REGLEMENT UNSS HOCKEY SUR GLACE
« CONCOURS HABILETES TECHNIQUES »

I. Introduction Skills Challenge :

Les Skills Challenge sont des concours d'habiletés techniques et physiques à travers divers exercices/minis jeux.
Ils permettent de tester les compétences techniques nécessaires pour jouer au hockey sur glace.
Cette activité vise également à faire connaître le hockey sur glace et à encourager plus de jeunes à jouer au hockey.

Ci-joint les 5 épreuves d'habiletés techniques :

- Tour le plus rapide
- Tirs de précision
- Précision des passes
- Conduite de palet
- Agilité de patinage

Retrouvez ci-dessous les descriptions et les illustrations des différentes épreuves.

II. Protocole Skills Challenge :

1. Composition des équipes pour les collèges et lycées (possibilité de faire des équipes mixtes)

- **Nombre de joueurs et/ou joueuses par équipe** : Nombre minimum de 3 joueurs par équipe et maximum 6 joueurs.
- **Nombre de joueurs et/ou joueuses par épreuve** : 2 joueurs de chaque équipe par épreuve. Exemple : Si 8 équipes participent à l'évènement il faudra 16 joueurs par épreuve.

2. Format de jeu :

- **Nombres d'épreuves et de phases** : Le concours d'habiletés techniques sera composé de 5 épreuves et de deux phases par épreuve ; une phase qualificative et une phase finale. Il y aura donc 1 ou 2 passages des joueurs par épreuve.
- **Classement** : Toutes les épreuves d'habiletés techniques seront effectuées sur une base de classement. Les équipes seront classées par épreuve.
- **La phase de qualification** : Elle qualifiera les meilleurs joueurs de l'épreuve pour participer à la finale de celle-ci. Exemple : Si 8 participants lors de la phase qualificative, il y aura 4 joueurs qualifiés pour la phase finale.
- **La phase finale** : Lors de la phase finale, les participants gagneront des points par rapport à leur position finale de l'épreuve d'habileté technique.

3. Comptabilisation des points :

a) Par participant :

- **Phase qualificative de l'épreuve** : Rapporte de 1 à 8 points pour les joueurs classés de la 9ème à la 16ème place lors de la phase qualificative.
- **Phase Finale de l'épreuve** : Rapporte de 9 à 16 points pour les joueurs classés de la 1ère à la 8ème place sur la phase finale.

Exemple comptabilisation des points par épreuve pour 16 participants (soit 8 équipes) :

Epreuve Tour le plus rapide	Classement Phase Qualificative	Points
	1er	Finale
	2ème	Finale
	3ème	Finale
	4ème	Finale
	5ème	Finale
	6ème	Finale
	7ème	Finale
	8ème	Finale
	9ème	8pts
	10ème	7pts
	11ème	6pts
	12ème	5pts
	13ème	4pts
	14ème	3pts
	15ème	2pts
	16ème	1pt

2ème passage → Phase Finale

Classement phase Finale	Points
1er	16pts
2ème	15pts
3ème	14pts
4ème	13pts
5ème	12pts
6ème	11pts
7ème	10pts
8ème	9pts

b) Par établissement scolaire :

- **De l'épreuve d'habileté technique :** On additionne le nombre de points des 2 joueurs appartenant à la même équipe et le total des points permet de faire un classement final de l'épreuve par équipe
- **Du concours d'habiletés techniques :** On additionne le nombre de points des épreuves d'habiletés techniques par équipe ce qui donne le classement final du concours par établissement scolaire.

