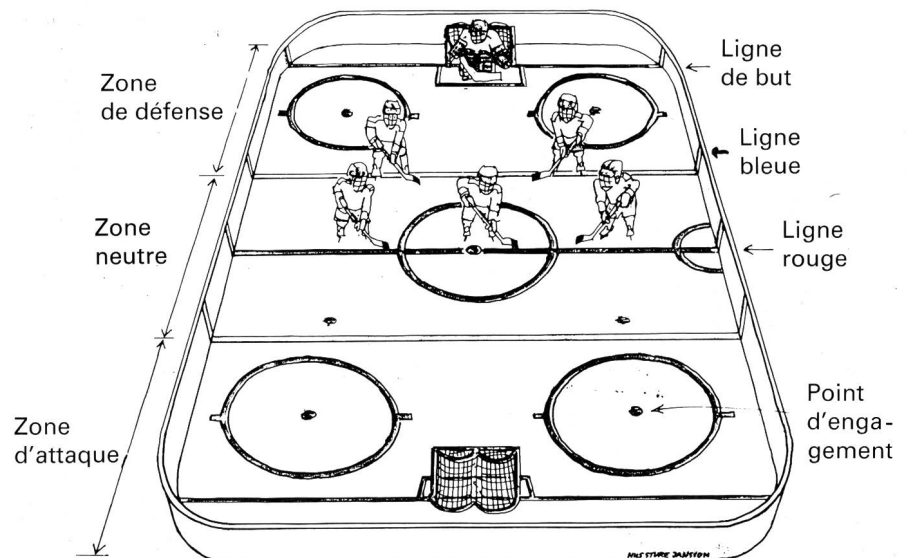
Un grand nombre d'entraîneurs estiment que le succès de leur équipe repose sur la découverte d'un système de jeu idéal. A mes yeux, toutefois, il est impossible de créer un système sur le papier pour l'appliquer ensuite à n'importe quelle équipe sans tenir compte de l'âge, de l'expérience, du niveau de connaissances ou d'autres particularités des joueurs. Au contraire: *la motivation et le niveau tactique, technique, physique et psychique décident du système que l'équipe, le bloc ou les différents joueurs peuvent appliquer!*

Il faut que chaque entraîneur soit parfaitement conscient de cela s'il entend réussir sa tâche et favoriser les progrès de ses joueurs et de son équipe. Naturellement, l'équipe doit se baser sur un modèle de jeu pour agir; toutefois, c'est le niveau des joueurs qui décidera du degré de difficulté que l'entraîneur peut imposer. Si ce dernier préconise le système 2-1-2, avec le «centre» comme avant défensif (soit le 1 dans le 2-1-2), il doit tout d'abord être sûr de pouvoir compter sur un joueur qui remplisse ces exigences; dans le cas inverse, à savoir si le système paraît trop difficile à appliquer, mieux vaut chercher une solution qui convienne mieux aux joueurs et à l'équipe.

Les systèmes les plus couramment utilisés par les équipes d'élite à l'heure actuelle sont le 1-2-2, le 1-3-1, le 2-2-1 et le 2-1-2; quatre systèmes que je me propose d'examiner plus en détail.

La plupart des équipes se basent sur l'un de ces modèles pour construire leur action. Il arrive souvent aussi que l'on crée un système mixte en reprenant certains éléments des divers schémas à disposition. Dans la pratique, les différences qui séparent les systèmes ne sont pas aussi importantes que les numéros des combinaisons le laissent supposer. En principe, les chiffres ne

constituent pas le point clé, car les combinaisons se modifient à chaque mouvement dans l'une ou l'autre zone, ils ne désignent donc rien d'autre que la disposition de base dans les différents tiers.



Définition du système de jeu

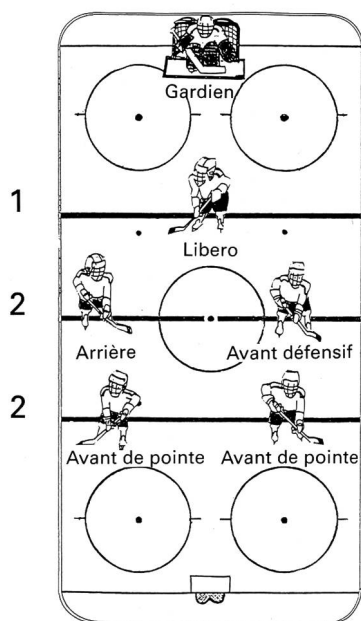
A mes yeux, il n'est guère intéressant d'utiliser des chiffres pour définir les différents systèmes de jeu, car les combinaisons changent constamment selon la manière dont les joueurs se déplacent sur la patinoire. Il me paraît plus logique de dire que le hockey sur glace repose sur trois systèmes de base:

1. Le système défensif
2. Le système offensif
3. La préparation au système de jeu offensif/défensif.

Cette définition permet d'englober facilement toutes les combinaisons. Mon raisonnement est très simple: lorsqu'une équipe (un certain nombre de joueurs) est en passe de perdre le palet, on entame la phase préparatoire au système défensif; à l'inverse, lorsque l'équipe (un certain nombre de joueurs) est sur le point de l'intercepter, c'est la phase de préparation au système offensif qui débute.

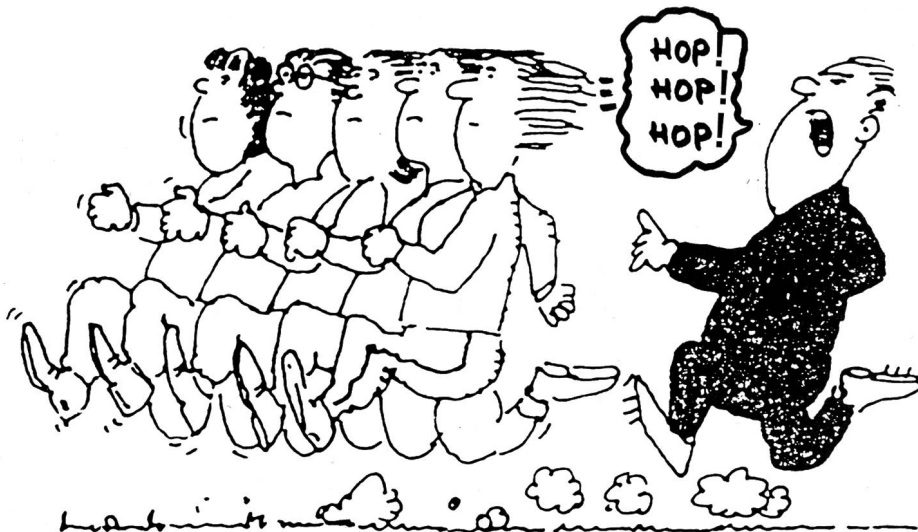
Dans le hockey sur glace moderne, le succès appartient à l'équipe qui sait le mieux adapter son jeu, à celle dont les joueurs sont capables d'entamer la phase préparatoire à l'offensive ou à la défensive avant même que l'adversaire n'ait perdu ou intercepté le palet. Les joueurs pourront, par exemple, exercer un pressing collectif pour lui faire perdre le contrôle du palet, de manière à préparer un renversement de situation rapide, inattendu et efficace.

Le système de jeu 1-2-2



Avantages:

- Simple à apprendre et à comprendre, ce système facilite la collaboration entre les joueurs.



Même bien formés, les joueurs paresseux n'ont pas d'avenir.

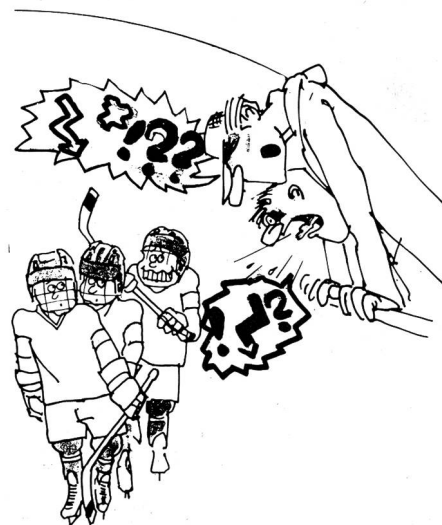
- Il permet facilement de mettre l'adversaire sous pression lorsqu'il déclenche une attaque, ce qui le pousse à faire de mauvaises passes.
- Il permet facilement de créer de bonnes positions en vue d'un forechecking dans la zone d'attaque.
- Il permet aisément de poursuivre le forechecking lorsque l'adversaire joue en retrait pour construire une nouvelle action.
- Il assure un jeu relativement stable dans la zone neutre, avec une bonne utilisation de la profondeur.
- Il facilite le passage rapide de l'offensive à la défensive et vice versa.
- Il assure une bonne cohésion de l'équipe sur l'ensemble de la patinoire.
- Il offre de bonnes possibilités de jeu en largeur et en profondeur si le palet est intercepté, et permet de longues passes si l'équipe déclenche l'attaque à partir de sa propre zone, deux avants étant mobiles.
- Il permet de pratiquer un jeu aussi bien offensif que défensif.
- Il permet aisément d'imposer son jeu face à un adversaire plus faible.
- Les responsabilités de l'équipe sont relativement bien distribuées dans sa propre zone.

