



## Глава 4.

# Зона нападения

**К**онтроль шайбы перепасами. Расположение позади ворот. Активизация защитников в зоне нападения. Использование зоны дальнего просвета. Прикрытие шайбы на чужой половине поля, с тем чтобы выиграть время и найти открытых игроков. Открыться без шайбы. Заслон вратаря. Жесткий контроль клюшек у ворот. Все это тактики и стратегии, применяемые в зоне нападения.

В этой замечательной игре, как только атакующая команда завладевает шайбой в зоне нападения, выдающиеся хоккейные тренеры по-настоящему включают творческое мышление. Цель любой атакующей команды – подготовить шансы для атаки. У каждого тренера свое представление о том, что такое «шанс», но в общем и целом шанс – это бросок, произведенный из зоны нападения. Для подготовки этих шансов для атаки существуют три общие концепции.

1. Бросок через сплошной заслон из хоккеистов.
2. Отрыв.
3. Ложные движения.

Отражая броски, совершаемые через сплошной поток (игроков, находящихся перед вратарем), голкипер, безусловно, будет отвлекаться или же будет лишен возможности видеть шайбу. В наши дни вратари настолько квалифицированы, что бросок, совершенный в отсутствие игроков между выполняющим его игроком и вратарем, в большинстве случаев будет являться уступкой. Все ведущие атакующие команды стараются, чтобы один игрок обязательно находился в зоне ворот, перемещался, мешая видимости вратаря, или занимал позицию напротив него. Зачастую такая тактика приводит к тому, что противники пытаются освободить ворота, устранив этого игрока. А это оборачивается образованием двойного заслона, а возможно, и назначением штрафа. Все это на руку атакующей команде.

При использовании тактики отрыва владеющий шайбой игрок располагает временем и пространством, необходимым для того, чтобы успешно разыграть ситуацию или совершить бросок. Игроки без шайбы должны постараться открыться и оторваться от пытающегося отобрать шайбу соперника. Они должны направиться в точку, где смогут принять пас и приготовиться быстро совершить бросок или в одно касание переправить шайбу в ворота.

Иногда игроки без шайбы могут переместиться в такую зону, а затем оттеснить опекающего их противника или же вырваться на открытое пространство. Вроде бы нет ничего проще, чем выйти из-под опеки, но оказывается, что многие атакующие игроки без шайбы сами наталкиваются на своего опекуна и фактически сами себя задерживают. Когда вы наблюдаете за высококвалифицированными хоккеистами, кажется, что им всегда удается открыться, и в конечном итоге они каждый раз завладевают шайбой.

Кроме того, владеющий шайбой игрок должен уметь вводить в заблуждение, чтобы защищающаяся команда не знала, собирается он совершить бросок или пас. Тактика ложных движений заключается в имитации бросков, пасов или же попросту в обмане защитника взглядом. Обман взглядом значит, что игрок смотрит на открытого игрока, делает вид, что собирается отдать пас в этом направлении, а затем отъезжает или перемещается в другую сторону. Защитник, как правило, разворачивается в направлении первого взгляда, и у атакующего игрока появляется место для дальнейшего перемещения.

Тренеры часто упоминают точку «тройной угрозы», и мы не раз говорили о ней в этой книге. Когда атакующий игрок завладел шайбой, он обязательно должен удерживать ее у бедра со стороны ведущей руки, что дает ему возможность выполнить пас, совершить бросок или наступление на защитника. Шайба в точке «тройной угрозы» приводит противника в замешательство: он не видит шайбу и не знает, что предпринять. Все эти тактические приемы были не раз разыграны в ходе многочисленных отработанных и спланированных игровых эпизодов, которые мы сейчас и рассмотрим.

## Контроль шайбы перепасами

Большинство стратегий нападения предусматривают контроль шайбы перепасами. Более молодые, неопытные хоккеисты зачастую неправильно понимают процесс контроля перепасами, поэтому начнем с базовой тактики. Перепас приносит наилучшие результаты, когда владеющий шайбой и находящийся глубоко в зоне нападения игрок начинает перемещать шайбу вдоль борта к синей линии (рисунок 4. 1).

Как правило, защитник будет прижимать такого игрока к бортам и прилагать усилия для отбора. Ключевую позицию в организации контроля шайбы перепасами занимает второй нападающий. Этот форвард точно повторяет положение владеющего шайбой игрока, но держится от находящегося у борта игрока в 10 или 15 футах (3,0 – 4,6 метра) и двигается к линии ворот, требуя отдать ему пас. Вот тут-то неопытные игроки и совершают ошибки. Чаще всего игроки выполняют пас в открытое пространство, но так тактика перепасов не приносит хороших результатов. Она наиболее эффективна, когда шайба отскакивает под углом от борта, минуя клюшку защитника. Тем самым она отталкивается от борта и попадает на клюшку второго атакующего нападающего. В случае правильного исполнения контроль шайбы перепасами – эффективная тактика.

Цель перепасов – удержать шайбу, подвести ее к воротам и создать голевой момент. Если игроку, первым завладевшему шайбой, удастся получить проход к воротам, ему не нужно выполнять перепасы, он должен вести снаряд к воротам. Главная боль многих тренеров заключается в следующем: игроки выполняют перепасы ради перепасов и не просчитывают момент, когда нужно использовать защитников. Если владеющий шайбой игрок испытывает на себе силовое давление и знает, что проход закрыт, ему нужно отправить шайбу в тот угол, откуда он пришел. Подстраховывающий его игрок (F2) должен просчитать такой ход и направиться к нему для поддержки тактики перепасов. Как только эта ситуация разыграна, F2 может продолжить и выполнить перепас назад F3.

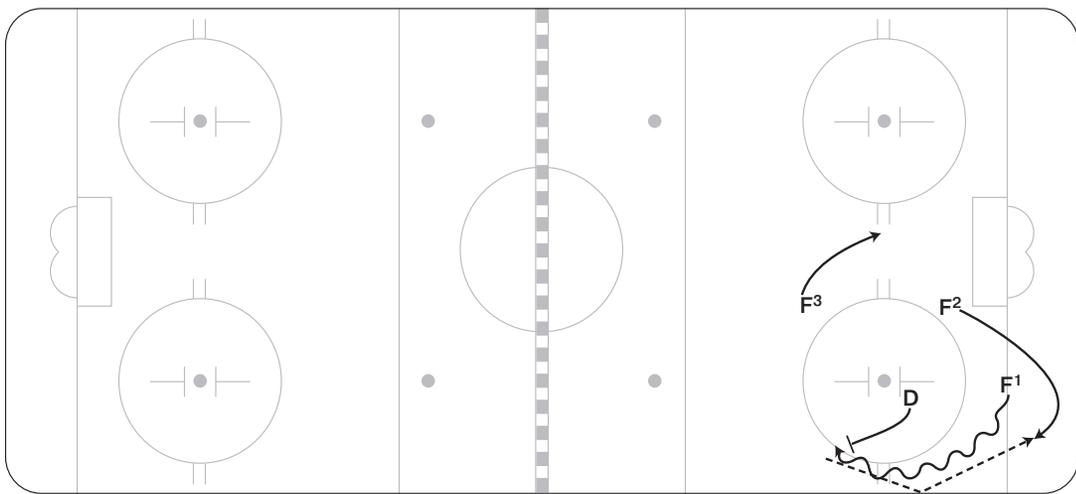
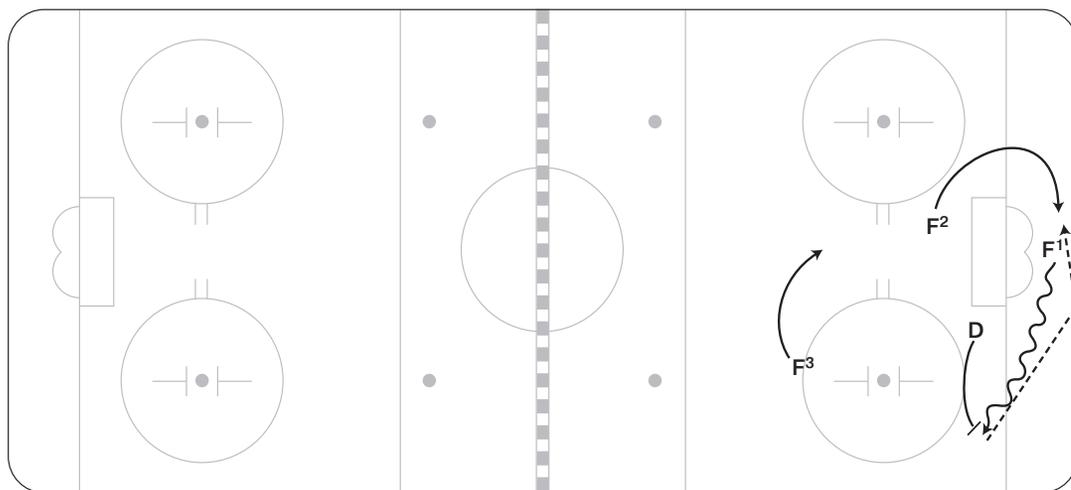


Рисунок 4.1. Контроль шайбы перепасами.

Трое форвардов должны по очереди перемещаться от бортов к пяточку у ворот и назад в угол, чтобы помогать выполнять перепасы – отсюда и название. Цель контроля шайбы перепасами в том, чтобы оттеснить защитника с его позиции, а затем атаковать ворота или появившиеся просветы посредством коротких передач открытым игрокам. Зачастую оборона противников бывает разрушена из-за быстрой смены игроков, которые кружат с шайбой, затем посылают ее в угол и стараются открыться. Длительное время поддерживать тактику контроля перепасами непросто, а пропущенный маневр в процессе реализации этой тактики означает шанс для контратаки. Наиболее эффективна тактика перепасов вдоль боковых бортов, однако ее также можно применять и за воротами.

Контроль шайбы перепасами у ворот (*рисунок 4.2*) – это еще один вариант тактики перепасов. При правильном исполнении этой тактики защитники от передней линии ворот оттесняются в угол или в зону за воротами, а такой маневр нередко открывает пути подхода для реализации отличных голевых моментов. Тактика схожа со схемой перепасов вдоль бортов, при этом один игрок перемещается позади ворот с шайбой, а в случае силового давления передает шайбу назад за ворота. Кроме того, тактика перепасов вынуждает вратаря последовать вслед за развитием игры за ворота, пытаясь при этом уследить за возможными вариантами перед воротами. А это непросто.



**Рисунок 4.2.** Контроль шайбы перепасами у ворот.

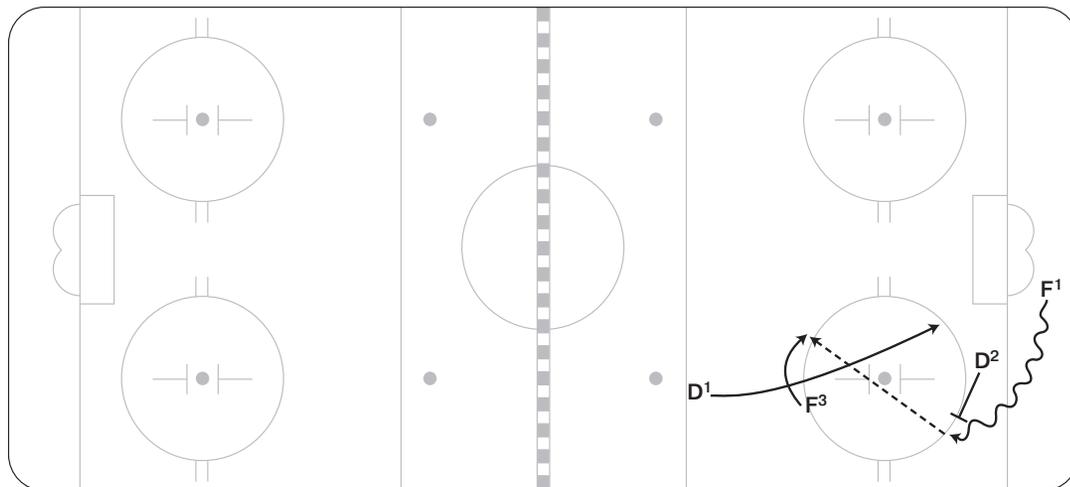
После игры перепасами необходимо быстро доставить шайбу к воротам. В ходе исполнения тактики перепасов вдоль бортов или позади ворот сразу же после первого перепаса игрок должен попытаться вывести шайбу к воротам или совершить бросок по ним. Такие быстро разворачивающиеся игровые эпизоды бывают неожиданными для защищающейся команды, а также вынуждают вратаря попытаться скорректировать свои действия. В большинстве случаев быстрый бросок приведет к отскоку, поскольку вратарь не готов к нему. Остальные направляющиеся к воротам игроки должны держать клюшки наготове, чтобы добить отскочившую шайбу или, возможно, выполнить пас с последующим броском по воротам.

## Игра за воротами

Уэйн Гретцки настолько хорошо играл за воротами, что эту зону стали называть его «офисом». Наступательное расположение позади ворот открывает множество возможностей для прямого броска по воротам (с высоким процентом попаданий). Чтобы эффективно использовать зону за воротами, команды должны автоматически отправлять туда шайбу, когда у них нет иных вариантов. Атакующий игрок у ворот видит, что у его партнера затруднения, и возвращается за ворота.

При передаче паса в зону позади ворот атакующая команда всегда попадает туда первой, поскольку защищающаяся команда никогда не уделяет этой зоне повышенного внимания. В результате использования зоны позади ворот защитникам и вратарю противников приходится сосредоточиться на этой зоне, теряя из виду положение игроков перед воротами. Иногда в эту зону могут стянуться оба защитника: если они не уверены, кто из них опекает игрока позади ворот, оба одновременно бросятся туда. И тогда по меньшей мере один атакующий игрок будет открыт в опасной голевой зоне перед воротами.

Один из наиболее результативных эпизодов игры из-за ворот случается, когда атакующий защитник резко срывается со своего места (на синей линии) и пытается принять пас на пяточке (*рисунок 4.3*).

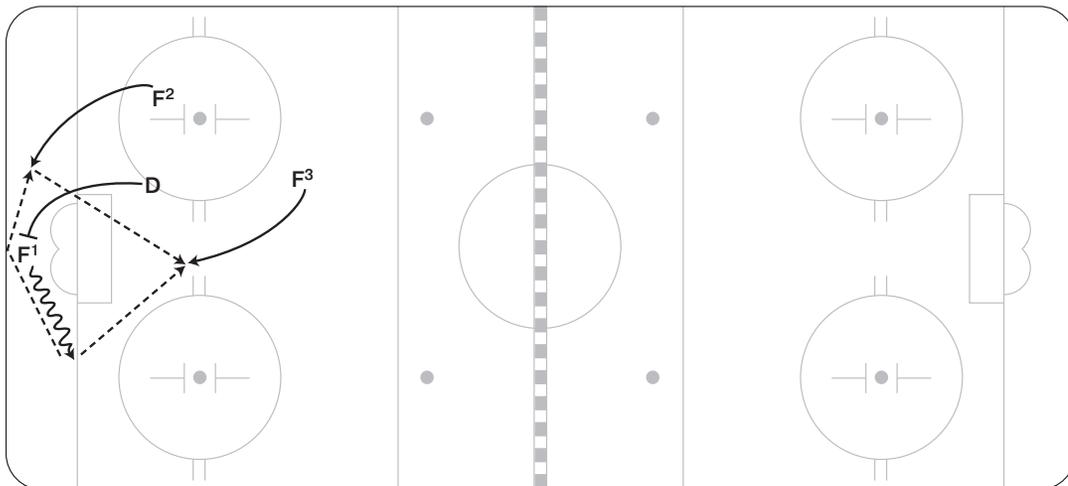


**Рисунок 4.3.** Натиск на ворота.

Если защитник, осуществляющий натиск на ворота, не может принять пас, то второй вариант развития такой игры становится очень опасным. Как только этот защитник направляется в зону перед воротами, увводя за собой как можно больше обороняющихся соперников, находящийся у борта нападающий входит в этот уязвимый участок свободного пространства и нередко пытается выполнить опасный бросок через заслон прессингующих защитников.

Второй вариант игры из-за ворот (*рисунок 4.4*) также непросто реализовать. Самое серьезное решение, которое защитникам нужно принять в отношении находяще-

гося позади ворот атакующего игрока, – это когда или как они должны выбить его из зоны за воротами. Если защитники обороняющейся команды атакуют игрока нападающей команды с одной стороны ворот, то возникают два варианта.



**Рисунок 4.4.** Варианты действий игрока, выбитого с позиции позади ворот.

Первый состоит в том, что можно оставить открытыми игроков в голевой зоне с высоким процентом попадания шайбы. При втором варианте владеющий шайбой игрок меняет направление движения и совершает обманное движение на задний фланг. Выбитый из зоны игрок с шайбой направляет ее под углом (так же как при перепасах вдоль боковых бортов) товарищу по команде, который занял его место на выбитой позиции. Защитники, которые сосредоточились на выбитом с позиции игроке, теперь должны вновь направить свое внимание на противоположную сторону ворот. Благодаря перенаправлению внимания зачастую становится возможной игра на заднем или боковом заднем флангах.

## Рассредоточение по зоне: игра на ближнем и дальнем флангах

Учитывая, что большинство команд играет, заслоняя вратаря (когда все пятеро защищающихся игроков находятся на ближнем фланге зоны нападения), в зоне нападения нередко бывает сложно проникнуть к воротам, не используя тактику игры на ближнем и дальнем флангах. Благодаря игре на ближнем и дальнем флангах защитники рассредотачиваются, в результате чего появляется возможность ввести шайбу в зону нападения, располагая большим количеством времени и пространства. Эту стратегию нужно определить в качестве элемента плана игры до начала матча.

Завладев шайбой в глубине зоны или, возможно, приняв неконтролируемый отскок в углу, владеющие шайбой атакующие игроки делают быструю передачу к цели (от F1 к D1) (рисунки 4.5). Тогда D1 может либо совершить бросок, либо передать шайбу D2, либо отдать пас назад, одному из форвардов. В результате перемещения шайбы из глубины зоны к синей линии образуется разрыв в расстановке обороняющихся игроков, поскольку защищающиеся нападающие пытаются вырваться к своей целевой зоне действий, оставляя пространство между собой и защитниками. Когда все пятеро игроков защищающейся команды находятся в глубине зоны, голевая зона оказывается перегруженной; вынудив крайних нападающих обороняющейся команды выдвинуться ближе к центру площадки, вы освободите место на пятакке.

Всякий раз, когда защитники устремляются на защиту зоны в районе синей линии, у атакующих игроков появляется возможность найти время и место для организации более благоприятных шансов на атаку в глубине зоны. Кроме того, бросок с точки через заслон все еще остается возможностью номер один для возникновения голевых моментов.

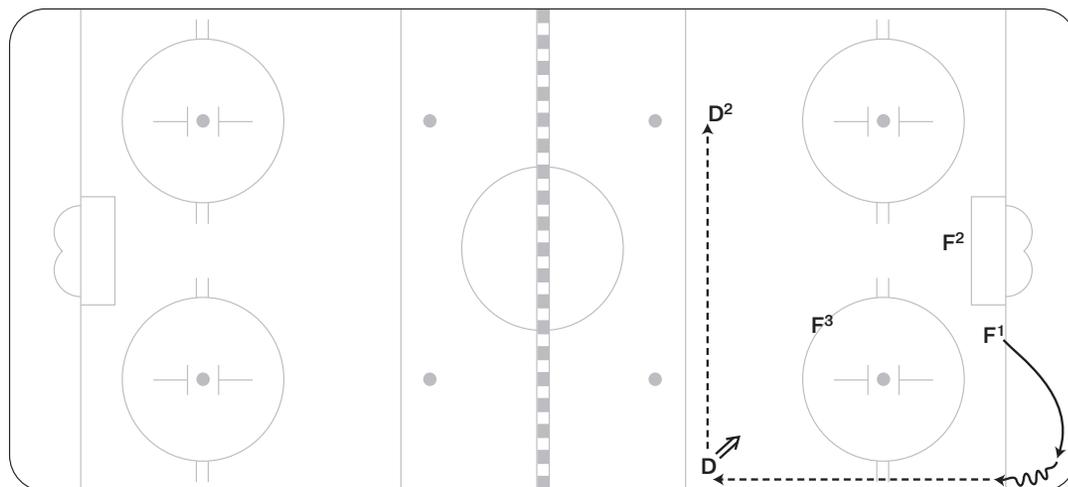


Рисунок 4.5. Рассредоточение по зоне.

## Активизация защитников в зоне нападения

---

Помимо прочих аспектов игры в нападении, тренерам приходится решать, насколько им оправдано использовать своих защитников в наступлении. Одним словом, насколько они готовы рисковать? Если нападающая команда надежно владеет шайбой, разрешить защитникам перейти в атаку не слишком рискованно. Нужно научить игроков принимать правильные решения и довериться тому, что они будут вести верную, а не опасную игру. Главные правила для защитников, которые помогут сократить риск до минимума, таковы:

1. Глубоко в зону нападения входит только один защитник.
2. Учет времени игры и счета: в конце периодов или в случае лидирования команды в счете защитники должны быть более осмотрительны при переходе в нападение.
3. Для активизации защитников *необходимо*, чтобы нападающие надежно владели шайбой.
4. При переходе защитников в нападение в случае невыполнения передачи не «торчите» глубоко в чужой зоне, быстро возвращайтесь к синей линии.

## Игра в зоне нападения

---

В этом разделе описаны отдельные игровые эпизоды с активным участием защитников, имевшие место в зоне нападения. Все они были результативными и предполагали разнообразные варианты.

### ■ СКОЛЬЖЕНИЕ НА СИЛЬНОМ ФЛАНГЕ

D1 видит, что F1 заворачивает из угла, поэтому он скользит вдоль борта и принимает от F1 пас навстречу. Пас навстречу схож с передачей мяча в футболе, в этом случае владеющий шайбой игрок прикрывает ее и передает D1. Теперь D1 может либо устремиться с шайбой к воротам, либо пройти за ворота и ожидать открытого игрока для паса (*рисунок 4.6*). F1 должен развернуться и оставаться в оборонительной позиции, пока D1 не вернется на исходную позицию.

### ■ ПРОНИКНОВЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЦЕНТР

Когда D1 замечает, что защищающаяся команда сосредоточила внимание на бортах, он должен переместиться в середину площадки и взять курс на ворота через центр. F1 должен использовать обманный маневр, направив взгляд так, как если бы он собирался отдать пас в определенную точку, а затем сделать быструю передачу D1, перемещающемуся по центру площадки в чужой зоне. У D1 может появиться возможность совершить быстрый бросок или проникнуть еще глубже в зону нападения (*рисунок 4.7*). После паса F1 вновь должен выдвинуться на дальнюю оборонительную позицию на случай перехвата шайбы.

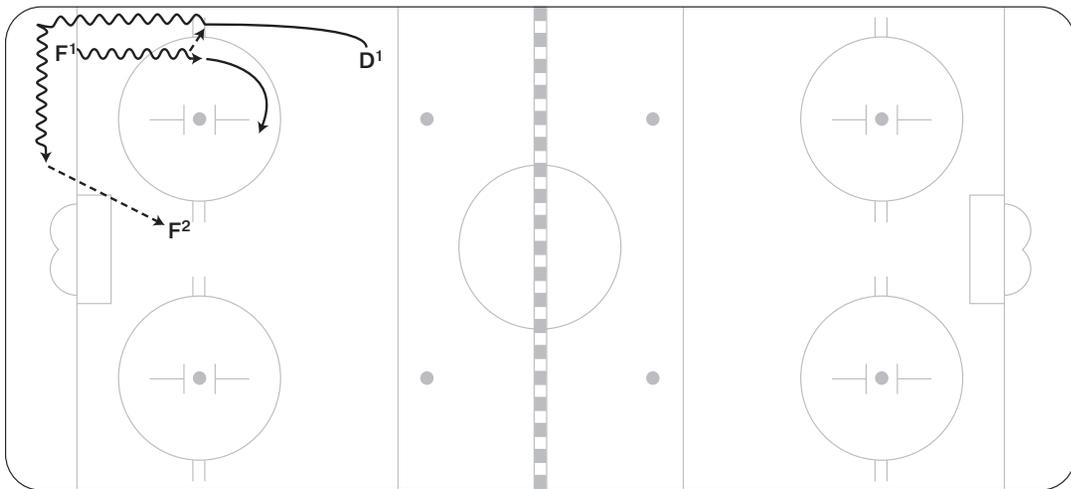


Рисунок 4.6.

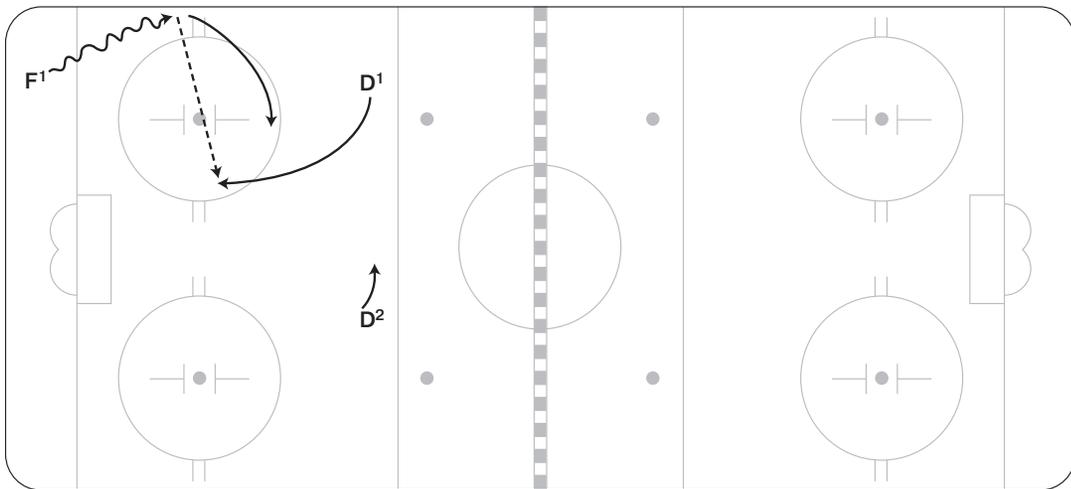


Рисунок 4.7.

## ■ СКОЛЬЖЕНИЕ НА ЗАДНЕМ ФЛАНГЕ

Когда атакующий игрок (F1) владеет шайбой, а D2 видит, что защищающаяся команда сосредоточила внимание на одной из сторон площадки, D2 должен стремительно переместиться на задний фланг и приготовиться к пасу. F1 пытается найти открытый коридор, чтобы направить пас на свободный фланг. Если D2 не получает пас во время передвижения, он должен немедленно ретироваться. Повторим, что такая игра разворачивается стремительно, с обманными маневрами, чтобы не привлекать внимание к перемещениям защитника. Это более рискованно из-за дистанции, на которую отправляется пас, и количества игроков в зоне, но если D2 ловко примет передачу, возникнет отличный голевой момент (рисунки 4.8).

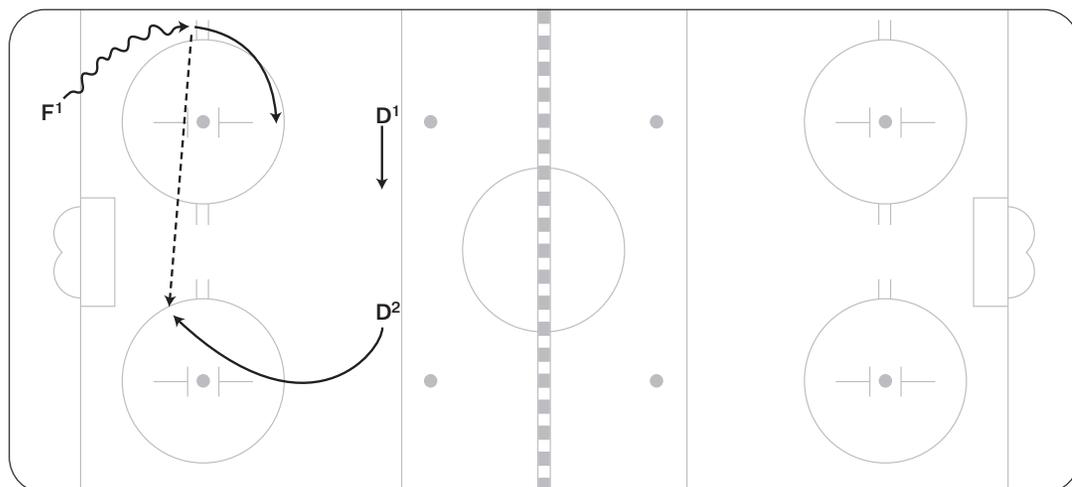
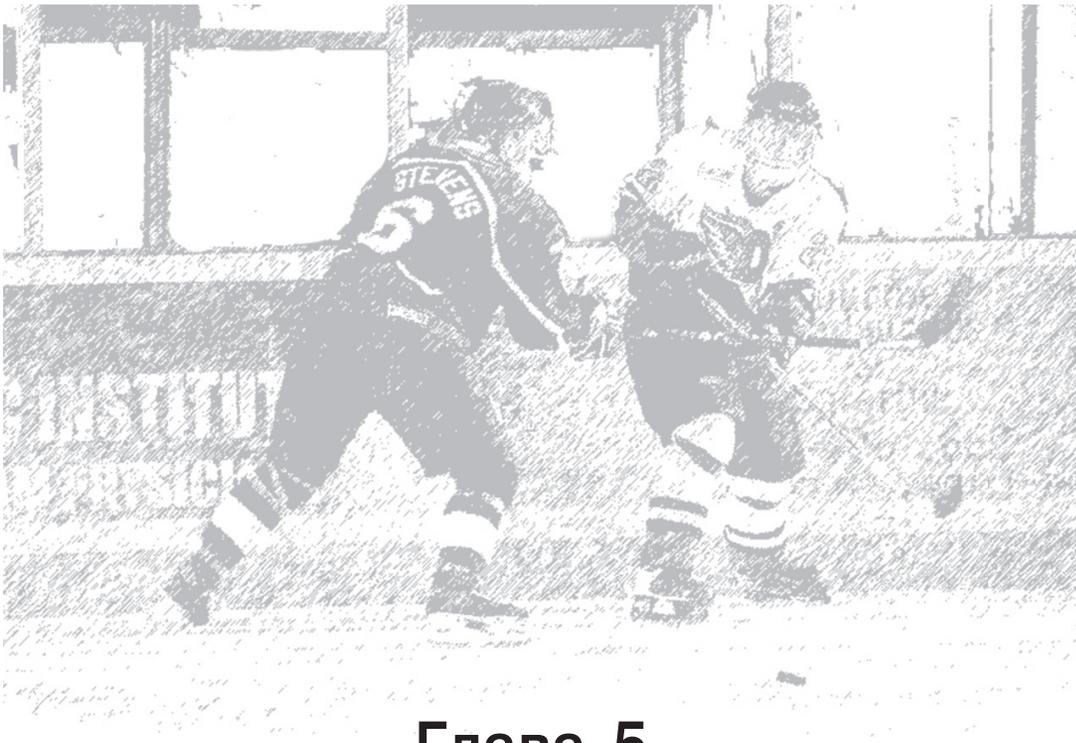


Рисунок 4.8.



## Глава 5.

# Игра в большинстве

**Р**азрабатывая стратегию игры в большинстве, тренер должен преодолеть несколько этапов, в том числе это: определение игровой схемы, описание навыков, необходимых для каждой позиции, закрепление позиций за игроками, разработка упражнений для оттачивания навыков и, наконец, предоставление игрокам по мере их совершенствования возможности предлагать свои идеи и даже самостоятельно выбирать варианты в рамках системы. Большинство тренеров выполняют все вышеперечисленное до начала сезона, как только им становится известен состав команды. Тренеру необходимо осуществить эти шаги, а затем время от времени, по мере возникновения изменений в составе или при необходимости внесения улучшений, пересматривать их.

- 1. Определите игровую схему.** В этой главе мы рассмотрим три игровые схемы. Определите, какая подходит вам с учетом возможностей имеющихся у вас хоккеистов. Некоторые игроки подходят для реализации одной схемы лучше, чем для выполнения другой. Как правило, отличительным фактором служит уровень мастерства и то, насколько игроки хорошо владеют навыками выполнения передач, видения льда и совершения бросков после паса.

- 2. Опишите навыки, необходимые для каждой позиции.** Составьте список всех навыков, необходимых для игры на каждой из позиций выбранной схемы. Пусть он служит вам в качестве контрольного листа при отработке игры в большинстве. Используйте его также, чтобы определить, какие из игроков состава лучше всего подходят для игры на каждой из позиций.

Например, вот шесть навыков, крайне важных для защитника при игре в большинстве. Обманные движения, прохождение синей линии при ведении шайбы удобной и неудобной рукой, выполнение бросков, бросков в одно касание, способность видеть открытое пространство и выполнять пас и своевременное перемещение в свободную зону. В разделе о расстановке в зоне можно найти список навыков каждого игрока. Он поможет вам составить контрольный лист и решить, кто из игроков больше подходит на определенную позицию.

- 3. Закрепите позиции за игроками.** Руководствуясь списком необходимых навыков, определите, играет ли каждый из игроков в рамках системы. При действиях в большинстве перестановки неизбежны, но в целом каждый игрок должен стать полезным на одной из пяти позиций. Одна из наиболее сложных для игры позиций – позиция напротив ворот. Вам понадобится игрок крупного телосложения, кроме того, умеющий искусно завладеть шайбой после отскока или быстро совершить бросок после паса. Этот игрок не должен бояться попадания шайбы и должен мастерски уметь отклонять и перенаправлять шайбу.

- 4. Разработайте или выберите упражнения для отработки навыков.** Разработайте ряд упражнений для оттачивания навыков для выбранного построения при игре в большинстве, а также для вариантов входа в чужую зону. В некоторых случаях упражнения на отработку входа в чужую зону при игре в большинстве можно включить в стандартную тренировку на отработку выхода из зоны защиты.

При работе над совершенствованием навыков, необходимых для игры внутри зоны, безусловно, лучше начать с отработки действий без сопротивления, а затем перейти к противостоянию специалистам по игре в меньшинстве. Прежде чем перейти к тренировкам с сопротивлением, в течение первого месяца (или около того) игрокам любого возраста нужно сосредоточиться на неустанной отработке без сопротивления и овладеть работой с шайбой и временной координацией. При введении специалистов по игре в меньшинстве на начальном этапе тренировок игроки могут разувериться в своих силах.

- 5. Позвольте игрокам самостоятельно выбирать правильные варианты.** Со всем как разыгрывающие в футболе, один или два игрока должны взять на себя инициативу при розыгрыше большинства и выбирать наилучший открытый вариант или производить бросок. Как будет видно при рассмотрении отдельных построений, существует пять или шесть шаблонных вариантов игры, из которых можно выбрать подходящий. Лучше иметь шаблонные варианты, чем позволить игре в большинстве развиваться стихийно. Когда игроки ознакомились с построениями и достаточно их отработали, они будут автоматически выбирать

один из таких вариантов. Пусть группа игры в большинстве регулярно просматривает видео, чтобы ознакомиться с возможностями, которые открываются при различных вариантах построения игры в меньшинстве и степени оказываемого силового давления.

**6. Отрабатывайте отдельные ситуации.** Теперь все предыдущие этапы можно повторить для ситуаций «пятеро против троих» и «четверо против троих».

Разрабатывая игру в большинстве и наблюдая за ней, тренер не должен забывать, что сила в деталях. То есть в мелочах, которые обеспечивают успех при розыгрыше большинства.

- **Поработайте со своей спецбригадой большинства.** Осознавая свое преимущество, многие хоккеисты при игре в большинстве расслабляются: этого быть не должно.
- **Дайте своей команде импульс для завоевания голевых моментов и совершения бросков.** На всех уровнях лучшие блоки игры в большинстве забивают лишь в 2 из 10 игровых эпизодах с численным преимуществом, однако вам нужно дать своей команде импульс для игры в каждом отрезке численного преимущества.
- **Выглядите уверенным.** Никогда не выказывайте уныния или расстройств. Язык тела крайне важен в спорте. Не дайте соперникам заметить какие-либо признаки того, что вы не уверены, что сможете забить. Уходите с площадки с мыслью, что вы не забили в этот раз, но непременно забьете в следующий.
- **Обзаведитесь двумя разными по стилю игры спецбригадами большинства.** Приведите соперника в замешательство, разработав для каждой из ваших спецбригад отличные друг от друга схемы.
- **Одержите победу при вбрасывании!** Вбрасывания имеют огромное значение для бригад большинства или меньшинства. Если команда противников выбивает шайбу из зоны защиты, у игроков будет 15–20 секунд на перестроение.
- **Постарайтесь дать другим игрокам команды возможность продолжить игру в большинстве.** Это творит чудеса! Все дело в их резко возросшей вере в себя. Убедитесь на практике, что все игроки отработали навыки игры в большинстве.

## Выход из зоны при игре в большинстве

Здесь рассмотрены пять вариантов выхода из зоны защиты и два варианта перегруппировки в нейтральной зоне. На всех схемах, описывающих вход в зону при игре в большинстве, исходное положение D1 находится позади ворот, однако в некоторых случаях D1 завладевает шайбой и пытается ее быстро переместить или продвинуть вперед. Это зависит от прессинга меньшинства и построения прессингующих игроков.

Всякий раз, когда давление в центре площадки отсутствует или происходит смена спецбригад меньшинства, это служит сигналом для D1, что нужно быстро разворачиваться к центру площадки. В остальных случаях он начинает игру из зоны позади ворот и выступает в качестве системной единицы. Для точной и результативной реализации игровых эпизодов у команды должно быть по одной схеме входа в зону для каждой спецбригады большинства, также можно использовать одну и ту же схему.

### ■ ОДИНАРНЫЙ РАЗВОРОТ

D1 владеет шайбой позади ворот (*рисунок 5.1*). D2 разворачивается в одном углу, F1 – в другом. F2 ожидает у синей линии, а F3 – у дальней синей линии. Как только D1 начинает движение к центру площадки, F2 и F3 начинают перемещаться поперек льда, пытаясь открыться как можно раньше. D1 может отдать пас F1, которого страхует F2, сделать передачу D2, которого страхует F3, передать шайбу F2 или F3 на начальном этапе движения (можно выполнить длинный пас рикошетом от борта F3) или же вести шайбу вдоль любого из бортов.

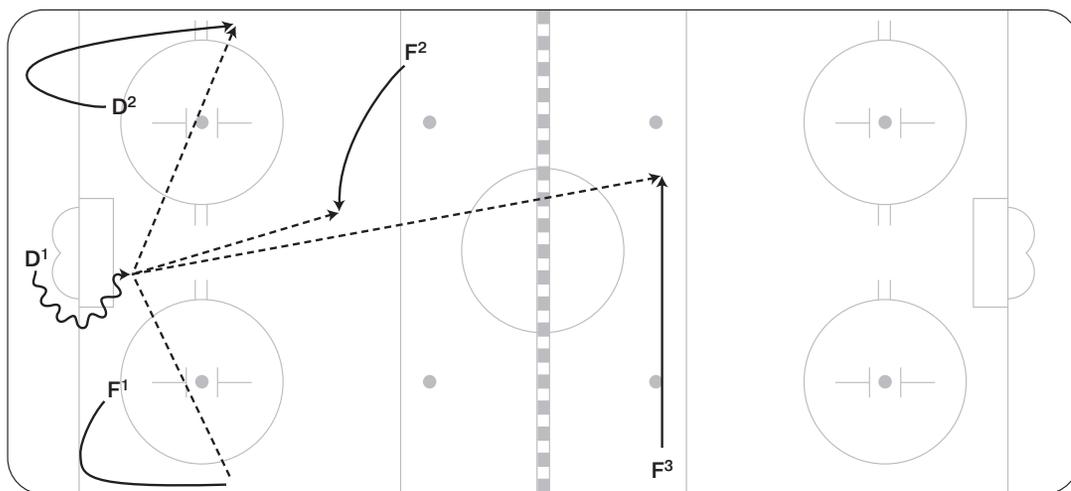


Рисунок 5.1.

### ■ ДАЛЛАССКИЙ РЫВОК

D1 останавливается с шайбой позади ворот (*рисунок 5.2*). D2 разворачивается в одном углу. F1 и F2 – в другом, при этом F1 несколько опережает F2. F3 пере-

мещается по всей ширине площадки. Первое, что может сделать D1 и что в некоторых случаях может привести к отрыву с выходом один на один, – это пас F2 под углом внутрь площадки, чтобы попытаться попасть в просвет между защитниками. Причина высокой эффективности такого паса в том, что D1 имитирует легко проходящий пас на F1, а затем быстро пасует внутрь площадки F2. Это затормаживает действия противостоящих защитников, и F2 может на скорости проникнуть в проход между ними. Кроме того, D1 может отдать пас F1, который поведет шайбу под прикрытием F2; отдать пас D2, которого страхует F3; на раннем этапе выполнить пас F3, если он не закрыт; или же провести шайбу вдоль борта по направлению к F1 или F2.

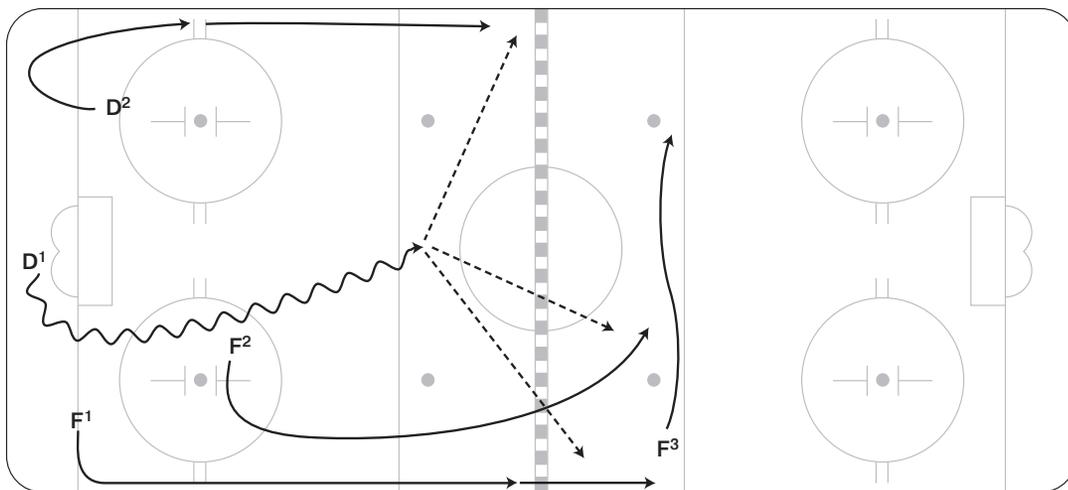


Рисунок 5.2.

