





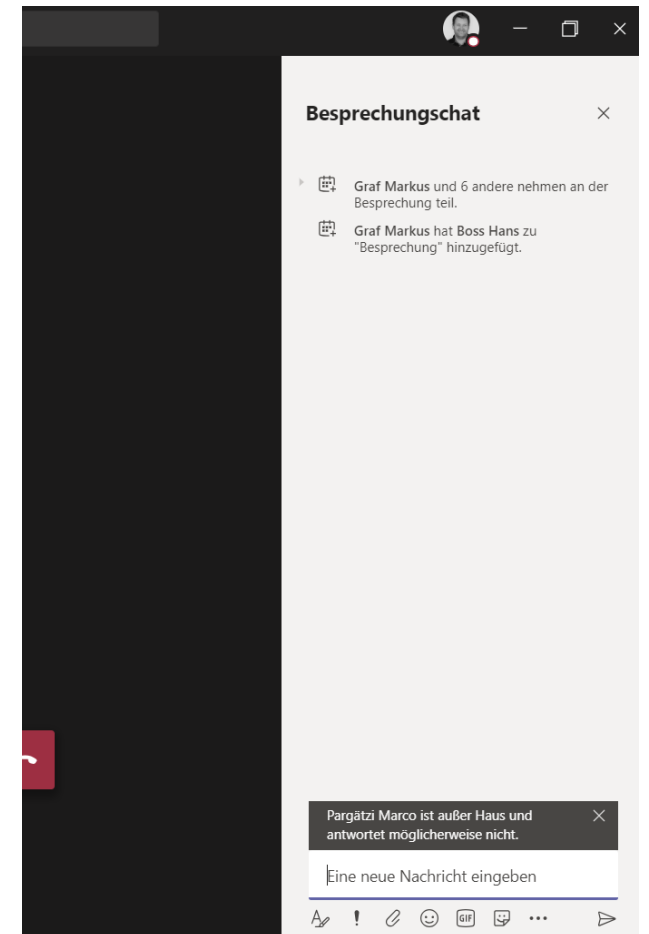
WORKSHOP

IMPACT U13

WEBINAIRE INFORMATIONS DU DÉPART



- Webinaire deviens enregistrer
- Muet
- Question à la fin ou par le chat



OBJECTIFS DU WEBINAIRE «IMPACT U13»

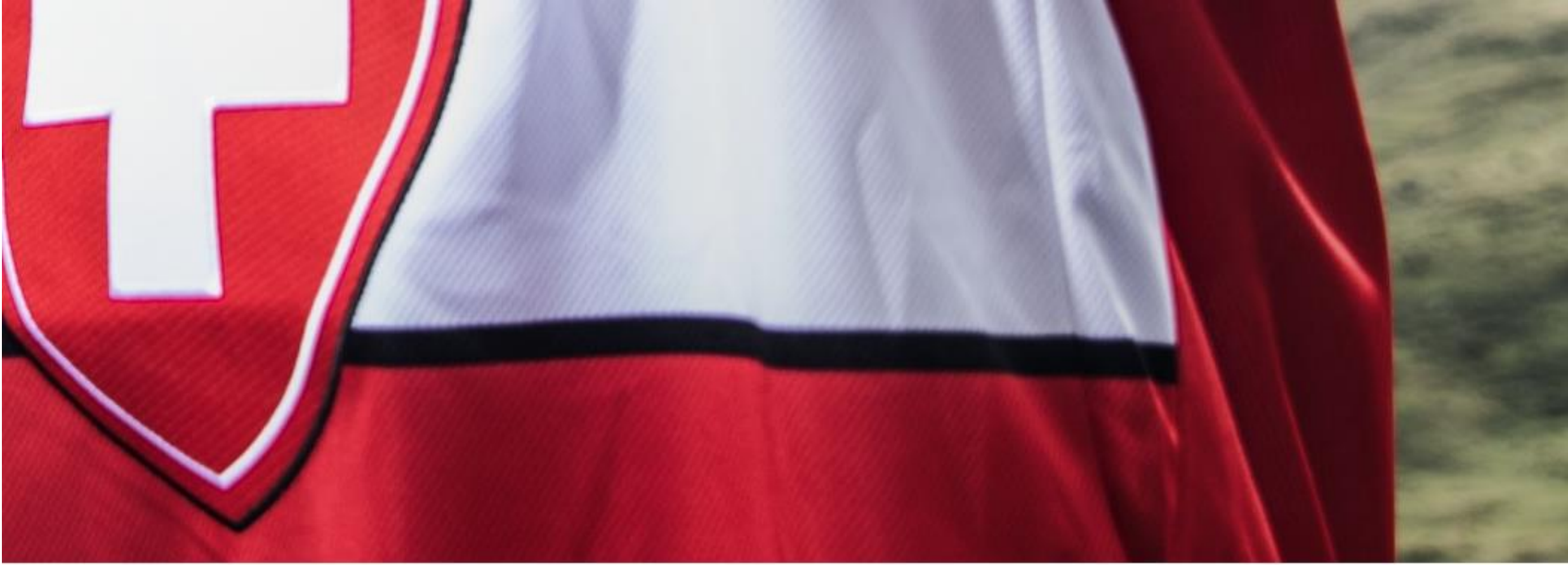
Les participants apprennent à connaître la philosophie de formation du niveau U13 et à comprendre la signification du concept de formation.

Dans le cadre des tournois en longueur 4:4, les participants recevront des exemples pratiques pour la mise en œuvre.

AGENDA



- APERÇU DES CHAMPIONNATS
- PHILOSOPHIE DE FORMATION SIHF / SWISSMADEHOCKEY
- FTEM U13
- IMPACT U13
- QUESTIONS ET RÉPONSES
- PLAYBOOK TOURNOIS 4:4
- PERSPECTIVES



APERÇU DES CHAMPIONNATS



DOMAINE STRATÉGIQUE RELÈVE

IMPACT



Talent-Sport

U20 au U12-Elit



Ambition-Sport

U20 au U12-Top



Animation-Sport

Cat. A
Fun-Hockey



Recrutement (Kids)

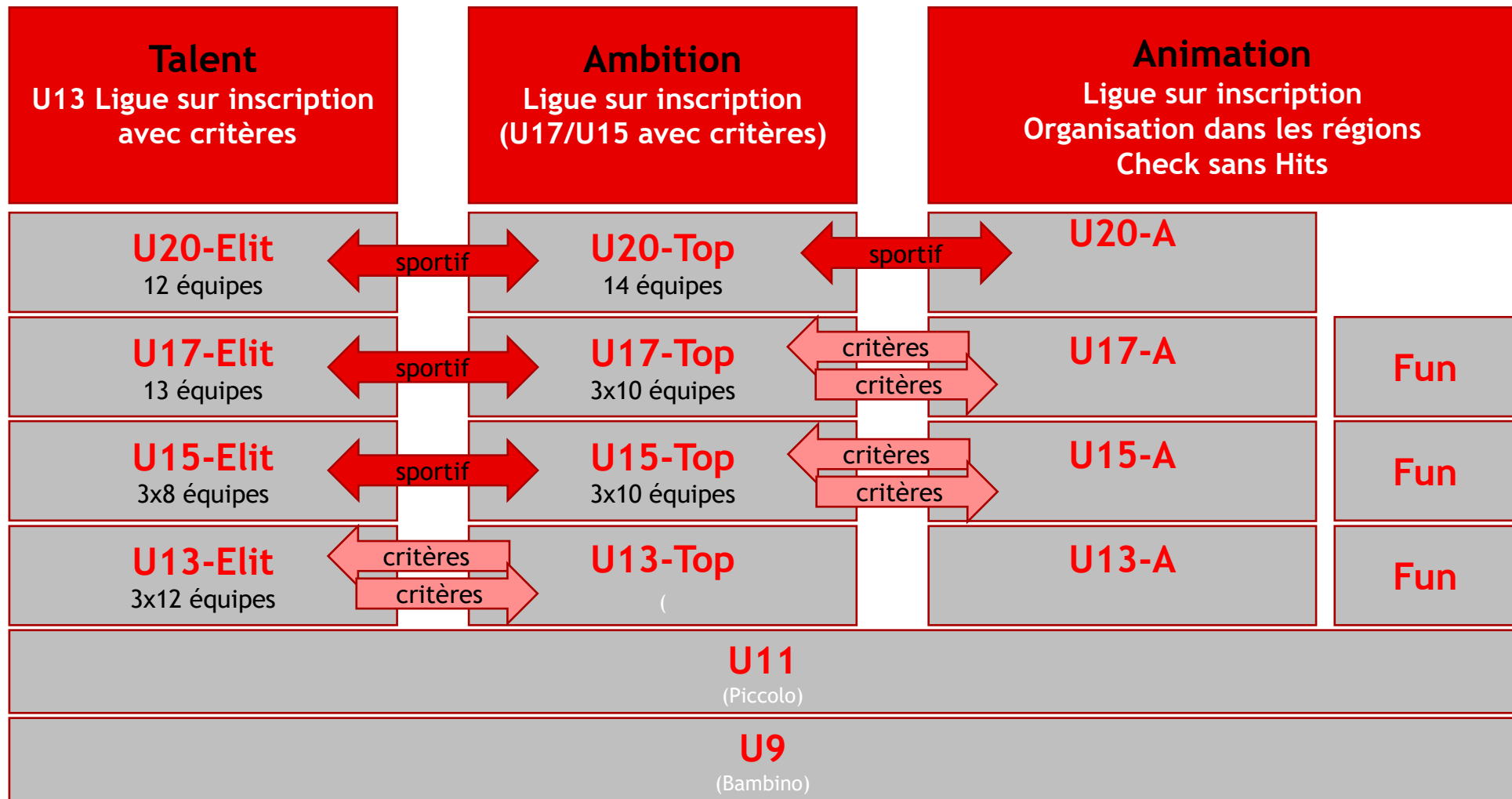
U9 et U11
École de hockey

„La relève se développe avec une différenciation et accentuation orientée aux objectifs et besoin:

- "Talent-Sport" est orienté, déterminant et efficace sur le sport professionnel
- "Ambition-Sport" est orienté comme sport loisir hautement qualifié et avec des contenus de formation orienté à la performance
- "Animation-Sport" crée des différentes offres polyvalentes pour les différentes motivations sans les aspects sélectifs.
- "Recrutement" soutien et renforce le fond de la base

IMPACT

PROMOTION / RELÉGATION



IMPACT

COMMENT ORGANISONS-NOUS NOS CHAMPIONNATS ?

PROMOTION - RELÉGATION ?!?



