Unihockey grand terrain: Eléments tactiques

Les finesses techniques et les actions tactiques caractérisent le jeu. Des éléments tels que les variantes de coups francs, le jeu de puissance, les doubles passes, etc. ne fascinent pas uniquement le public mais portent également une équipe vers le succès. Exploiter à son avantage les éléments technico-tactiques au cours d'une partie suppose une grande qualité de jeu.

Tactique individuelle

Cacher la balle: Le joueur en possession de la balle essaie de cacher celle-ci par son corps. Il se place entre la balle et le joueur adverse.

Se démarquer: Le joueur (sans la balle) cherche à se placer dans une position lui permettant de recevoir une passe. Il se détache de l'adversaire, change de vitesse, feinte.

Position d'interception: Le joueur de la défense se trouve sur la ligne correspondant à la trajectoire hypothétique entre le joueur en possession de la balle et son coéquipier attendant une passe. De ce fait, ce dernier ne peut pas réceptionner de passe.

Intérieur: Le joueur est positionné entre son adversaire en possession de la balle et le but, soit la ligne théorique de tir ou de défense.

Tactique de groupe

Passe double: Après le tir, le joueur se repositionne pour la réception d'une passe, directement ou après un certain laps de temps.

Situations standard: On entend par cela des situations de jeu qui se reproduisent régulièrement de la même manière ou à un même endroit et qui, partant, peuvent faire l'objet d'un entraînement sous forme de variantes. Exemples: coup franc, bully, tir au but.

Tactique d'équipe

Systèmes de jeu: On entend par systèmes de jeu la tactique de l'équipe (disposition des joueurs sur le terrain) et les tâches tactiques des joueurs. Les blocs d'une équipe peuvent jouer des systèmes différents.

Occupation défensive de l'espace: Chaque joueur contrôle la zone qui lui a été attribué. L'occupation défensive de l'espace s'applique surtout au propre côté du terrain.

Marquage individuel: Chaque joueur contrôle son joueur adverse direct. Ce marquage s'applique à l'ensemble du terrain.

Echec avant: Tentative de faire échec à l'équipe adverse dans sa propre zone et de faire pression sur elle. Exemple: dévier sur un seul côté les combinaisons naissantes.

Pression: Marquage serré de l'adversaire en possession de la balle afin de s'en emparer. Exemple: la pression

peut être appliquée à n'importe quel endroit du terrain.

Jeu de puissance (jeu en surnombre): Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse doit/doivent purger une pénalité.

Jeu en infériorité numérique: Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de sa propre équipe doit/doivent purger une pénalité.

Transition

On entend par «transition» le passage de la défense à l'attaque (contre) et inversement (backchecking).

Contre: Plus vite une contre-attaque est lancée, plus elle a de chances d'aboutir à une situation de tir pour des joueurs en surnombre avant que l'équipe adverse n'ait eu le temps de se reformer.

Backchecking: En cas de perte de balle, passage rapide de l'attaque en défense.

Tactique

On indique la disposition en chiffres (en commençant avec les joueurs de la défense). Exemple: 2-1-2 = 2 défenseurs – 1 centre – 2 attaquants.

Pour décrire une situation de jeu, on mentionne toujours en premier lieu l'équipe/le joueur en possession de la balle. Exemple: 1:2 = le joueur en possession de la balle se trouve face à deux adversaires.

Source: Wolf, M. (2013). Unihockey – Entraîner et jouer. Macolin: Office fédéral du sport OFSPO

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO