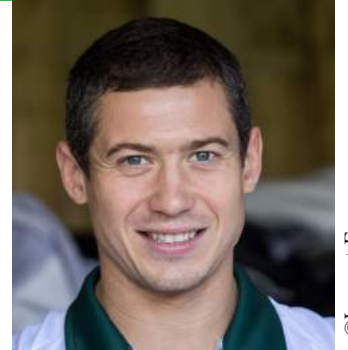


LE TABLEAU NOIR DE JOHN - JOHN DOHMEN:

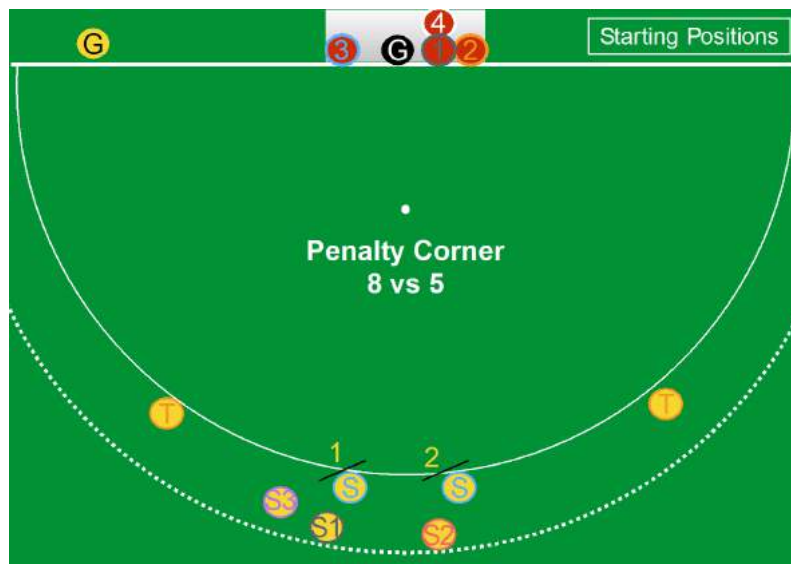
LE PENALTY CORNER



©Laurent Faucon

Le PC (penalty corner) est une phase typique de hockey et souvent déterminante dans le résultat final d'un match ou même d'une compétition. On dit souvent qu'il suffit d'avoir un grand gardien (PC défensif) et un grand « sleeper » (PC offensif) pour aller loin dans un tournoi. Aujourd'hui, cette phase de jeu est devenue tellement déterminante dans le hockey qu'on parle même de diminuer son importance en donnant 2 points pour un but de plein jeu et seulement 1 point pour un but sur PC. Ceci a déjà été testé en EHL (Euro Hockey League) et en HIL (Hockey Indian League), mais les équipes ont rapidement trouvé la parade en jouant des phases à 8 contre 5 en sortant la balle du cercle pointillé. Ce qui est certain, c'est que le Penalty Corner est LA particularité du hockey sur gazon et qu'on a pas fini d'en parler...

LES POSITIONS DE DÉPART



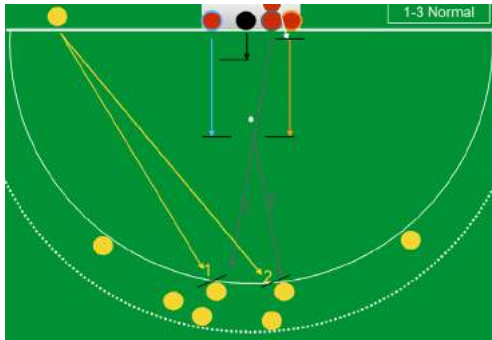
Defense : G=Goalie, 1=1st runner, 2=2nd runner, 3=3rd runner, 4=line stop

Offense : G=Giver, 1=1st castle, 2=2nd castle, S=Stopper, S1=1st sleeper, S2=2nd sleeper, S3=3rd sleeper/bunt player, T=Tipper

LE PCD : PENALTY CORNER « DEFENSE »

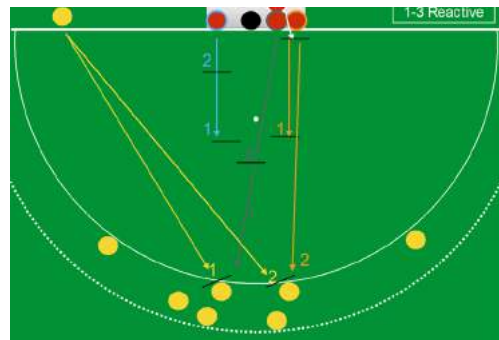
Il existe plusieurs types de sorties de défense. Les positions de départ sont la plupart du temps en « 1-3 » : 1 joueur à droite du gardien et 3 à sa gauche. Parfois, les équipes choisissent de varier pour démarrer en 2-2. Les positions de fin ne sont pas toujours les mêmes que celles de départ. Il existe donc 4 combinaisons possibles : 1-3 => 1-3, 1-3 => 2-2, 2-2 => 1-3 et 2-2 => 2-2.

Le 1-3 Normal : 1-3 > 1-3



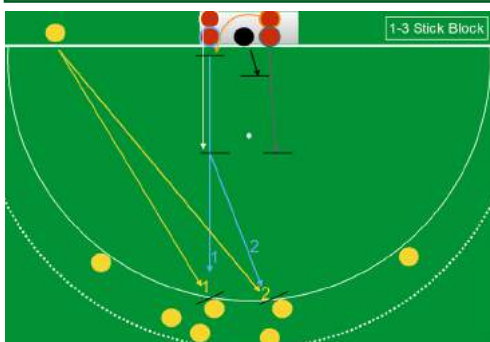
Il est utilisé dans 75% des cas et est très souvent la sortie préférée des gardiens. Le sorteur 1 est chargé de bloquer le côté gant, peu importe où est donnée la balle. Les sorteurs 2 et 3 bloquent les déviations et jouent ensuite le rebond. Le « line stop » reste sur la ligne côté gant car le gardien se décale pour protéger son côté stick. Le but est donc coupé en deux. Le gardien est responsable de son côté stick et deux joueurs (1 et 4) sont responsables de son côté gant.

Le 1-3 Reactive : 1-3 > 1-3



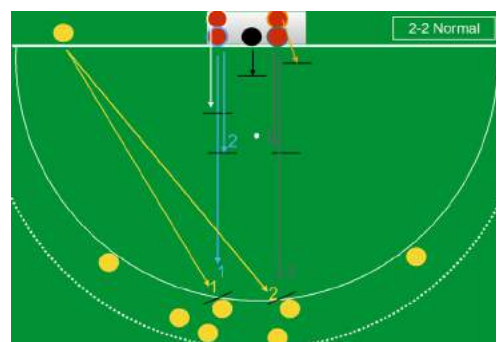
Il s'agit également d'une sortie 1-3 mais les sorteurs réagissent en fonction du « castle » vers lequel la balle est donnée. Cette tactique est utilisée pour avoir la ligne de course la plus courte possible mais aussi pour éviter de se faire contourner par le « sleeper » qui tire de la deuxième tour. En fonction de la direction de la balle, les joueurs 1 et 2 arrêtent ou continuent leur courses.

Le 1-3 Stick Block : 2-2 > 1-3



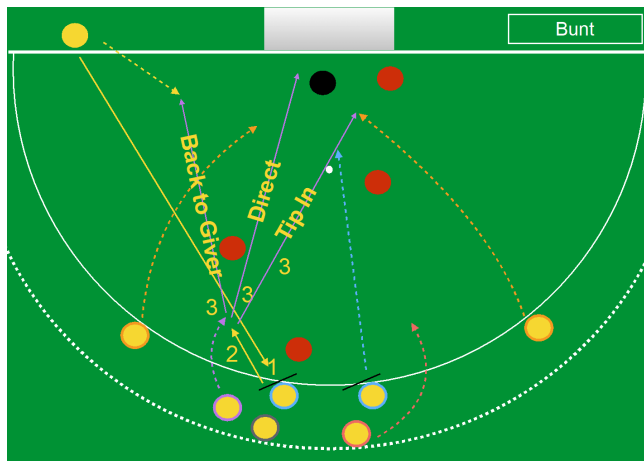
Cette sortie de défense est utilisée pour bloquer le côté stick du gardien. Ce dernier est alors responsable de son côté gant. Les positions sont inversées par rapport au 1-3 classique.

Le 2-2 Normal : 2-2 > 2-2



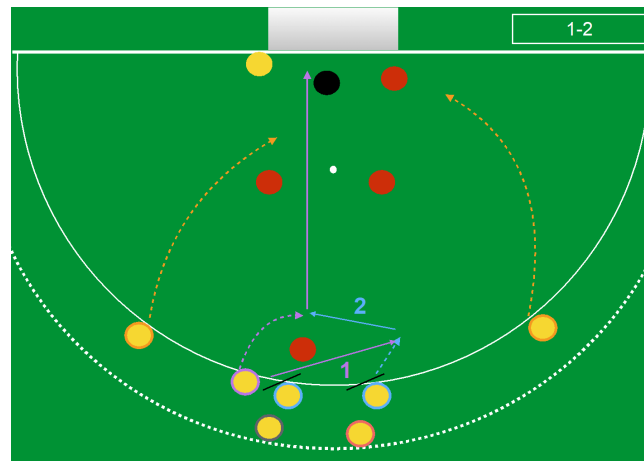
Les joueurs partent en 2-2 et finissent en 2-2 : c'est à dire 2 à gauche et 2 à droite du gardien. Les sorteurs adaptent leur position en fonction de la direction de la balle. Le gardien peut décider de la hauteur de ses joueurs. Il peut demander 2 « line-stop », 2 sorteurs très haut « 2-2 high », ou l'inverse « 2-2 box ».

LE BUNT



Il s'agit d'une passe en revers du stopper vers un « sleeper ». La balle peut venir du 1er comme du 2nd « castle ». Le tireur a ensuite plusieurs possibilités. Soit, une est choisie à l'avance, soit le joueur choisit l'option ouverte.

LE «1-2»



Cette tactique est souvent employée pour contourner un premier sorteur rapide. Il faut également que les autres sorteurs soient assez proches du but pour avoir l'espace de flicker vers le goal.

Une traduction ?

Building Words, votre équipe de traducteurs et d'interprètes qui marque et se démarque !

Building Words

Traduction & Interpretation

Pour toute info: Johan Pielael
Managing Director
Building Words bvba
+32/495.24.07.67
jpielael@glo.be