CHAMPIONNATS TEAMS

- Teams: Pensée de performance
- D'une sélection large à la sélection restreinte
- Teams: introduire la compétition
- Évaluation des joueurs
- Teams selon niveau
- Pas de sélection de joueur
- Teams: Tournois homogène
- Sélection selon le plaisir

U20:
12, 14, 20
3 années

U17:
13, (27), 50
2 années

U15:
24, (40), 69
2 années

U13:
36, 73, 88
2 années

U11:
102, 127
2 années

U9:
99, 145
4 années

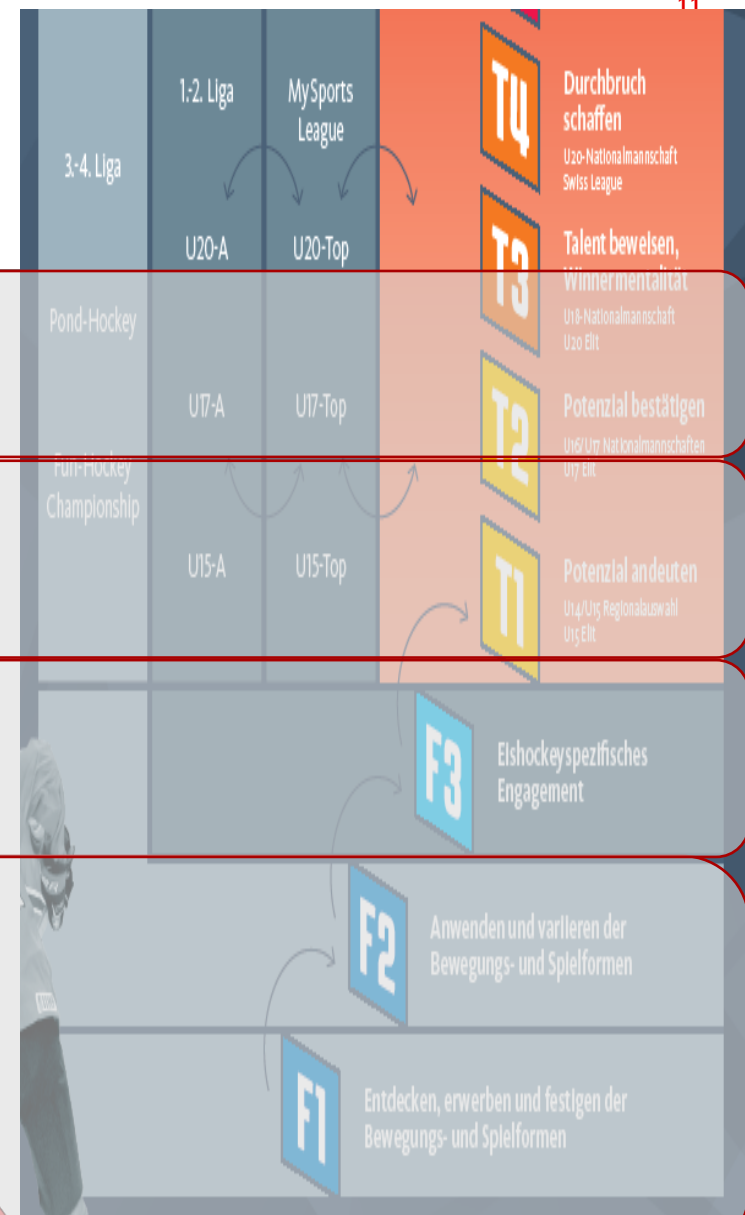
Learn to Win

Learn to perform

Learn to train

Basics

Smile



«CASQUE OBLIGATOIRE»
À PARTIR DE
ASSEMBLÉE RÉGIONALE
JUN 2020



DÉCISIONS DU NAC

7.12 - CASQUE OBLIGATOIRE POUR TOUS LES COACHES

Conclusion

- Le BPA recommande que tous les entraîneurs soient tenus de porter un casque pendant les entraînements sur glace
- L'assemblée talent a accepté la recommandation pour les U20-Elit et U17-Elit.

Requête

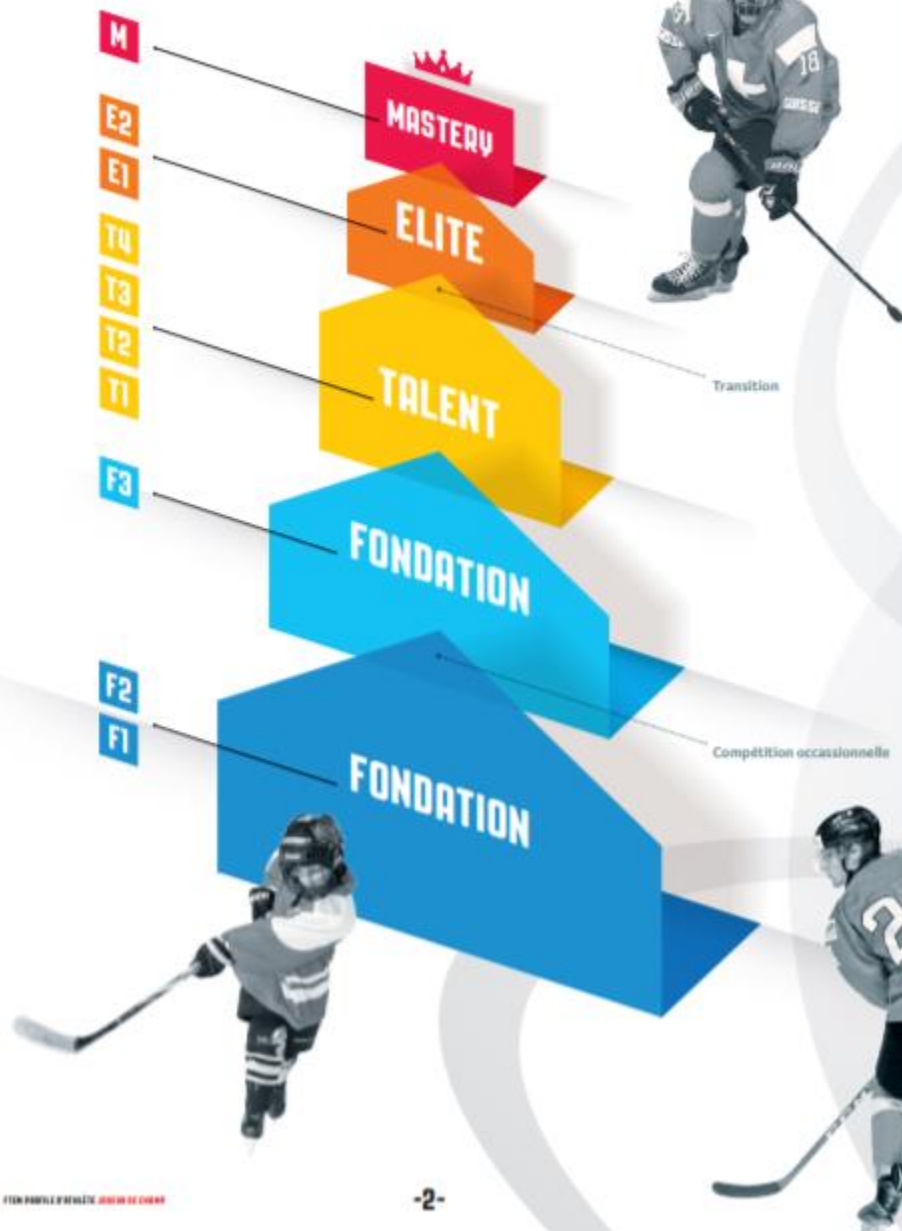
- De porter un casque durant les entraînement sur glace est obligatoire pour tous les coaches qui sont sur la glace.
- A intégré dans le règlement d'entraîneur:

Le port du casque est obligatoire pour tout le personnel (entraîneurs et assistants) lors des unités officielles (entraînement sur glace) avec toutes les équipes amateurs et juniors. Le SIHF décline toute responsabilité en cas de blessures à la tête sans casque.

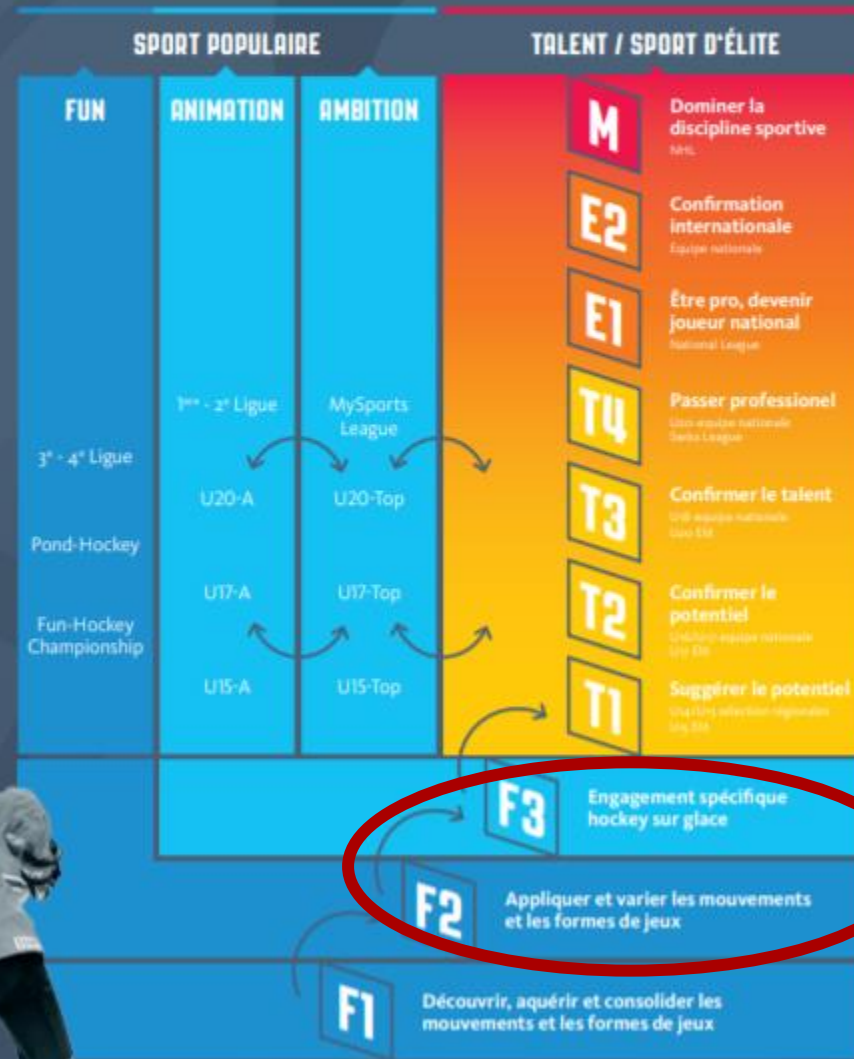
FTEM U13



TALENT WAY



HOCKEY MAP



IMPACT U13

FTEM PHASE F2 + F3

Foundation

Phase	Mots clés	Description succincte
F1	Découvrir, acquérir et consolider les mouvements de base	L'accent est mis sur l'acquisition et la consolidation des mouvements de base dans un contexte ludique, sur la découverte des éléments (par ex. l'eau) et sur l'utilisation des équipements.
F2	Appliquer et diversifier les mouvements	Les capacités et les compétences de mouvement sont élargies par l'application et la diversification des mouvements de base.
F3	Engagement et /ou compétition dans une spécialité spécifique	Les sportifs s'engagent maintenant dans une spécialité sportive et développent des capacités et des compétences leur permettant de participer à des compétitions.



IMPACT U13

FTEM PHASE F2 + F3

Gpe d'apprentissage	Degré	Méthodologie
DÉCOUVREUR	DÉCOUVRIR	ANIMER
DÉBUTANT	ACQUÉRIR	CONSOLIDER
AVANCÉ	APPLIQUER	VARIER
TALENT	SPÉCIALISER	PERFECTIONNER
CONNAISSEUR	CRÉER	DÉVELOPPER

Methodisches Konzept, Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung (Birrer et al., 2016)

AVANCES

Les membres de ce groupe d'apprentissage se profilent dans leur sport par un bon niveau de performance et une bonne assurance dans les exercices de mouvements. Les talents peuvent appliquer des mouvements et des formes de jeux et en général prennent déjà part à des compétitions. A partir de la phase F3, dans le sport spécifique avec engagement dans une organisation de sport populaire ou de performance.

Conséquences méthodologiques

Les avancés doivent être en mesure, d'adapter leurs aptitudes à différentes situations. Les exigences des exercices et des formes de jeux doivent être variées afin de créer de nouveaux défis (Temps, zone, règles, tâches supplémentaires etc...).



