

Définitions (#1 à 26):

- 1) Les joueurs de l'équipe en possession de la rondelle, y compris les arrières et le gardien de but. **Attaquants**
- 2) Les joueurs de l'équipe à la poursuite de la rondelle et en protection de son but. **Défenseurs**
- 3) Celui qui dispute la rondelle à son opposant en situation de mise en jeu. **"Casseur"**
- 4) Tout l'espace de jeu comprenant le but à défendre jusqu'à la ligne bleue. **Zone défensive**
- 5) Action d'aller d'un point à l'autre. **Déplacement**
- 6) Une perte de la possession de la rondelle qui survient sans nécessairement qu'il y ait eu pression défensive. Ex: passe ratée, rondelle échappée... **Revirement**
- 7) Habileté à déjouer ou à tromper la vigilance de l'adversaire par des changements de direction et/ou de vitesse (déplacer, déséquilibrer, déjouer). **Feinte**
- 8) C'est percevoir, interpréter et décider. **Lecture du jeu**
- 9) Action de participer à un but commun. **Coopération**
- 10) C'est agir de manière directe ou indirecte sur les divers éléments de l'environnement physique (rondelle, balle, ballon). Au hockey, elle fait référence à la réception avec le bâton, les patins ou la main, le maniement par un dribble, une feinte et une projection de la rondelle soit par une passe ou un tir. **Manipulation**
- 11) Action offensive d'un joueur non porteur à l'attaque dans le but de recevoir la rondelle afin de marquer un but. C'est la lame du bâton du receveur qui doit être disponible pour capter la passe en toute sécurité. **Démarquage**
- 12) Action défensive qui consiste à faire glisser la lame du bâton vers la rondelle dans le but de la faire perdre au porteur et la récupérer. **"Harponner"**
- 13) Action défensive dans le but de mettre fin à la progression de l'attaque, de créer une rupture et de récupérer la rondelle. **Marquage**
- 14) Celui qui vient supporter le porteur ou en situation défensive, supporter un partenaire placé en difficulté défensive. **Soutien offensif ou défensif**
- 15) Action défensive qui consiste pour un défenseur à surveiller ou isoler (plus ou moins) étroitement un attaquant, de telle sorte que ce dernier ne puisse recevoir et prendre possession de la rondelle si une passe lui est destinée. **Marquage individuel sur un non**
- 16) Habileté à se déplacer, à se mouvoir. En hockey, elle se réfère à son habileté à se déplacer en patin sur la glace avec ou sans la rondelle, en équilibre, en vitesse, en changeant de direction, en exécutant d'autres actions avec d'autres parties du corps, sans que cette facilité à se déplacer soit affectée. **Mobilité**

Liste des choix de réponses:

- a) Assaut
- b) Attaquants
- c) "Casseur"
- d) Coopération
- e) Défenseurs
- f) Démarquage
- g) Déplacement
- h) Dextérité
- i) Feinte
- j) "Harponner"
- k) Lecture du jeu
- l) Manipulation
- m) Marquage
- n) Marquage individuel sur un non porteur
- o) Mobilité
- p) Non porteurs
- q) Placement
- r) Porteur
- s) Pression offensive
- t) Revirement
- u) Ricochet
- v) Surnombre offensif
- w) Soutien offensif ou défensif
- x) Tireur
- y) Zone centrale

17) Infraction réglementaire commise par un joueur et consistant à faire l'usage d'une force démesurée dans le but d'éliminer ou d'intimider l'adversaire. **Assaut**

18) Ceux qui appuient, soutiennent ou supportent le porteur dans le contrôle individuel ou collectif de la rondelle pour la progression de l'attaque et dans la marque du but. Ils se rendent disponibles pour répondre aux besoins du porteur afin de diminuer la pression qu'on exerce sur lui. **Non porteurs**

19) Celui qui balaie ou qui frappe la rondelle vers le but pour marquer. **Tireur**

20) Adopter une position ou occuper une position stationnaire par rapport à une surface, un objet, une cible ou autres. **Placement**

21) Celui qui contrôle la rondelle pour faire progresser l'attaque et pour marquer un but. **Porteur**

22) Changement dans la trajectoire de la rondelle lors d'un tir au but lorsque celle-ci heurte un objet. **Ricochet**

23) Habilité à manier avec les mains. En hockey, elle se réfère au contrôle qu'un joueur peut exercer sur la rondelle au moyen de son bâton, le maniant habilement (avec adresse) avec ses mains. **Dextérité**

24) Toute situation offensive où le nombre d'attaquants excède le nombre de défenseurs impliqués; ex: situation de 2 vs 1 ou de 3 vs 2 dans un espace et un temps défini. À ne pas confondre avec un avantage ou désavantage numérique. Dans une situation de 2 vs 1, le premier chiffre indique toujours le nombre d'attaquants, le deuxième chiffre le nombre de défenseurs. **Surnombre offensif**

25) Espace délimité entre les deux lignes bleues. **Zone centrale**

26) Création systématique et rapide de surnombres offensifs sur un ou deux défenseurs pour augmenter chez les défenseurs les problèmes à résoudre tout en réduisant le temps à leur disposition. **Pression offensive**