Pour simplifier, on peut résumer le système de la manière suivante: libero - sécurité - stabilité.

Inconvénients

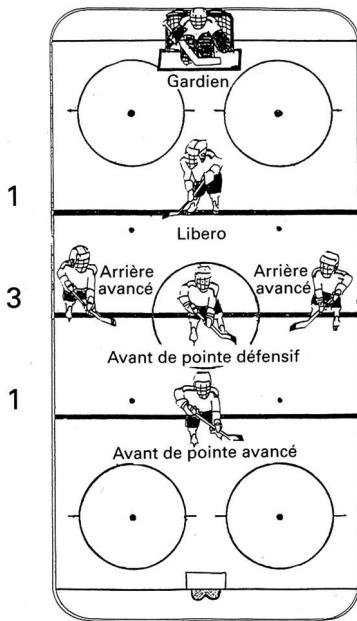
- Des problèmes peuvent se poser lors de passes croisées dans la zone neutre, car en situation de pressing, les joueurs se trouvent souvent tous sur une petite surface (jeu défensif).
- Des difficultés peuvent se présenter lorsque le jeu s'effectue en profondeur dans la zone neutre, si le libero ne «tient» pas correctement sa propre ligne bleue (jeu défensif).

- Face à un adversaire qui joue en largeur et qui effectue de bonnes passes, on «manquera» toujours de joueurs, ce qui suscitera bien des problèmes de marquage. Au bout du compte, l'adversaire se retrouve en supériorité numérique, surtout dans la zone neutre.



- Souvent, on aboutit à une situation 3 contre 3, ce qui signifie que le libero, le second défenseur et l'avant défensif (les deux «demis») ne doivent pas faire d'erreur de marquage, surtout dans leur propre zone.
- Les avants de pointe risquent d'être bloqués s'ils manquent d'esprit de décision.
- Les joueurs doivent lire et conduire le jeu; être capables de provoquer un rapide renversement de situation dans la zone neutre. Dans la zone de défense, ils doivent disposer de connaissances solides et être prêts à collaborer; bien sûr, il importe que tous connaissent le rôle qui leur incombe au sein de l'équipe.

Le système de jeu 1-3-1



Avantages:

- L'attaquant de pointe qui porte le jeu dans la zone neutre en s'efforçant d'entraîner les deux défenseurs adverses facilite le déclenchement de l'attaque à ses propres arrières.
- Le système permet d'effectuer de bonnes passes en profondeur dans la zone neutre.
- Il offre de bonnes possibilités de défense groupée dans la zone neutre. En exerçant un pressing, on pousse l'adversaire à commettre des fautes, ce qui permet de renverser très vite la situation.
- Il permet une bonne cohésion de tout le bloc sur l'ensemble de la patinoire.
- Il favorise un bon jeu défensif de l'équipe dans sa propre zone avec de nombreux joueurs placés près de la cage.
- Il permet à des joueurs d'un niveau bas à moyen de comprendre assez facilement où se trouvent leurs positions.
- C'est un système difficile à contrer pour l'adversaire.

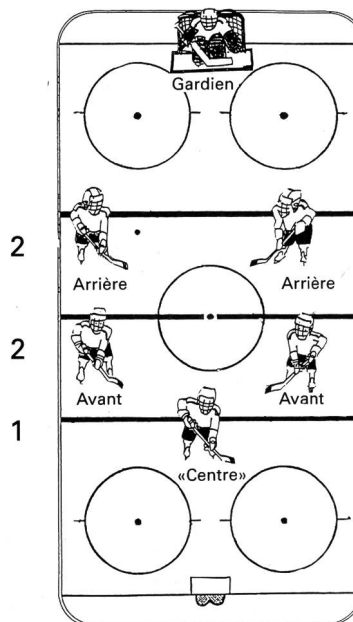


Inconvénients:

- Il s'agit d'un système essentiellement axé sur la défense, dans lequel il est difficile de surprendre l'adversaire par une contre-attaque.
- Il arrive facilement que l'ensemble du bloc se retrouve trop en retrait dans sa propre zone, ce qui crée de bonnes occasions pour l'adversaire.
- Généralement, le forechecking à un homme ne permet pas d'exercer une pression suffisante sur l'adversaire (le deuxième joueur est déjà prêt à jouer la défensive), de sorte que l'équipe rivale peut facilement sortir de sa zone.
- Le libero est contraint de se limiter à la défensive. S'il joue l'attaque, l'équipe manque de défenseurs.
- Lorsque le jeu s'effectue en profondeur, le libero se trouve face à une tâche des plus difficiles: il ne doit pas revenir en arrière en franchissant sa propre ligne bleue, ni être contourné ou passé dans cette zone.
- Le libero assume un rôle très difficile qui le met fortement à contribution dans la zone de défense comme dans la zone neutre, de même que contre la deuxième ou la troisième vague.

En bref, le 1-3-1 est un système dépassé que l'on ne voit pratiquement plus en hockey sur glace. Il ne permet pas de surprendre l'adversaire, se heurte à certaines limites dans la zone neutre et présente des inconvénients lors d'un forechecking dans la zone d'attaque.

Le système de jeu 2-2-1



Avantages:

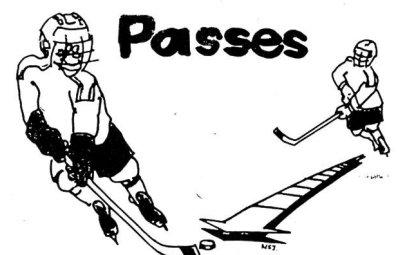
- Le système permet à l'équipe un bon marquage devant son propre but. En évoluant en profondeur dans les coins, les avants peuvent créer une situation de 2:1.



- Les défenseurs jouant par paires, notamment dans la zone neutre, le 2-2-1 offre de bonnes possibilités face à des adversaires qui veulent procéder par passes croisées et qui effectuent de multiples changements de jeu (déplacement du jeu, deuxième vague, etc.).
- Il permet d'assurer une certaine cohésion au sein de l'équipe, surtout dans la zone neutre, lorsque l'adversaire tente de relancer l'attaque avec la deuxième ou la troisième vague.
- Il permet de défendre facilement sa propre zone et de renverser rapidement le jeu dans la zone neutre.
- Il est facile à apprendre – surtout dans la zone neutre – pour les équipes dont la condition physique ou la technique de patinage ne sont pas très bonnes.
- Il ménage aux défenseurs de bonnes possibilités de suivre l'attaque (depuis la zone neutre) et de surprendre l'adversaire, car celui-ci ne sait pas lequel des arrières va s'avancer pour soutenir l'offensive.
- Il assure à l'équipe un bon équilibre entre l'attaque et la défense dans sa propre zone et dans la zone neutre.
- C'est un bon système pour perturber la deuxième vague de l'adversaire (dans la construction du jeu).

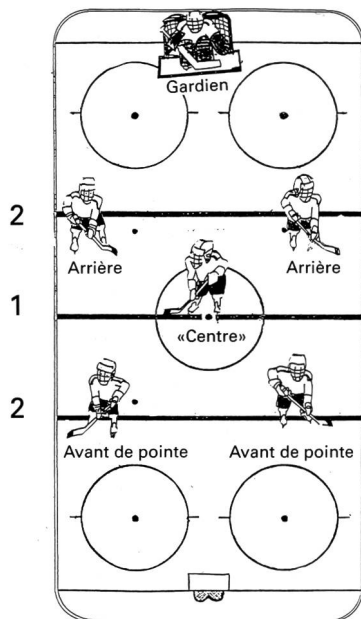
Inconvénients:

- Il est difficile de tirer parti de l'effet de surprise pour lancer l'attaque à partir de sa propre zone, car seul le centre peut recevoir le palet (contre).
- Le passage de l'interception du palet au déclenchement de l'attaque et au jeu offensif est lent.
- Il est difficile d'exercer un forechecking agressif, car seul l'avant-centre se trouve en avant. Mais si les ailiers ou un défenseur savent bien «lire» le jeu, il est possible de retarder longtemps l'action adverse.



- En cas de déplacements latéraux rapides de l'adversaire dans sa zone, le «centre» a de longues distances à parcourir, car il a la responsabilité des deux arrières adverses. Si ceux-ci sont très actifs, il se trouvera face à une tâche pénible.
- La répartition du travail entre les joueurs est un peu inégale, l'avant-centre ayant notamment beaucoup plus à faire que ses coéquipiers.