AVANCÉ **F3** ENGAGEMENT SPÉCIFIQUE

STAR PROFILE ÉLÉMENTS

	COMPÉTENCES	DEGRÉ	OBSERVATION / APPARENCE
PATINAGE	Vitesse de patinage	Appliquer	Accélération, départ, explosivité des 3 premiers pas, fréquence
	Vitesse, rapidité	Appliquer	Vitesse, faculté de glisse, avant et arrière, économie des forces
	Agilité	Appliquer	Changements de direction, pivots, stop et start «Nummelin»
	Équilibre	Appliquer	Équilibre, faculté d'être sur ses appuis, position basse, 1 ou 2 jambes
	Patinage arrière	Appliquer	Accélération, vitesse, équilibre
SKILLS	Tirer	Acquérir	Efficience (pas d'espace et de temps), variantes, degré de surprise (déclenchement rapide), précision, puissance (conclusion tactique)
	Passer	Appliquer	Donne la passe (distance, passe flipée en revers), réception de la passe (précision, timing, coup droit, revers, patins), vitesse du puck
	Travail de canne, conduite du puck	Appliquer	Puck sur la palette, intercepte les lignes de passe, déviation, contrôle de la canne de l'adversaire
	Protéger le puck	Appliquer	Contrôle du puck, dribbling, protection du puck, feintes (variantes: avec les patins ou avec et sans la bande), mise au jeu (bully)
	Jeu de corps (engages)	Acquérir	Faculté de s'imposer physiquement, duels (sur la surface de glace ou à la bande), prendre des checks, lever la tête, niveau de lutte, dur mais correct, bloquer les tirs avec le corps
SENS DU HOCKEY	Intelligence de jeu	Acquérir	Voit les zones libres avec joueurs et crée des situations de surnombre, trouve des solutions et agit en toute situation, vitesse de la visualisation
	Sensibilisation offensive	Acquérir	Se démarque, anticipation des situations de jeu, ouvre des zones libres pour ses coéquipiers, se place pour marquer, vitesse de mise sous pression, communication
	Sensibilisation défensive	Appliquer	Garde la position «inside», protège le slot, rassure les coéquipiers, support, anticipe les lignes de passe, bloque les tirs. Réduit rapidement la distance sur l'adversaire, communication
	Gestion du puck	Appliquer	Fait le bon choix en fonction de la situation, support, surnombre
	Prises de décision	Appliquer	Prises de décision surprenantes, sens du but
ÉQUIPE	Communication	Acquérir	Respect et ouverture avec ses relations, confiance comme base, traite les conflits sans perturber la stabilité du groupe, communique avec ses coéquipiers, les entraîneurs et les fonctionnaires avec les mêmes valeurs
	Capacité du team	Appliquer	Intégration dans le groupe, définit et réalise des objectifs communs, NOUS avant le MOI, participe au bon esprit d'équipe et à un bon climat de travail
	Leadership	Acquérir	Prend des responsabilités dans le groupe, essaie de donner de la valeur à ses coéquipiers et au groupe, influence positivement la dynamique de groupe
	Répartition des rôles	Acquérir	Connait son rôle et le réalise, est conscient de sa position dans l'équipe et le système, met ses compétences à disposition de l'équipe
	Respect	Appliquer	Relations respectueuses avec les coéquipiers, les entraîneurs, les adversaires, les arbitres et le staff; respect des règles, des principes du fairplay (y compris antidopage)
PERSONNALITÉ	Confiance en soi	Appliquer	Est en confiance, «I can do it», peut estimer ses capacités (connait ses qualités et ses défauts), peut réaliser ses qualités avec constance, est courageux et prend des risques calculés
	Facultés d'apprentissage	Appliquer	A une bonne perception (il peut mémoriser et peut réaliser), il a de la personnalité, essaie d'apprendre de ses erreurs et est entreprenant
	Prise de responsabilités	Appliquer	Prend la responsabilité de ses performances et de son développement, est-il autonome, soigne-t-il les détails, a beaucoup d'engagement dans tous les domaines
	Motivation	Appliquer	Est toujours motivé, veut sans cesse se développer et apprendre, veut être le premier et avoir du succès, n'abandonne jamais et ne se laisse pas influencer par les échecs
	Performance, style de vie	Acquérir	Gère bien son environnement et son temps libre selon les principes de la performance, obstiné, tenace et axé sur l'objectif, accent sur sa propre performance, est courageux et peut s'imposer contre de la résistance, les défis le motivent
FORCE MENTALE	Engagement	Acquérir	Démontre beaucoup d'intensité dans les entraînements et les matchs, donne toujours son maximum et veut sans cesse repousser ses limites, a-t-il de la passion, s'efforce-t-il de s'entraîner avec une excellente qualité
	Préparation	Acquérir	Se prépare-t-il toujours bien, mentalement et physiquement, se prépare-t-il toujours bien pour obtenir le niveau de performance idéal (ILZ)
	Coaching personnel	Acquérir	A-t-il de bonnes facultés de concentration, peut-il maintenir son niveau de performance idéal (ILZ) dans les entraînements et les matchs, peut-il appliquer ses techniques de base, est-il résistant aux influences et pensées négatives, est-il conscient de son attitude corporelle et peut-il l'influencer
	Gestion des énergies	Acquérir	Peut-il gérer ses propres énergies, prend-il soin de sa régénération, peut-il gérer les moments où il faut se donner à fond ou quand il faut déconnecter, bouton On/Off
	Contrôle des émotions	Appliquer	Peut-il gérer ses propres émotions et impulsions, reste-t-il sous contrôle lorsqu'il y a une grande pression, peut-il rester calme lorsque le niveau émotionnel et de frustration est élevé
	Production de la performance	Acquérir	A-t-il la puissance, la force, la vitesse nécessaires dans les jambes et le haut du corps (facteurs neuromusculaires)

IMPACT U13



DEGRÉ U13

NOUVELLE ORIENTATION DE LA PHILOSOPHIE DE FORMATION

Situation de départ	<ul style="list-style-type: none">• Ce niveau est le début important dans le hockey structuré. Recrutement large pour le développement du joueur s'est important, surtout que la détection du talent est relativement difficile à cet âge. Le développement du jeu et de l'athlète doivent être prioritaire.• Le modèle de formation en adaptation avec la philosophie scandinave.
Proposition	<p>La combinaison classique des matchs de championnat et des formes de tournois. Les formes de tournois permettent une formation élargie.</p> <p>Mode: Pas de séparation stricte l'importance du résultat est diminuée.</p> <p>Plus de classement individuels et d'équipes. (SIHF enregistre le classement).</p> <p>Concept "5:5,,</p>
Argumentation	<p>Moins de pression dû aux résultats</p> <p>Au points de vue de la formation, adaptation des formes de jeux. Les activités sont positives pour le sport de performance comme pour le sport amateur.</p>

IMPACT U13

MESURE

Mesure	Raison	Objectives
Ligue sur inscription	Classification non pas en fonction de l'ambition de l'entraîneur, mais en fonction du potentiel de l'équipe	Des jeux aussi homogènes que possible
Plus de classement	Les joueurs, les parents et les entraîneurs accordent trop d'importance à la victoire et à la défaite.	La formation de tous les joueurs est au premier plan, sans pression du résultat.
Plus de classement individuels	Les joueurs, les parents et les entraîneurs attachent trop d'importance aux points marqués.	Les objectifs d'action et la formation doivent être au premier plan.
Penaltyscorer	Une séance de tirs au but gagnée et nous serions champions du monde ! U-Natis : De nombreuses décisions par les tirs au but.	Une compétition orientée vers les athlètes, qui devrait favoriser le duel 1:0.
5:5 en cas de pénalité	Le jeu en supériorité numérique ne doit pas être pratiqué consciemment.	Le jeu 5:5 doit être promu. Plus de joueurs + des shifts plus intensive
Tournois en longueur	Le jeu 5:5 offre beaucoup d'espace à ce niveau.	Concentration sur les 4 rôles du jeu (principes / comportement du jeu) plutôt que sur la tactique.
Supprimer la règle des 3 crois	La règle des 3x est un obstacle à la promotion des athlètes. -> entraîneurs des clubs en responsabilité !	La formation des joueurs est au premier plan pendant toute la saison
Overages	Grandes différences de niveau de performance et de développement -> responsabilité de l'entraîneur	Inclure les débutants et les développeurs tardifs

WEBINAIRE IMPACT U13

Questions?



DEGRÈS U13



U13

DÉCISIONS 20/21 (TECHNIC COMMITTEE SIHF, 10.12.19)

Règles 5:5 au degrés U13

- 5:5: Les règles sont maintenues pour la saison 20/21

Pénaltyscorer U13 / U15

- Pénaltyscorer est maintenu: Au meeting «Debriefing Impact». Les représentants des clubs ont confirmés le projet: -> A tous les degrés ! U15 et U13 (Seulement pour les matches de championnat)
- Objectifs:
 - Avis des entraîneurs: Cette compétition développe l'exercice individuel, des feintes et de la créativité.
 - La contre attaque est très difficile à simuler. L'entraîneur peut créer une atmosphère de concurrence qui favorise le développement de l'équipe. Cette compétition est une possibilité de démontrer les éléments techniques appris.

DÉCISIONS 20/21 (TECHNIC COMMITTEE SIHF, 10.12.19)

4:4 Chaque tournoi se déroule avec 4 équipes de clubs (Exeption lors de décistement)

Les Teams mixtes, de différents clubs devraient être possibles avec la communication entre les entraîneurs.

U13

TOURNOI EN LONG - FEEDBACKS DES CLUBS

Zug, 10.12.19

Hallo Zusammen,
Gerne leite ich euch eine Mail von Ivan Brägger vom SIHF weiter.
Bitte schaut bei diesen Turniere ebenfalls auf diese Schwerpunkte.

U13 Elit: Haben wir ja bis jetzt gesehen, dass es vor allem auch auf den Gegner darauf ankommt (Bellinzona, war ja mehr ein gehacke = hier können wir gut Zweikampverhalten und Puckprotection üben) gegen Ambri war es ja dann sehr gut.

U13 Top/A: Schaut hier vor allem die 4- Spielrollen an, dass wir weiterhin Mutig sind mit dem Puck etwas anzustellen. Und auch das immer alle 4 in der gleichen Zone sein werden (Off und Def Zone).

Bei Fragen zu den Spielrollen dürft ihr jeder Zeit auf mich zu kommen, im Skill Book findet ihr vermehrt auch Videos, welche die Situationen zeigen. Gerne sende ich euch noch ein Video im Anhang zum Thema Net Drive (Jon Fleischli).

Ab nächster Saison wird dann mit 4 Mannschaften gespielt, das finde ich sehr gut.

Lieber Gruss
Matthias

Glaner EC, 10.12.19

Guten Tag Herr Brägger

Ich bin Trainer in der Stufe U13 A und Top.

Wir hatten am Wochenende je ein Längsturnier.

Ich finde die Spielart sehr Interessant aber auf der Stufe Top kann man nicht mit einem Nachwuchs Schiri arbeiten .

Begründung:

Top spielt sehr schnell und mit Körper

Beim Wechseln sind 16 Spieler auf dem Eis der Schiri verliert die Übersicht

Das Spiel wird sehr Körperbetont

Die Verletzungen werden massiv zunehmen.

Lösung:

2 Schiri pro Hälfte

Ältere Schiris mit mehr Erfahrung

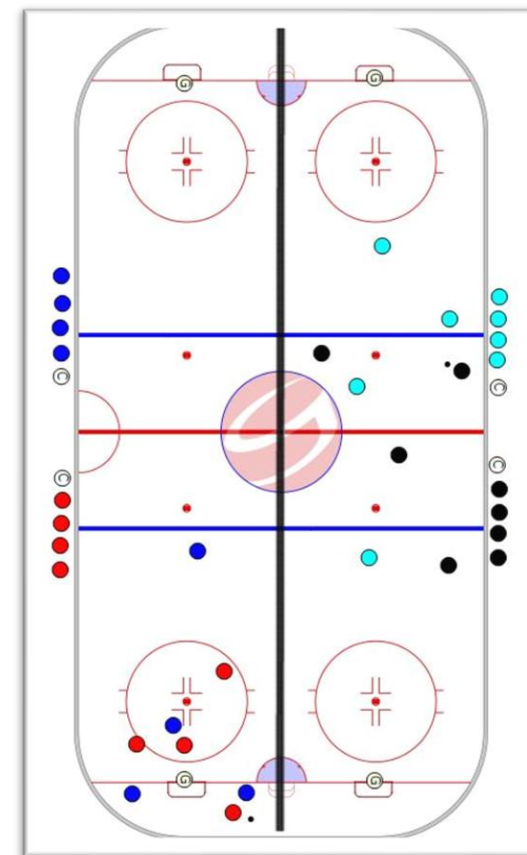
PLAYBOOK
TOURNOI EN LONG 4:4



PLAYBOOK TOURNOIS EN LONG U13

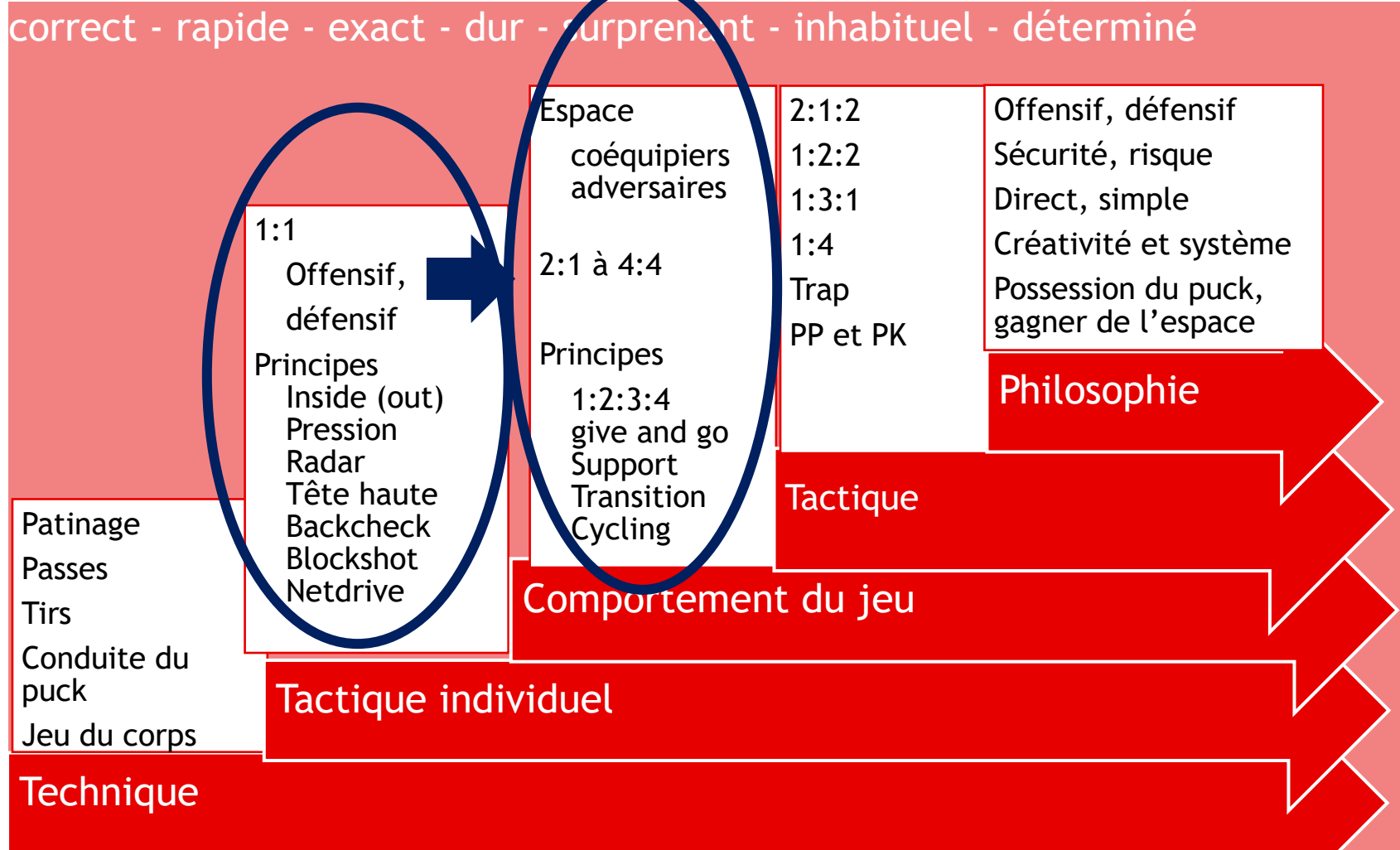
4:4

- La situation est analogue à 5:5 mais avec surfaces de glace réduites.
- Objectifs et contenus de formation «**Foundation 3**»:
- Développement du jeu, dans différentes zones, limitation du temps
- 5:5 / 4:4 en long / 3:3 de travers / 2:2 dans le coin etc...
 - Les joueurs découvrent les 3 zones et apprennent les principes de jeux
- Avec les couleurs du sémaphore. Respectivement les 3 rôles du jeu.
 - Interprétation permanente des couleurs du sémaphore, la position et les rôles.
- rôles.
- 4:4 En long ...
 - réduction de l'espace devant le but.
 - Augmente les duels pour le gain du puck.
 - Protection de puck et support du porteur du puck.
 - Elimination des positions D et F.
 - Principe de jeu 3:1



TACTIQUE ET STRATÉGIE

TOURNOIS EN LONG





CONCEPT DU FEU DE SIGNALISATION

LES 3 PHASES DE NOTRE JEU

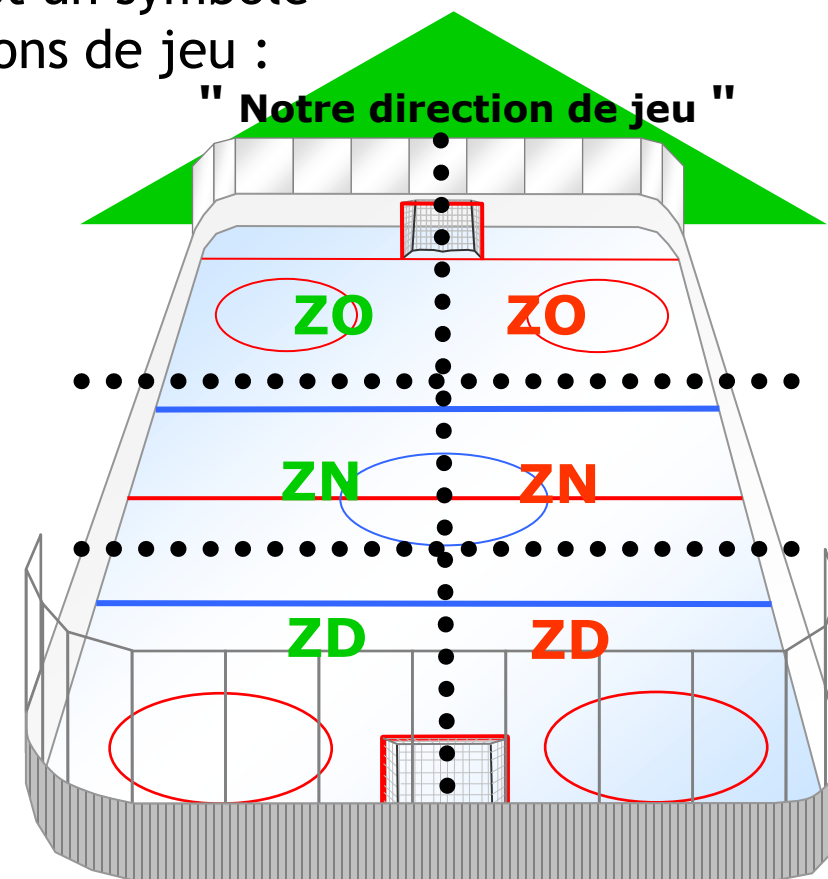
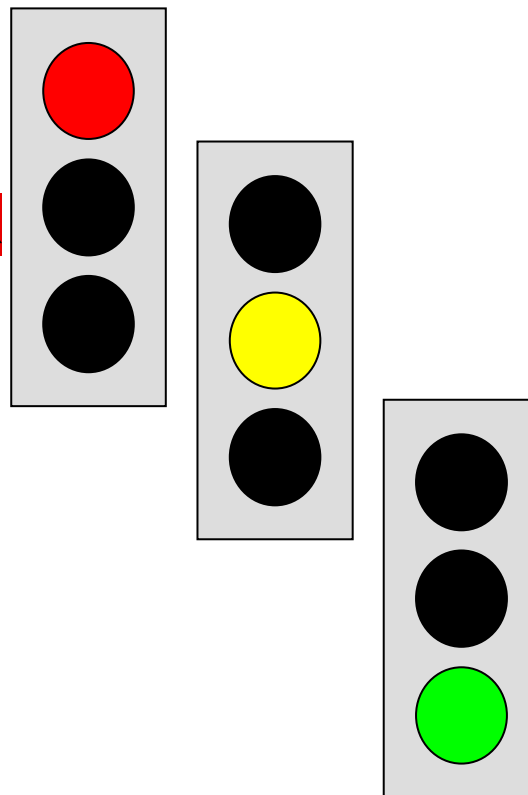
Le feu de signalisation avec ses 3 phases "Vert-Jaune-Rouge" est un symbole (métaphore) facile à comprendre pour les 3 différentes situations de jeu :

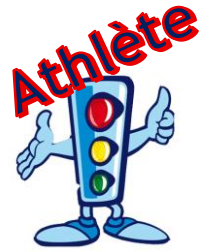
Les 3 phases de notre jeu

Adversaire en possession du puck

Personne n'a le puck

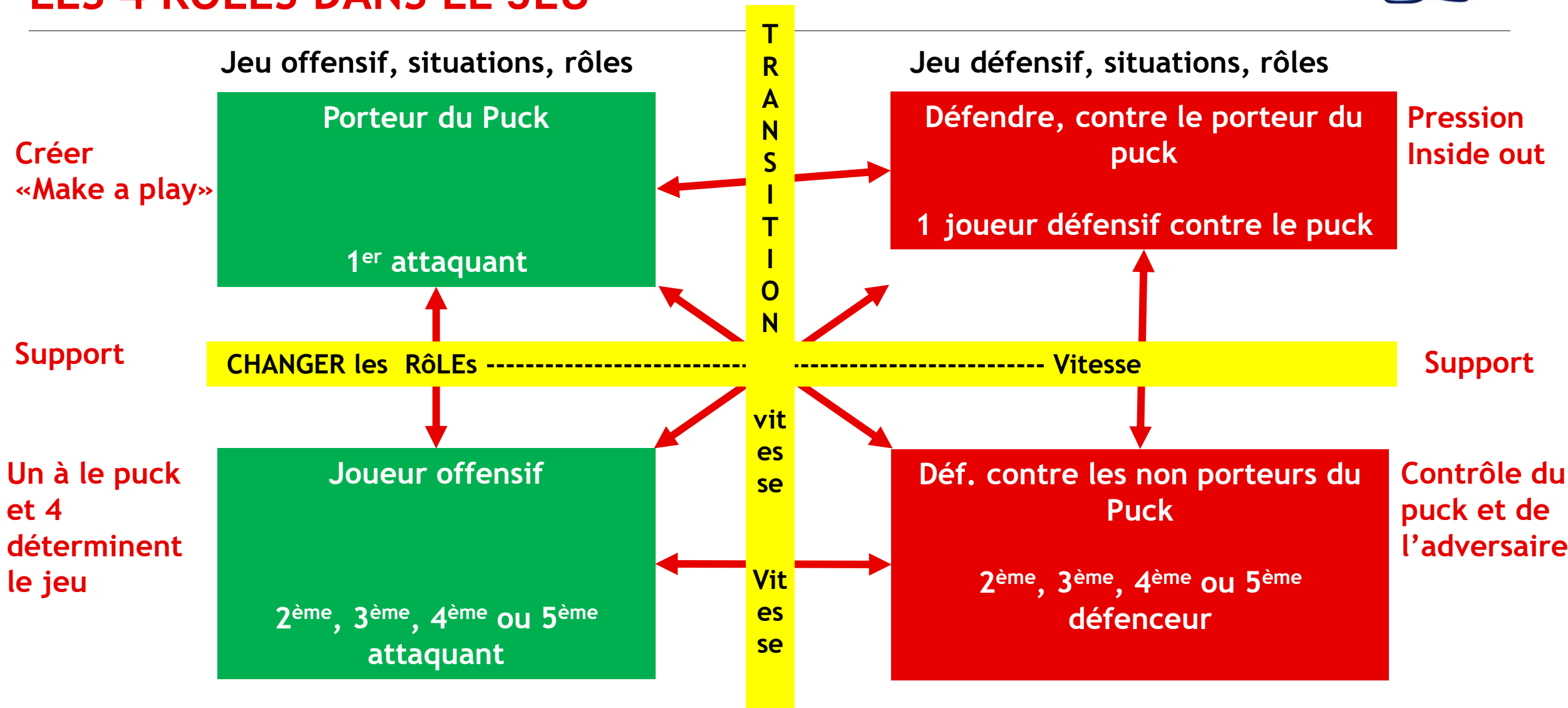
En possession du puck





TACTIQUE ET STRATÉGIE

LES 4 RÔLES DANS LE JEU



TACTIQUE ET STRATÉGIE

4 RÔLES DANS LE JEU



Jeu offensif, situations, rôles

- Soyez toujours dangereux, pensez " goal "
- Changement de rythme
- Créer un espace (profondeur / largeur)
- Feinter l'adversaire