Exemple comptabilisation des points par équipe pour une épreuve (pour 8 équipes) :

Joueurs	Classement Phase Qualificative	Points
Joueur 1 Equipe A	1er	16pts
Joueur 2 Equipe C	2ème	15pts
Joueur 1 Equipe D	3ème	14pts
Joueur 2 Equipe A	4ème	13pts
Joueur 2 Equipe E	5ème	12pts
Joueur 2 Equipe G	6ème	11pts
Joueur 2 Equipe D	7ème	10pts
Joueur 1 Equipe F	8ème	9pts
Joueur 1 Equipe H	9ème	8pts
Joueur 2 Equipe F	10ème	7pts
Joueur 1 Equipe C	11ème	6pts
Joueurs 1 Equipe E	12ème	5pts
Joueur 1 Equipe B	13ème	4pts
Joueur 2 Equipe B	14ème	3pts
Joueur 2 Equipe H	15ème	2pts
Joueur 1 Equipe G	16ème	1pt

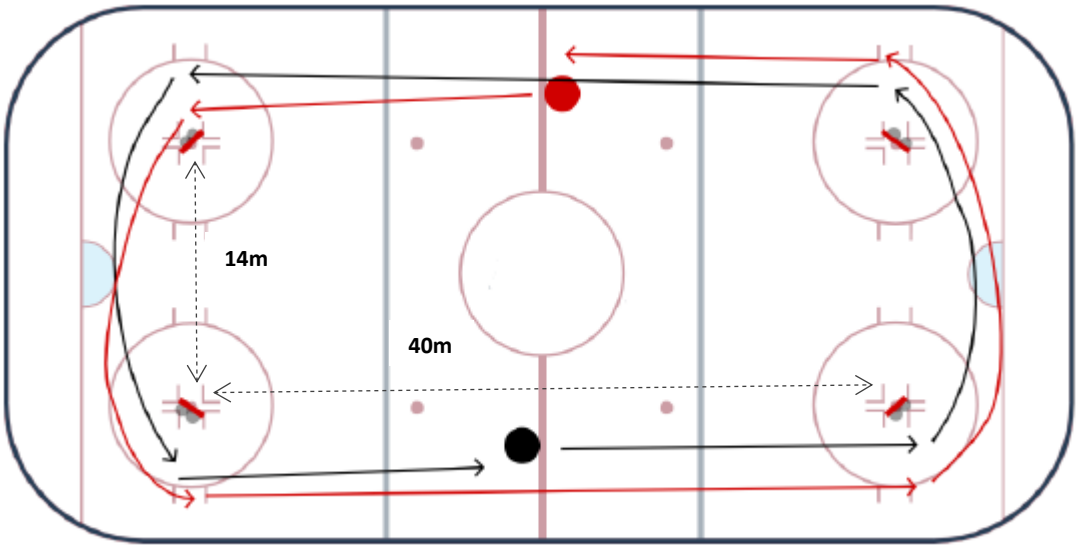
Classement	**1er**	**2ème**	**3ème**	**4ème**	**5ème**	**6ème**	**7ème**	**8ème**
Equipe	**A**	**D**	**C**	**E**	**F**	**G**	**H**	**B**
Points	**29pts**	**24pts**	**21pts**	**17pts**	**16pts**	**12pts**	**10pts**	**7pts**

4. Classement des équipes ;

Les résultats seront donnés à la fin de chaque épreuve. Le classement final est l'addition des points de l'ensemble des épreuves. L'équipe championne est celle ayant obtenu le plus de points après addition des points des cinq épreuves. En cas d'égalité à la première place, les équipes devront se départager sur une épreuve parmi les cinq qui sera tirée au sort. L'équipe vainqueur sera l'équipe qui aura remporté cette épreuve.

III. Description des Skills Challenge :

1. Tour le plus rapide :



Organisation de l'épreuve :

- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux joueurs qui patinent en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Cette épreuve est chronométrée par deux arbitres.
- Le test commence au coup de sifflet.
- Les deux joueurs partent de la ligne rouge de départ/d'arrivée.
- Le temps s'arrêtera une fois qu'une partie du corps du joueur (à l'exclusion du bâton) aura franchi la ligne de départ/d'arrivée à partir de laquelle il est parti.

Organisation matérielle :

- 4 cages ou 4 plots.
- Disposer le matériel sur les 4 points d'engagements.