Le système de jeu 2-1-2



Avantages:

- En jouant par deux, les arrières ont la possibilité de soutenir le travail des avants aussi bien dans la zone d'attaque que dans la zone neutre, ainsi que de suivre l'attaque depuis leur propre zone sans que l'adversaire sache lequel des deux défenseurs va survenir. En outre, les défenseurs peuvent jouer en largeur et en profondeur dans toutes les zones, ce qui présente un net avantage lors du pressing, etc.
- En théorie, c'est un excellent système, pour autant que l'équipe dispose de joueurs qui sachent l'impo-



Patiner

ser par leurs connaissances tactiques et techniques, par leur agilité et par leur habileté à «lire» le jeu.

- La distribution des tâches entre les joueurs est relativement bonne, les attaquants et les défenseurs devant, si on considère toute la patinoire, fournir à peu près le même travail.
- Le système offre de bonnes possibilités de contre-attaques rapides aux deux avants de pointe qui peuvent très vite agir de différentes manières lorsqu'ils sont en possession du palet.
- Il assure une bonne collaboration latérale ou en profondeur lors d'un forechecking exercé par les deux avants, ce qui permet de perturber le jeu de l'adversaire et de prêter main-forte en cas de pressing déclenché très tôt dans la zone d'attaque ou la zone neutre.
- Très bien structuré, le travail de la défense est facile à apprendre et à comprendre pour les différents joueurs.
- Il est facile de trouver sa position et son rôle dans les différentes situations de jeu. Le système présente également des avantages pour la deuxième ou la troisième vague contre un adversaire qui joue de manière compacte dans la zone neutre.
- Le 2-1-2 assure une bonne utilisation de la largeur et de la profondeur; il permet de passer rapidement de l'attaque à la défense et vice versa.



Conduire la crosse

Inconvénients:

- Le rôle de l'avant défensif (le «1» du 2-1-2) est difficile, car il demande de très grandes qualités.
- Le système exige que chaque joueur remplisse son rôle à 100 pour cent.
- Des problèmes peuvent survenir en présence d'un adversaire habile dans sa zone si l'équipe ne réussit pas à appliquer le marquage homme à homme ou si elle n'est pas assez forte pour cela.
- Faute d'une discipline suffisante, l'équipe peut facilement se retrouver disséminée sur l'ensemble de la patinoire.
- Si les avants de pointe montent trop et manquent le forechecking, il peut facilement en résulter des problèmes dans la zone neutre ou dans la zone de défense de l'équipe.
- Les changements de position entre le «centre», les ailiers et les arrières

peuvent provoquer des difficultés dans le cadre du passage (de l'offensive à la défensive) à la limite de la zone d'attaque ou dans la zone neutre.

- Le système exige des défenseurs qu'ils disposent d'une bonne technique et qu'ils soient capables de «lire» le jeu et de bien marquer l'homme, faute de quoi l'équipe risque de se retrouver confrontée à de sérieux problèmes.

Résumé

Pour conclure, j'aimerais souligner une fois encore que ce n'est pas le choix du système qui est décisif, mais bien les capacités des joueurs qui doivent l'appliquer.

Un entraîneur qui espère avoir trouvé le système idéal et qui cherche, par la suite, des joueurs qui s'y plient aura tôt fait de remarquer qu'il fait fausse route. Je crois que, de tous les systèmes que j'ai présentés, le 2-1-2 est le plus équilibré; c'est aussi celui qui assure la meilleure – et la plus efficace – répartition des tâches entre les différentes positions, à condition de disposer des joueurs nécessaires. Certes, ce système a lui aussi ses carences mais, du point de vue des possibilités qu'il offre et des difficultés qu'il présente, c'est celui qui me paraît le plus satisfaisant.

A tous les entraîneurs qui cherchent à résoudre la question du système de jeu, je serais tenté de dire: *Composez, en vous fondant sur les capacités des joueurs à disposition, un système à partir de divers éléments, sans craindre de laisser vos «poulains» jouer différemment dans les trois zones, voire dans les blocs, même si cela présente certains inconvénients.*

Comme toujours, il faut se baser sur le potentiel de l'équipe pour choisir un système de jeu et un modèle d'entraînement. Pour ce qui est de l'avenir, il faut retenir la chose suivante: la formation des jeunes joueurs doit leur permettre d'occuper différentes positions au sein de l'équipe. Du point de vue technique, tactique, psychique et physique, elle doit viser à leur faire connaître et maîtriser les différents systèmes de jeu. ■

Coach