Jeu défensif, situations, rôles

- Pression (puck, canne, adversaire)
- Garder le côté défensif
- Récupérer le puck
- Couper les passes
- Bloquer les tirs

Possession du le puck

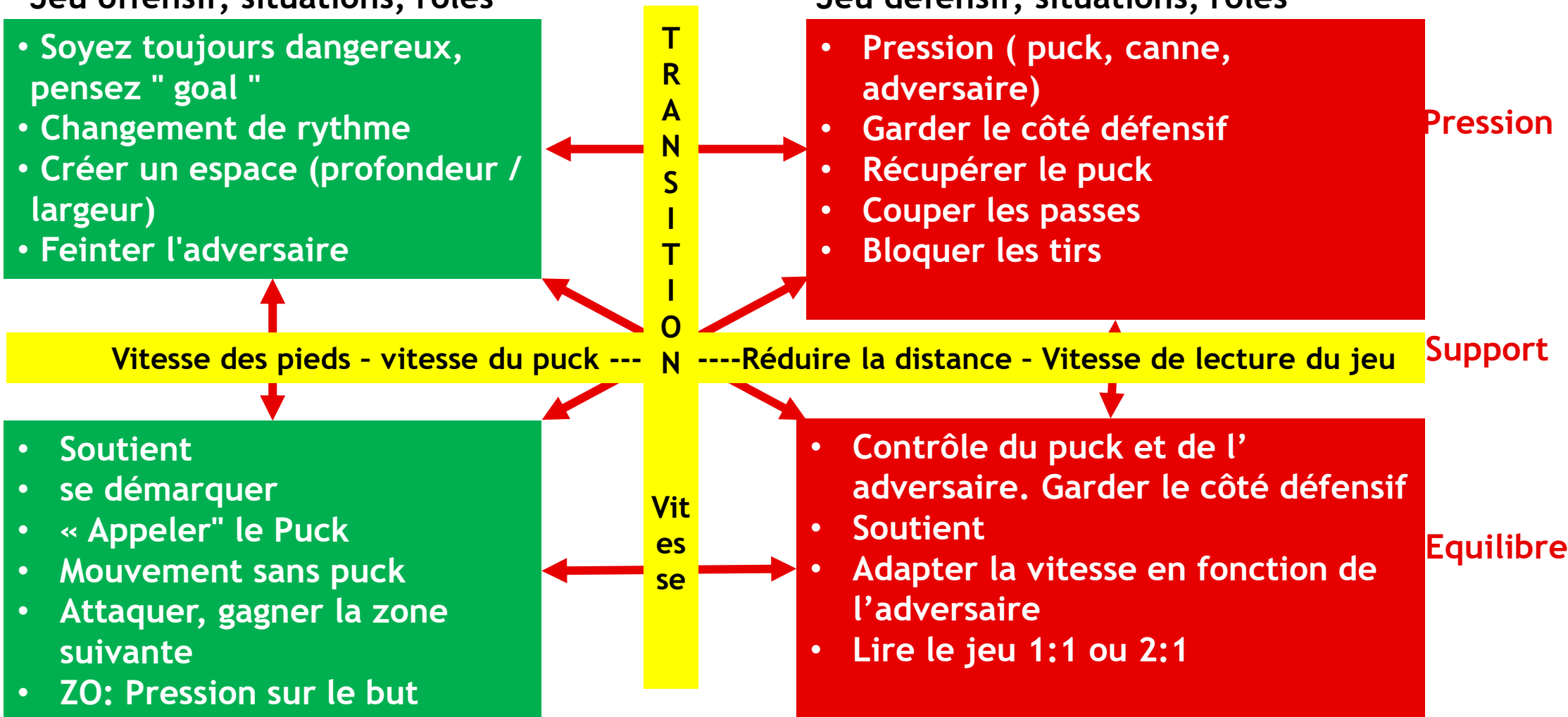
Pression

Support

Support

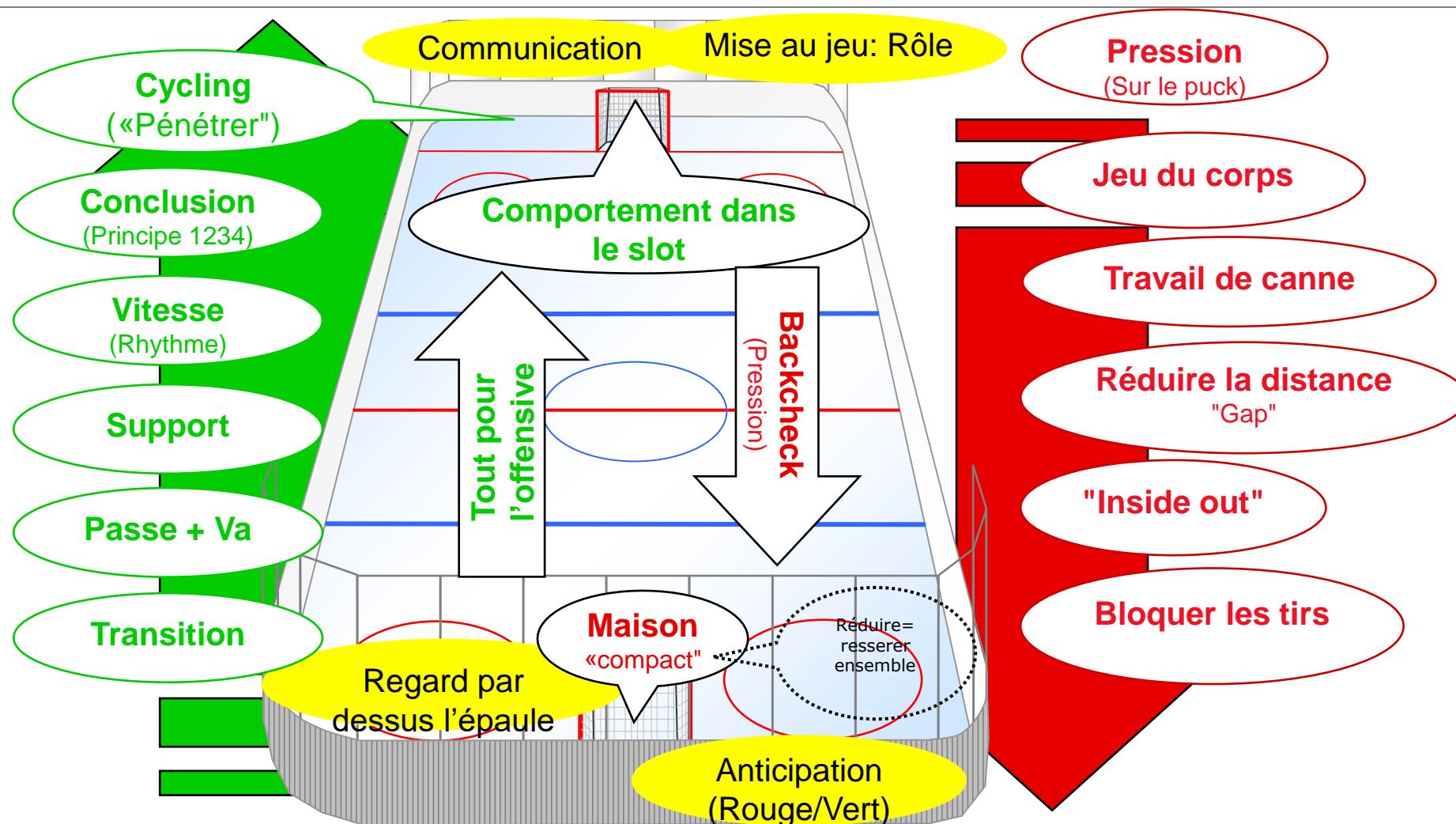
Equilibre

Equilibre



INTRO

JE SUIS UN FEU DE SIGNALISATION



PLAYBOOK TOURNOI EN LONG U13

4 POSITIONS - DÉF. / ATT.

Je joue à toutes les positions:

- Les joueurs interprètent les 4 positions
- Chaque joueur connaît les comportements de base de chaque position.
- Le coach peut mettre
2 D / 2 A ou une rotation 1-4

Concept de jeu "switch quick« commuter

- Lire la situation de jeu rapidement
-> Les rôles à distance par rapport au puck

Principes: MOI ...

- Anticiper les actions de mes coéquipiers et connaître les positions
- J'anticipe les situations de jeu (De mon équipe et de l'adversaire)
- J'interprète mes rôles

Concept de jeu:

- Rapidement en avant (Transition)
 - Tout pour l'attaque
 - Monter rapidement (GAP)
- Créativité en attaque
- Mettre rapidement de la pression (sur le but et le puck)

CONCEPT "SWITCH QUICK" COMMUTER

PENSER EN RÔLE, AU LIEU DES POSITIONS



P = PRESSURE / PLAY

Pression sur le porteur du puck
Pression sur le puck, jeu d'angle

Attaque, en avant: Créer le jeu d'attaque
Bouge tes jambes, 1 Passe + mouvements

S = SUPPORT

Support - soutien du coéquipier
Dans les duels prendre le puck.
Conquérir le puck

Prêt pour une passe, se démarquer
Support pour le coéquipier avec puck

T = TRIANGLE

Créer un triangle, courte distance sur le puck
Lecture du jeu, cherche ton adversaire

Créer le triangle d'attaque, créer de l'espace,
présence dans le slot, démarque toi