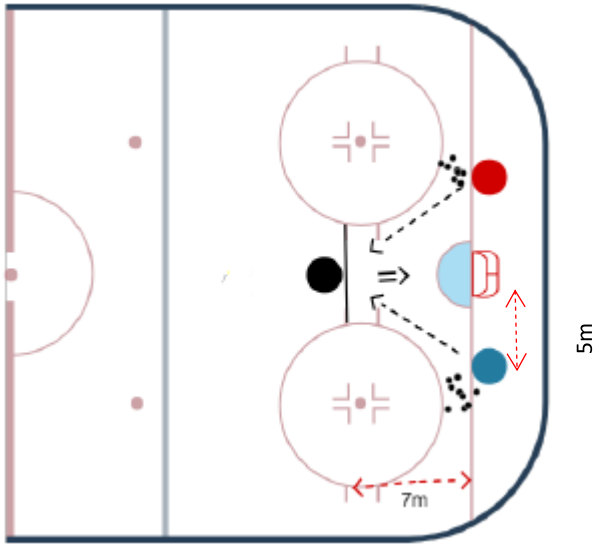
Consignes : Au coup de sifflet, les joueurs commencent à patiner en marche avant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour des cages. Faire un tour complet.

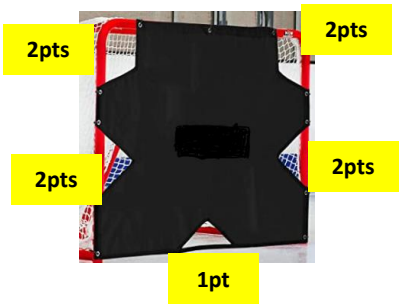
Objectif : Patiner le plus vite possible autour des cages et être le plus rapide par rapport à ses adversaires.

Point clés :

- Utiliser les croisés pour prendre de la vitesse dans les virages.
- Travail de poussés et de dissociation sur la ligne droite : être bien fléchi, pousser loin et utiliser les bras.
- Démarrage (croisés ou en V)
- Vitesse de réaction

2. Tirs de précision :





Organisation de l'épreuve :

- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux stands de tir sur la glace dont un de chaque côté.
- Tracer une ligne avec de la peinture à 7m de la ligne de but.
- Deux joueurs tirent en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Quatre passeurs (les autres participants de l'épreuve) dont deux de chaque côté sont positionnés derrière la ligne de but à 5m de chaque côté du filet avec 4 palets chacun.
- Les tireurs sont placés derrière la ligne de tir.
- Deux arbitres par cage comptent le nombre de points.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque les tireurs ont tiré les 8 palets.
- **Les arbitres comptabilisent le nombre de points par tireur (Voir photo ci-dessus).**

Organisation matérielle :

- 2 cages avec 2 bâches gardien (5 trous voir ci-dessus).
- 16 palets dont 8 de chaque côté et 4 par passeur.
- Une bombe de peinture pour tracer la ligne de tir.

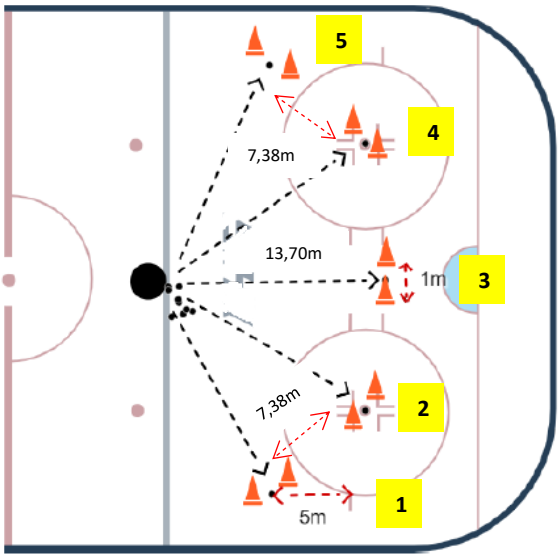
Consignes : Au coup de sifflet, le joueur reçoit des passes une par une des passeurs situés de chaque côté de la cage. Le tireur tire 8 palets.