D = DISTANCE

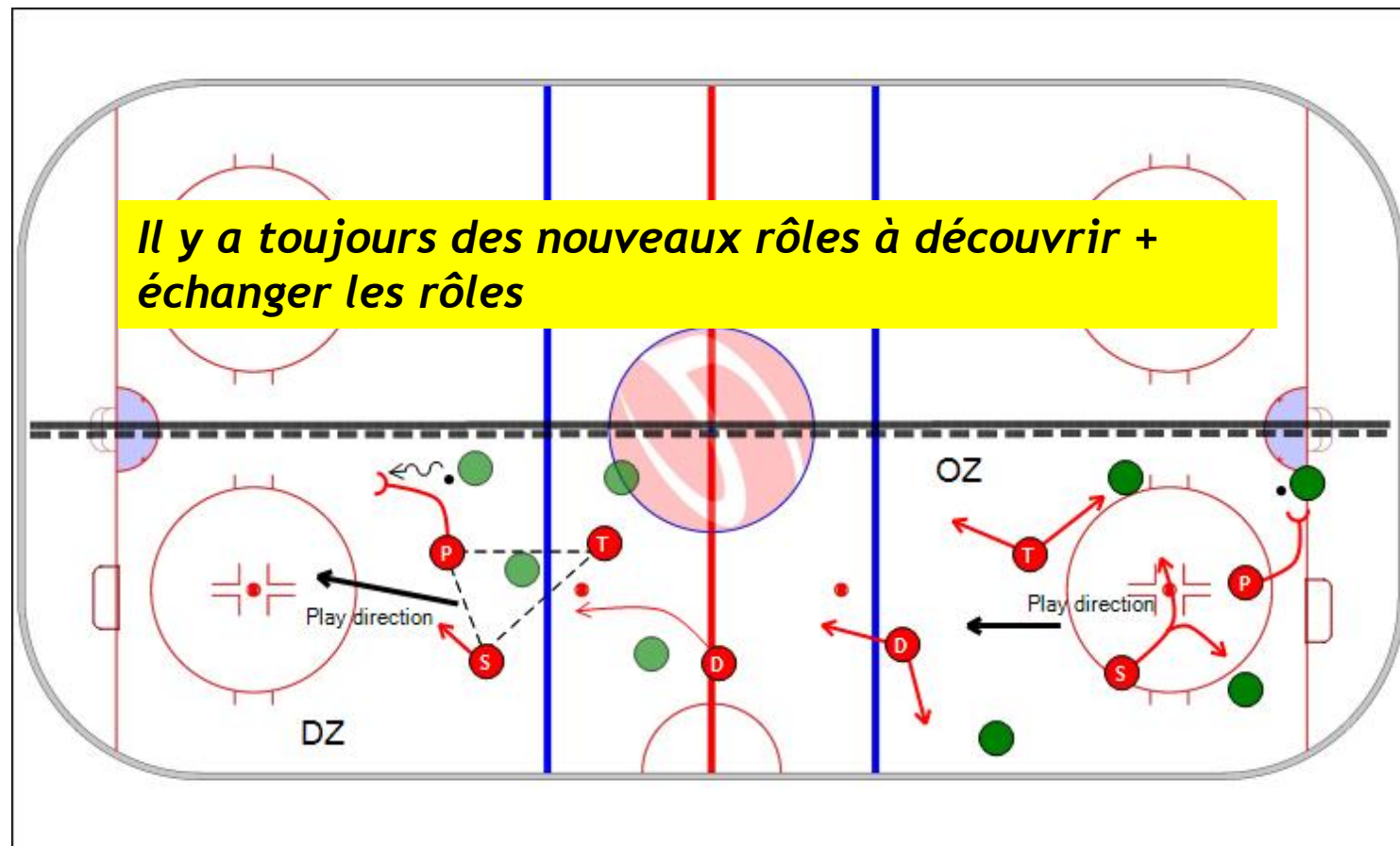
Assurer: ZO monte, ZD monte, pression
lire le jeu sur toute la largeur

Créer l'attaque (raccourcir la distance)
Créer la profondeur (L. bleu off.)

COMMUTER (SWITCH QUICK)

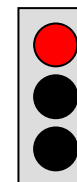
RÔLES DU JOUEUR -> P - S - T - D

- **P = PRESSURE / PLAY**
Pression sur le puck, jeu d'angle
Créer le jeu d'attaque
- **S = SUPPORT**
Support rapide de P
se démarquer
- **T = TRIANGLE**
Créer un triangle proche de la situation de jeu
- **D = DISTANCE**
Assurer, agrandir l'espace

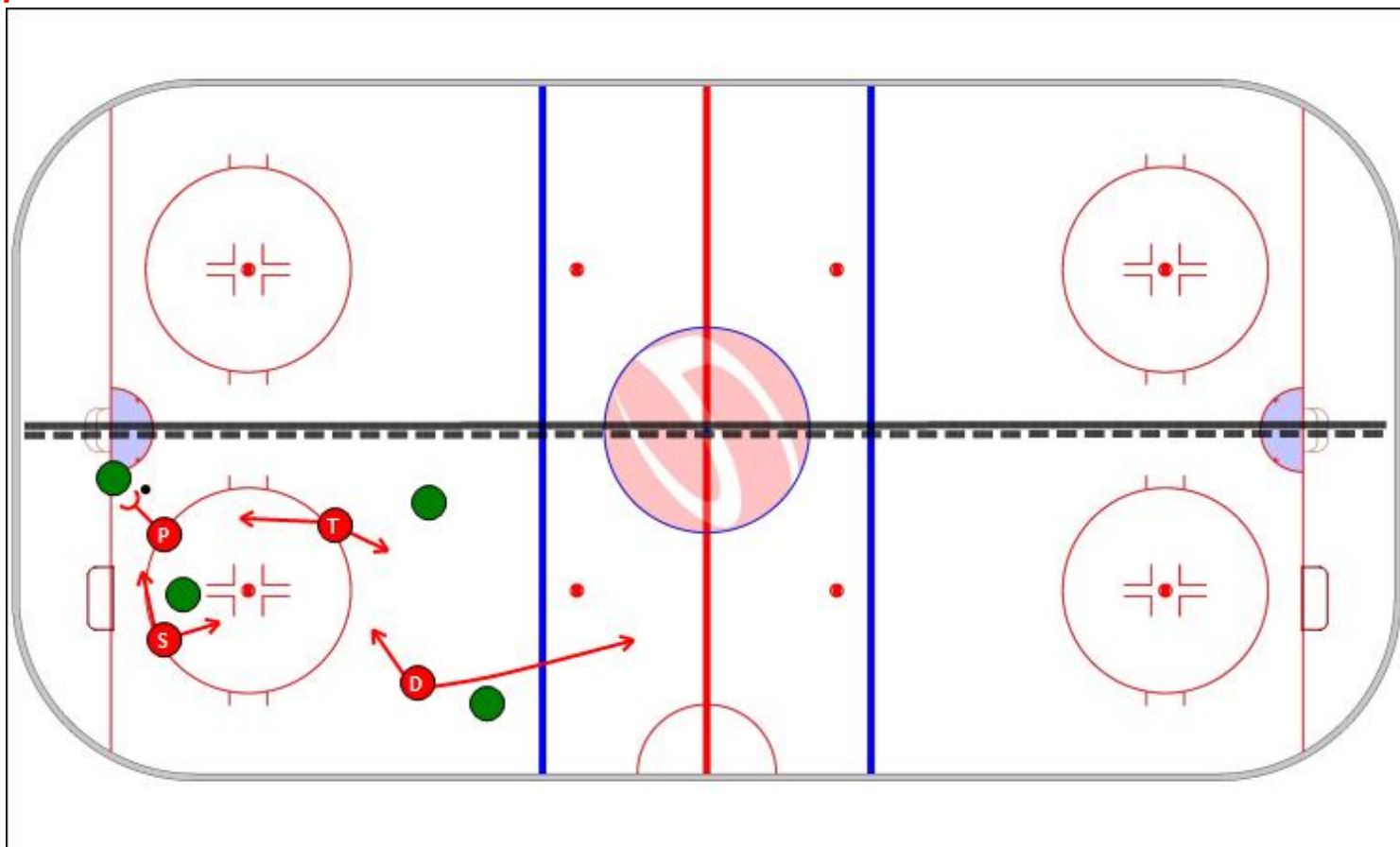


SWITCH QUICK - COMMUTER

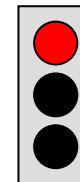
ZD



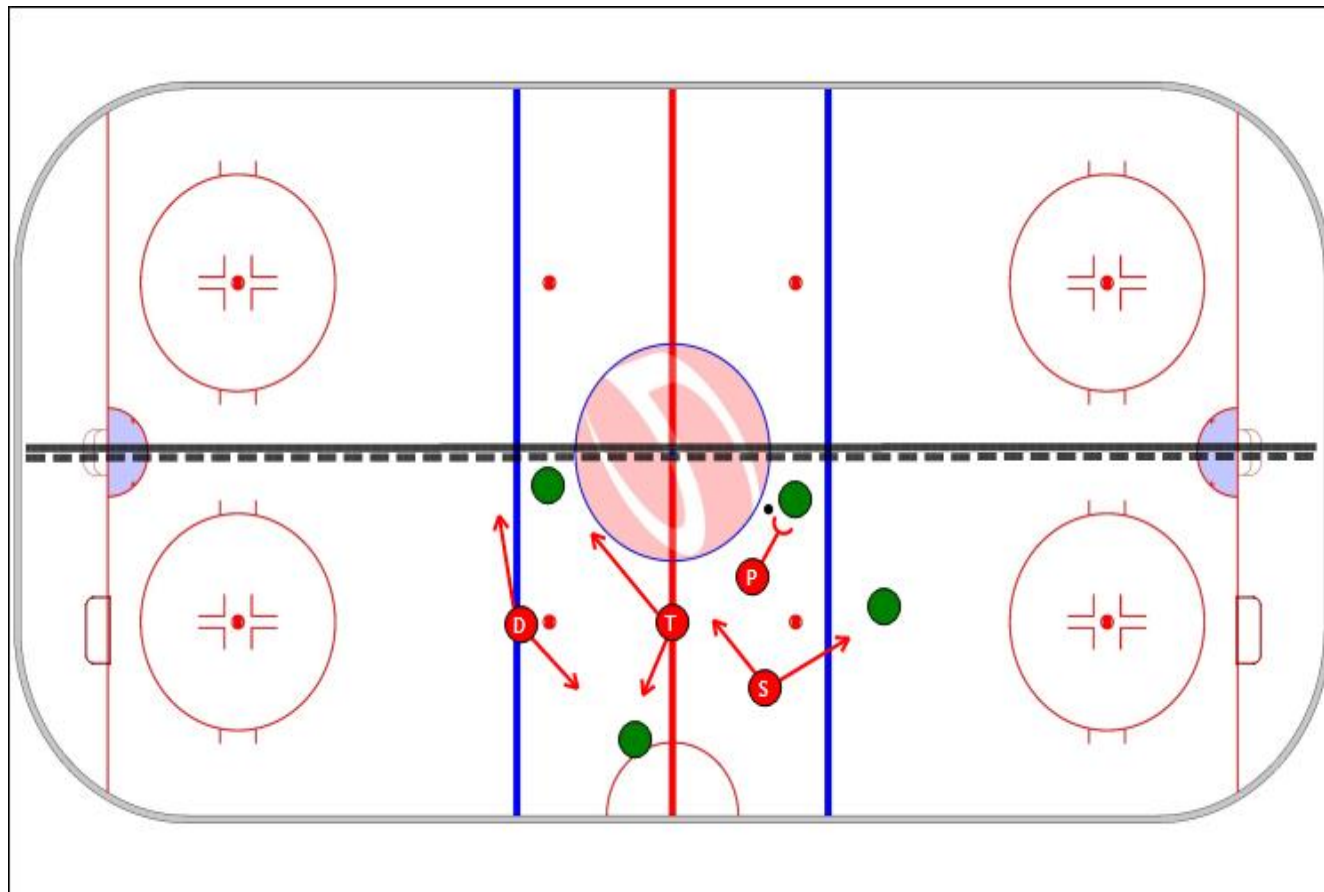
- P: Pression = presser rapidement le puck
 - Inside out
 - Jeux d'angles
- S: Soutient dans le slot
 - Inside out
 - Puck / orientation sur le puck
- T: Triangle
 - Support, gagner le puck
 - Créer un triangle
 - Option de passe sur la bande
 - Inside out
- D: Fermer ou ouvrir de l'espace
 - Tenir la ligne bleue
 - Fermer le milieu



SWITCH QUICK - COMMUTER ZN



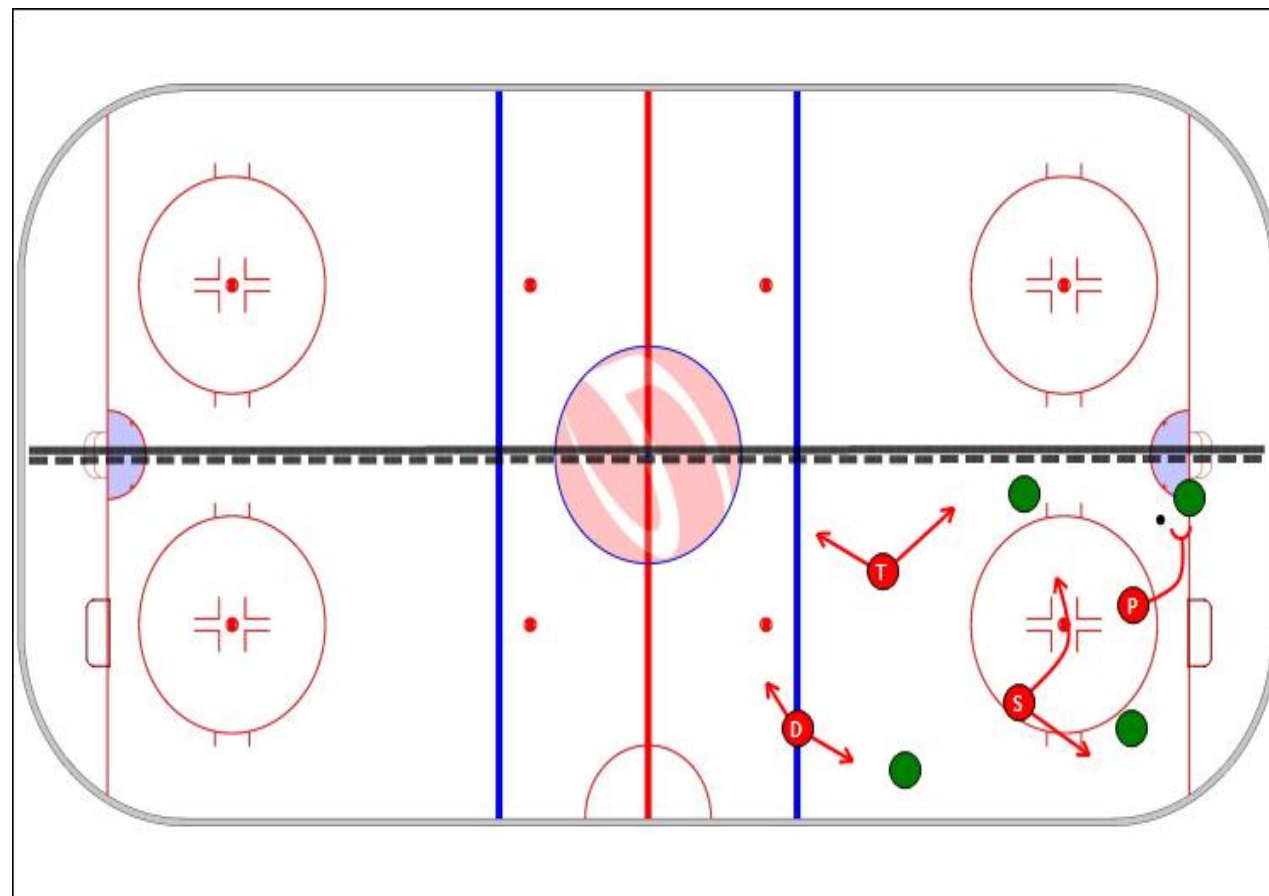
- P: Pression
 - Pression sur le porteur du puck
- S: Aide
 - Créer le sûr- nombre
 - Conquérir le puck
- T: Triangle
 - Le triangle, lire le jeu
 - Prêt pour l'offensive et la défensive
- D: Assurer
 - cherche ton adversaire
 - Assure la défense.
- Tenir la ligne bleue



SWITCH QUICK - COMMUTER ZO



- P: Pression immédiate (FC)
 - Le porteur du puck est sous pression (le temps)
- S: Aide P1
 - Lire les lignes de passes
 - Prend le rôle de P, lors d'une passe D-D
- T: Triangle
 - Être prêt pour ?
 - Backcheck
 - Être prêt de marquer un but
- D: Ouvre de l'espace dans la ZO
 - Tenir la ligne bleue
 - Anticipation (lire le jeu)
 - Prêt pour la conclusion d'attaque

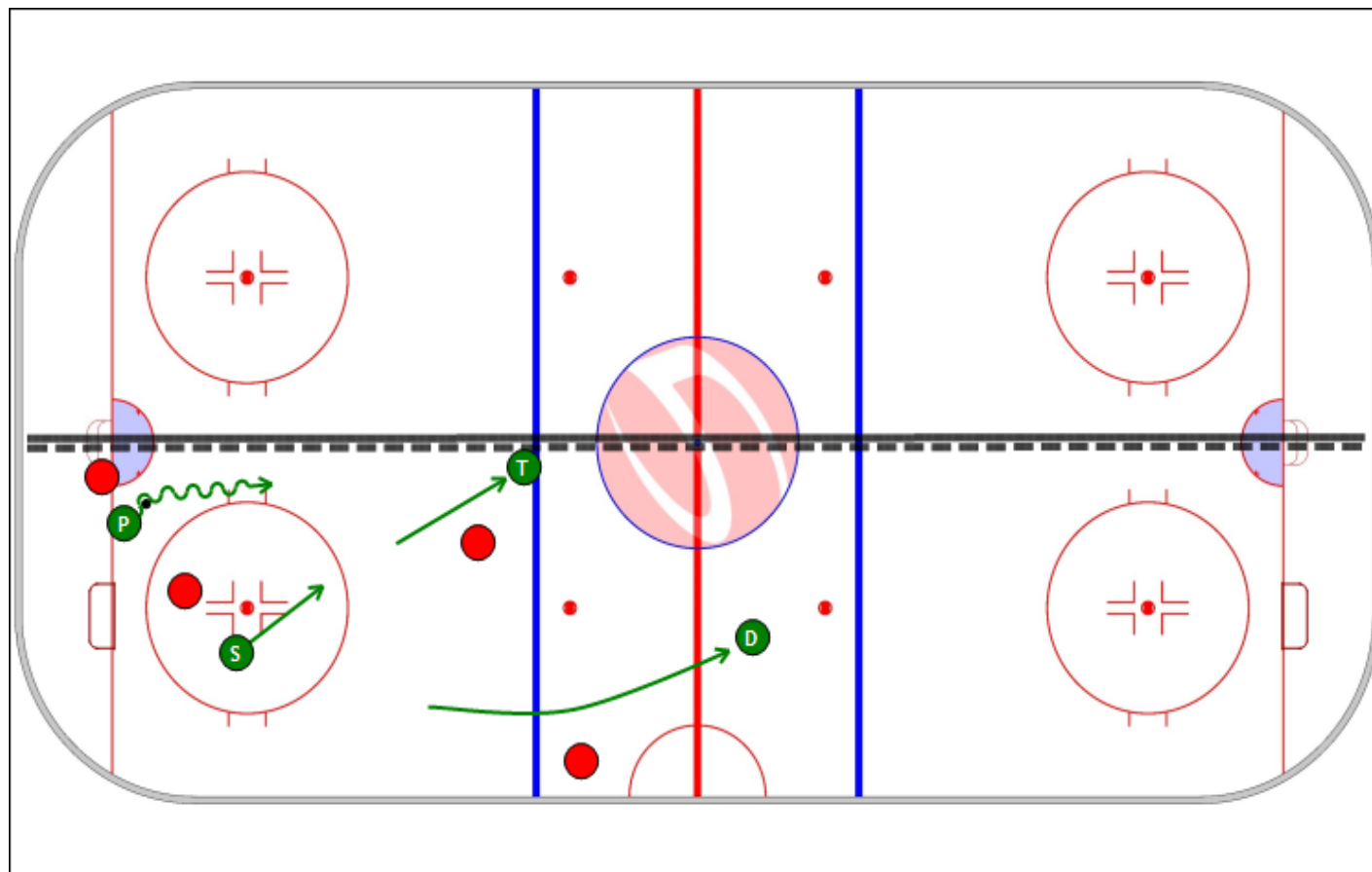


SWITCH QUICK - COMMUTER

ZD



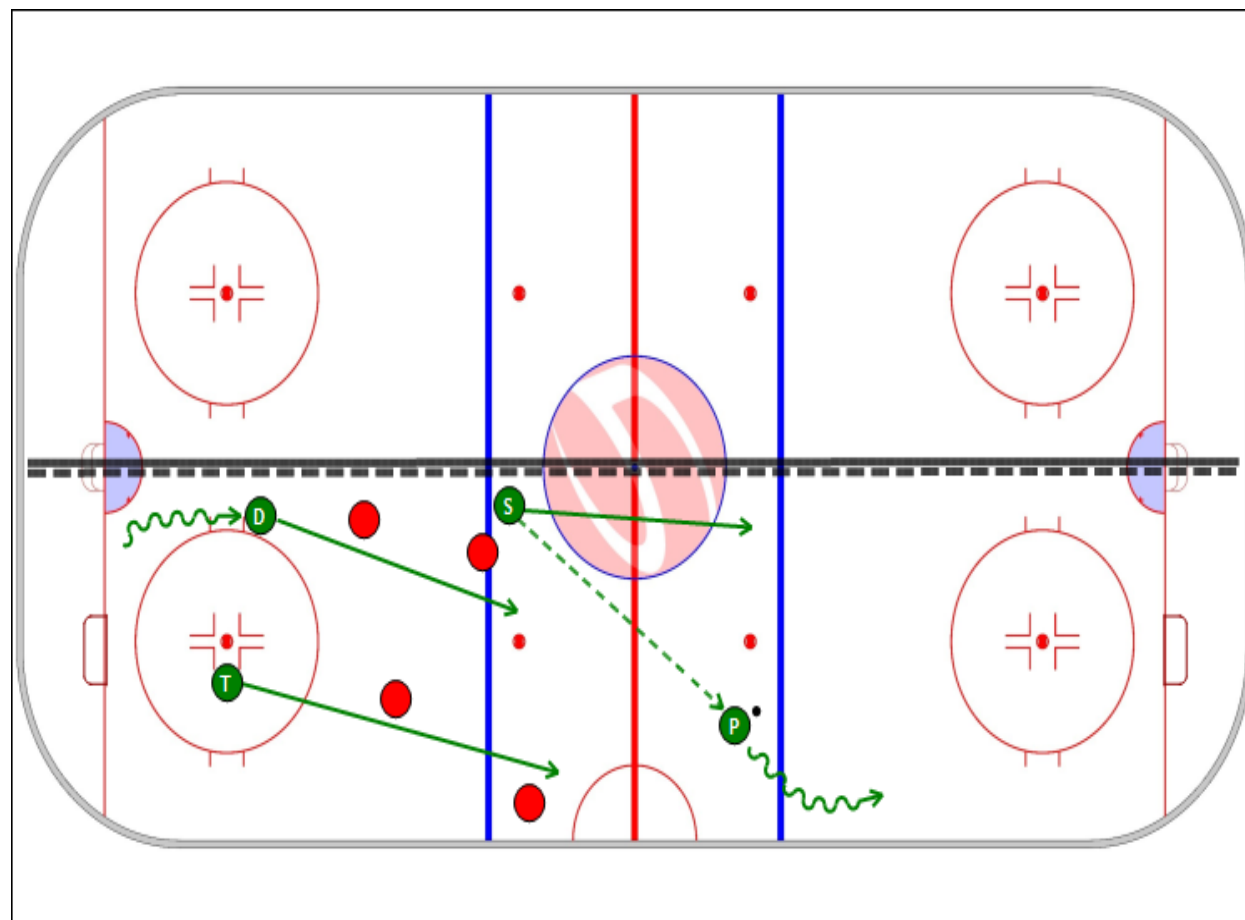
- P: Gagner le puck
 - Rapidement à l'attaque
 - Premier pas, première passe
- S: Aide
 - Options de passes rapides
 - Donne les passes en pleine vitesse
- T: Triangle
 - Créer un triangle en ZN
 - Se démarquer, je veux la passe
- D: Distance
 - Créer la profondeur + Largeur en ZN



SWITCH QUICK - COMMUTER ZN



- P: Profondeur
 - Option pour gagner la ZO
 - Avec le puck.
 - Créer la zone libre, pour le porteur du puck.
- S: Vitesse pour la sortie de zone.
 - Option de passe.
 - Timing pour le porteur du puck.
- T: Porteur du puck.
 - Décisions rapides.
 - En avant = gagner la ZO!
- D: Suivre l'off. Option de passes.
 - Focus sur l'adversaire.
 - Assurer.