Objectif : Tirer dans les cibles pour faire le maximum de points avec 8 palets.

Point clés :

- Position de base
- Coudes décollés du corps
- Regarder la cage
- Main du haut qui tire, main du bas qui pousse
- Balayer ou taper le palet selon préférence du joueur

3. Précision des passes :



Organisation de l'épreuve :

- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux stands de passe sur la glace dont un de chaque côté.
- Installer les 5 cibles avec des plots. La distance des cibles mesure 1m. Les cibles 1 et 5 sont à 5m du trait haut (l'oreille) du cercle. Les cibles 2 et 4 se positionnent sur les points d'engagements des cercles. La cible 3 se situe entre les oreilles intérieures basses des deux cercles.
- Deux joueurs font l'épreuve en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Les participants sont placés derrière la ligne bleue au milieu avec 10 palets chacun.
- Les joueurs doivent passer 2 palets par cible et ensuite passer à la prochaine même s'il y a échec.
- Un arbitre par côté compte le nombre de points.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque les participants n'ont plus de palet.
- Les arbitres comptabilisent le nombre de points par joueur → une cible = 1pt.

Organisation matérielle :

- 20 plots dont 10 de chaque côté.
- 20 palets dont 10 de chaque côté.
- Une bombe de peinture pour faire les repères afin de placer les plots.

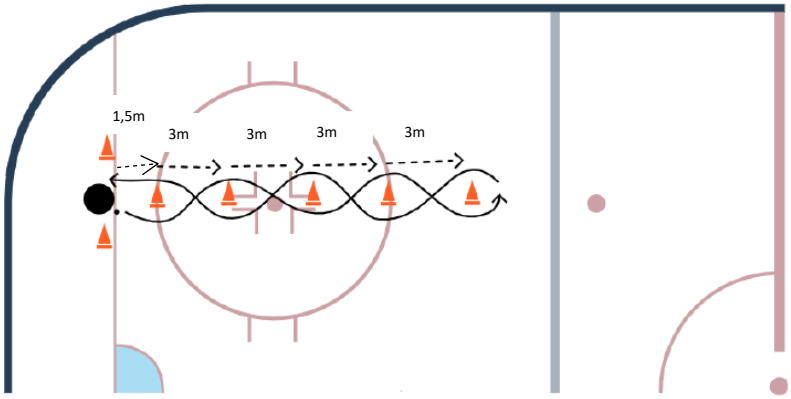
Consignes : Au coup de sifflet, le joueur doit réaliser deux passes dans chaque cible. Après deux passes réalisées sur la première cible le participant passe à la cible suivante, etc, même si celui-ci rate la cible. Les joueurs font 10 passes. **Un palet rentré dans la cible compte 1 point.**

Objectif : Faire des passes entre les plots (d'une distance d'un mètre) pour récolter le plus de points.

Point clés :

- Position de base
- Coudes décollés du corps
- Regarder les cibles
- Balayer le palet pour plus de précision (le palet doit partir du talon des patins)
- Palet ras glace

4. Conduite de palet :



Organisation de l'épreuve :

- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux parcours sur la glace dont un de chaque côté.
- Tracer avec la peinture les repères pour installer les plots qui se situent à 3m entre eux.
- Installer les plots sur les repères. Les plots 1 et 4 sont sur le cercle comme sur la photo ci-dessus.
- Deux joueurs font l'épreuve en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Les participants sont placés derrière la ligne rouge entre les deux plots de départ avec un palet chacun.
- Cette épreuve est chronométrée par deux arbitres dont un arbitre de chaque côté.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque le palet du joueur aura franchi la ligne de départ/d'arrivée à partir de laquelle il est parti.
-

Organisation matérielle :

- 14 plots dont 7 de chaque côté.
- 2 palets dont 1 de chaque côté.
- Une bombe de peinture pour faire les repères afin de placer les plots.