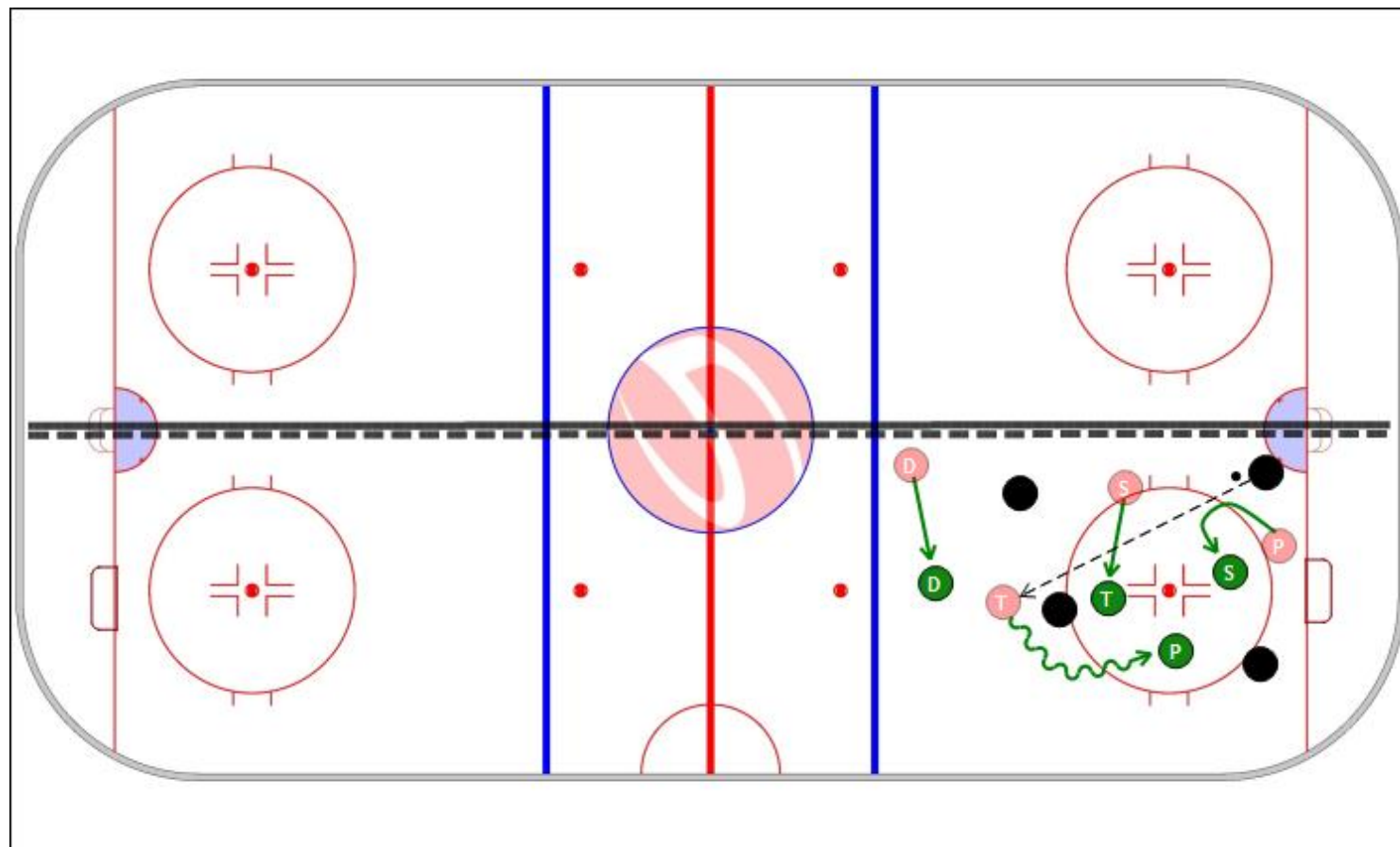


SWITCH QUICK - COMMUTER

ZO



- P: Pression sur le but!
- S: Support de P
 - Devant le filet
 - Ecran (Screen)
- T: Slot / Zone libre
 - Prêt pour marquer
- D: Créer l'espace
 - Comportement à la ligne bleue
 - Prêt pour marquer
 - Trouve le chemin du but

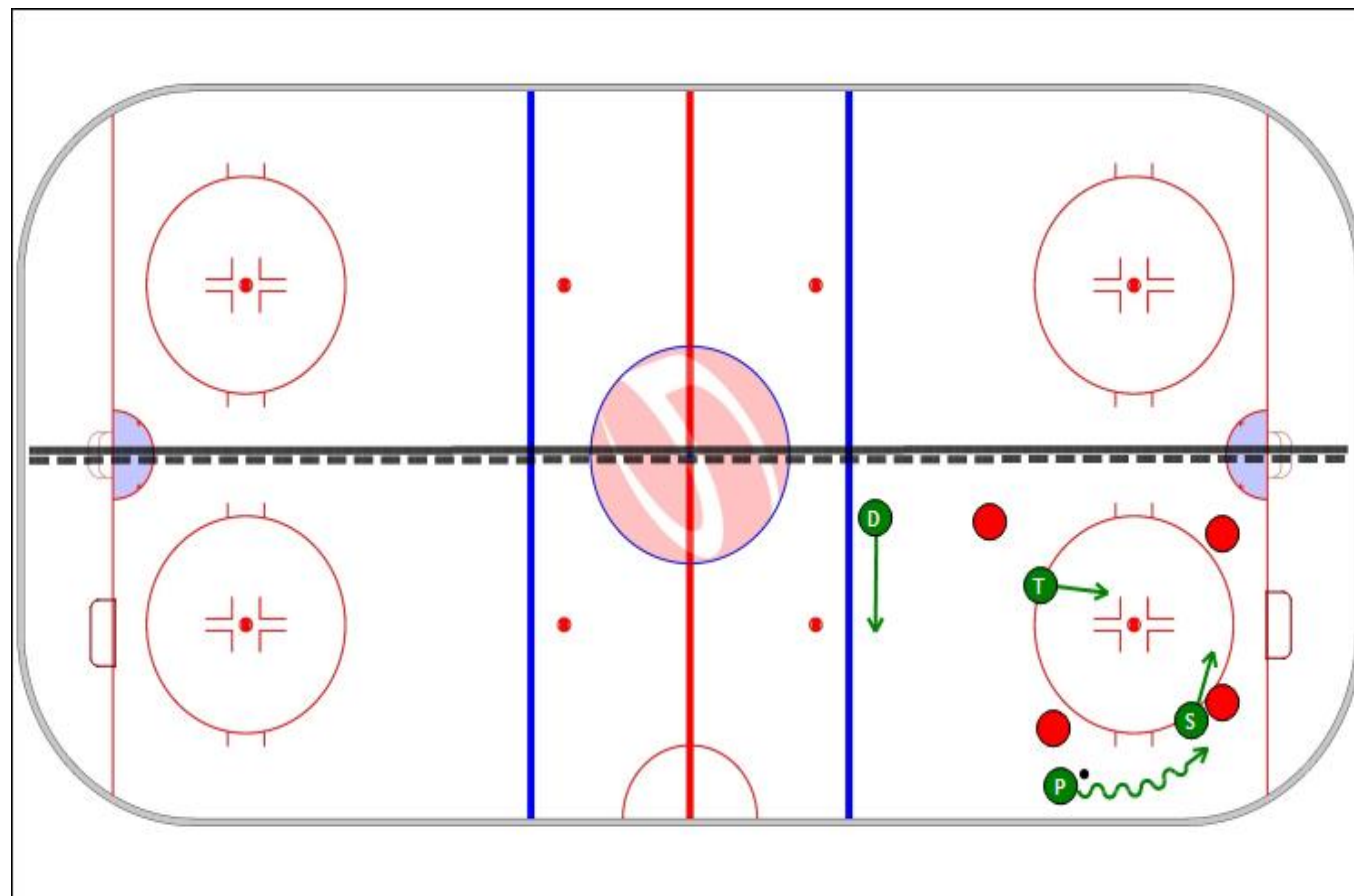


SWITCH QUICK - COMMUTER

ZO



- P: Sur le but!
 - Pression sur le filet
- S: Support P
 - Devant le filet
- - Ecran (Screen)
- T: Slot / Zone libre
 - Prêt pour marquer
- D: Créer l'espace
 - Comportement à la ligne bleue
 - Prêt pour marquer
 - Trouve le chemin du but



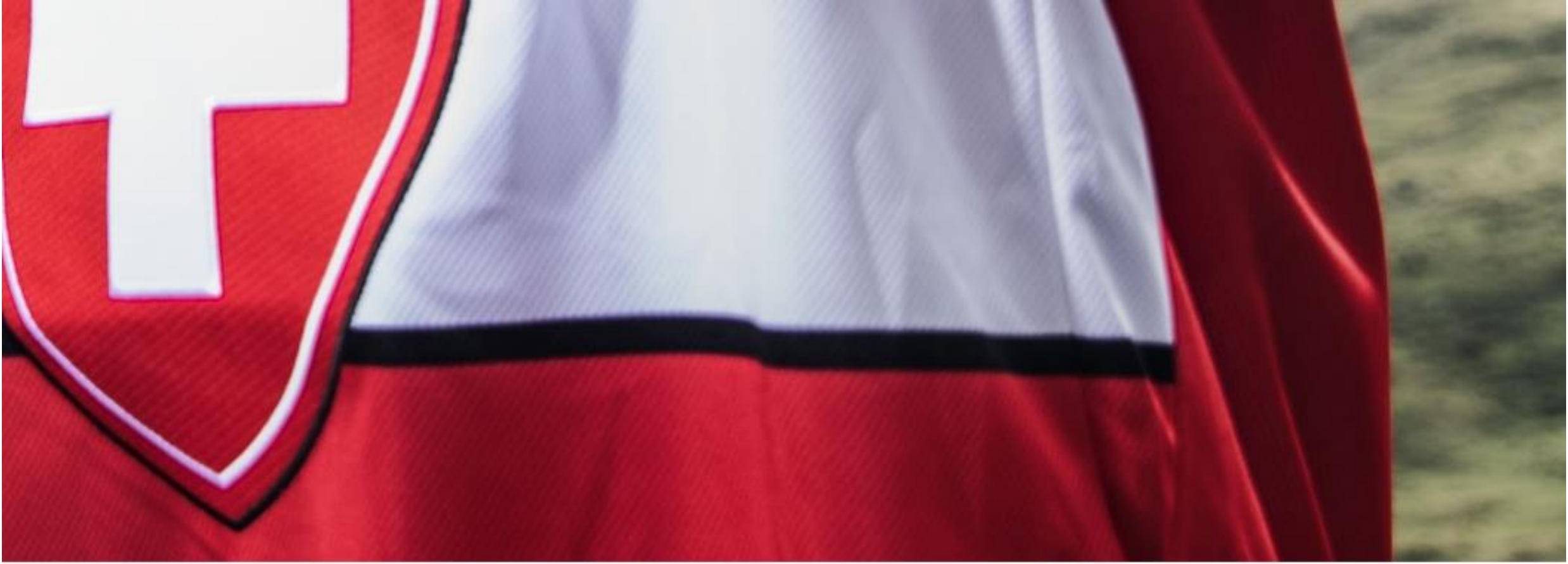
SWISSMADEHOCKEY: DIRECTIVES ET GUIDELINES



WEBINAIRE IMPACT U13

Questions?







#SWISSMADEHOCKEY

sifh.ch/swissmadehockey