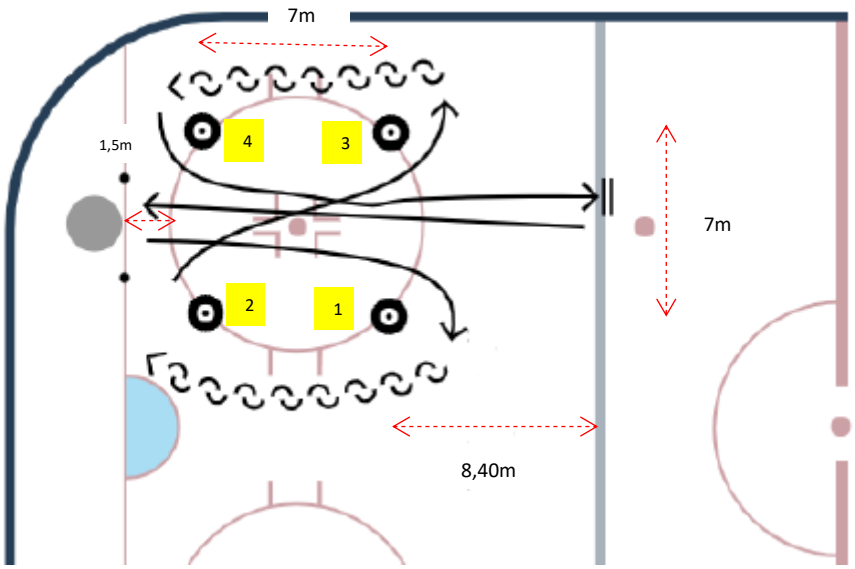
Consignes : Au coup de sifflet, le joueur doit réaliser le slalom en aller-retour en marche avant tout en patinant avec le palet entre les plots. S'il échappe son palet pendant la réalisation de son slalom, alors celui-ci devra le récupérer pour finir son épreuve.

Objectif : Faire le slalom le plus vite possible tout en conduisant et contrôlant son palet.

Point clés :

- Recouvrir son palet tout en bougeant ses poignets.
- Dissociation du haut et bas du corps.
- Vitesse de réaction.

5. **Patinage agilité :**



Organisation de l'épreuve :

- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux parcours sur la glace dont un de chaque côté.
- Tracer avec la peinture les repères pour installer les plots qui se situent à 7m entre eux.
- Installer les plots sur les repères. Les plots sont sur le cercle comme sur l'illustration ci-dessus.
- Deux joueurs font l'épreuve en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Les participants sont placés derrière la ligne rouge entre les deux plots de départ.
- Cette épreuve est chronométrée par deux arbitres dont un arbitre de chaque côté.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque le joueur aura franchi la ligne de départ/d'arrivée à partir de laquelle il est parti.

Organisation matérielle :

- 8 plots dont 4 de chaque côté.
- Une bombe de peinture pour faire les repères afin de placer les plots.

Consignes : Le joueur patine vers le plot 1, au plot 1 il pivote d'avant en arrière. Ensuite il patine en arrière tout le long jusqu'au plot 2 et pivote d'arrière en avant après le plot 2. Puis le joueur patine en diagonale vers le plot 3 et pivote d'avant en arrière pour ensuite patiner en arrière tout le long jusqu'au plot 4. Et enfin au plot 4, le joueur pivote d'arrière en avant et patine en avant jusqu'à la ligne bleue, il freine et redémarre vers la ligne de départ/d'arrivée.

Objectif : Faire le parcours d'agilité le plus vite possible tout en utilisant la marche avant, la marche arrière, les pivots, les démarrages et le freinage.

Point clés :

- Bouger les pieds.
- Vitesse de réaction.
- Engager les hanches pour le pivot avant-arrière
- Ouverture des hanches pour le pivot arrière-avant
- Pousser avec les orteils pour être efficace en marche arrière