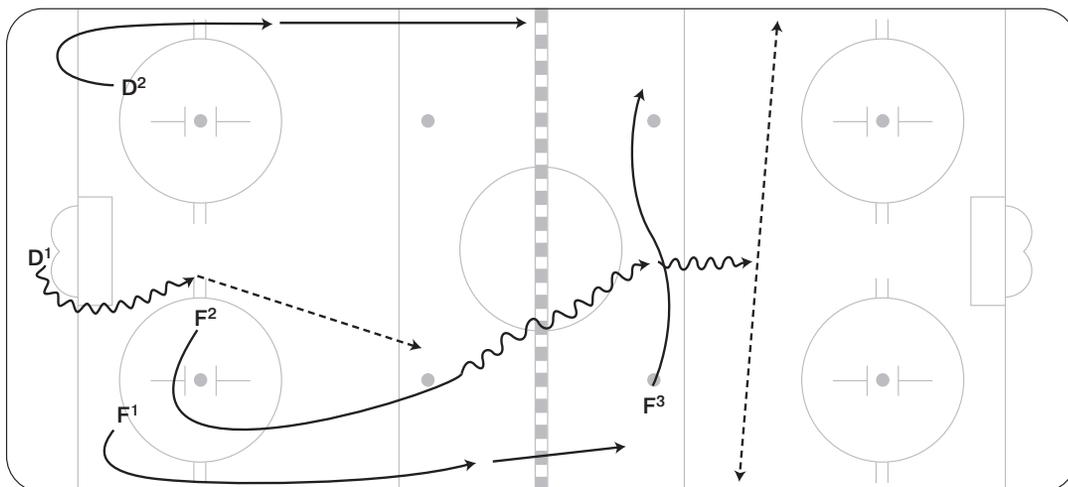


Рисунок 5.3.

## ■ КАНАДСКИЙ ВАРИАНТ ПРОХОДА ПО ЦЕНТРАЛЬНОМУ КОРИДОРУ

D1 начинает движение с шайбой (рисунок 5.3). F1 и D2 совершают разворот с разных сторон. F2 разворачивается по той же стороне, что F2, слегка опережая его, и пытается принять шайбу в середине площадки. F2 ведет шайбу посередине площадки под прикрытием F1 или D2. F3 расчищает проход для F2, перемещаясь по ширине площадки вдоль дальней синей линии. F2 пытается войти в зону с шайбой, а затем при приближении защитников отправляет шайбу на внешний фланг. Пятеро на заднем фланге

Все пятеро игроков возвращаются за шайбой. Как только последний игрок выходит на задний фланг, все пятеро хоккеистов вместе начинают продвигаться к центру площадки (рисунок 5.4). F2 и F3 занимают внутренние проходы, а F1 и D2 перемещаются к центру площадки вдоль бортов. D1 может отдать пас находящимся внутри игрокам (F2 и F2) или на внешние края (F1 и D2). D1 пытается оттянуть специалистов по игре в меньшинстве к середине площадки, а затем отправляет шайбу в свободный полет по внешнему флангу. Если D1 выводит шайбу к центру площадки, он может продолжить движение в зоне или отправить шайбу вдоль любого борта.

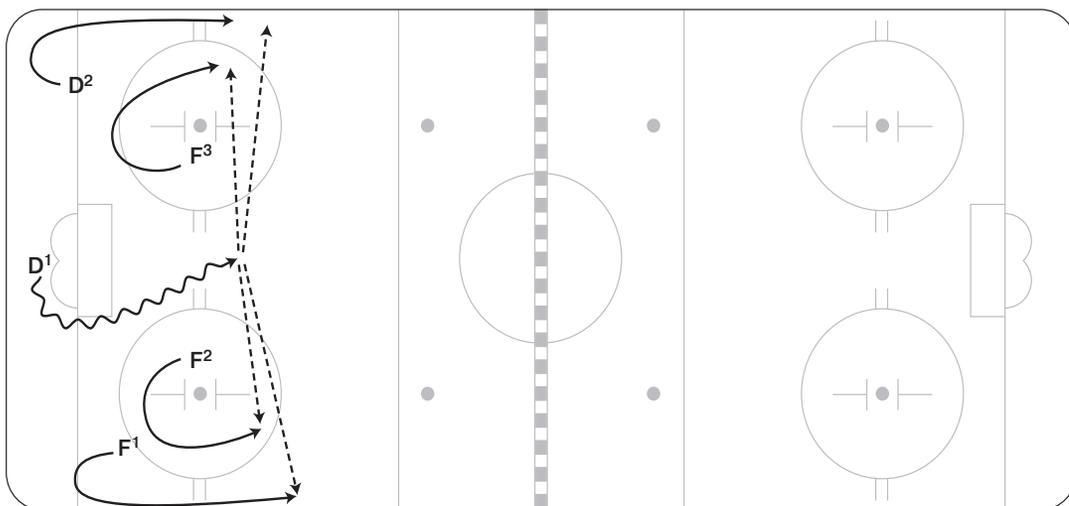


Рисунок 5.4.

## ■ ОСТАВЛЕНИЕ ШАЙБЫ

Самое главное здесь для движущегося последним форварда – задержаться настолько, чтобы открыться, как только защитник с шайбой пересечет синюю линию. Сначала D1 направляется к середине площадки, а F2 и D2 перемещаются с внешних краев (рисунок 5.5). F3 перемещается по ширине площадки, а F1 последним выходит из глубины зоны, оставаясь на заднем фланге. Когда D1 пересекает синюю линию, он должен попытаться оттянуть первого игрока меньшинства к одному краю, а затем

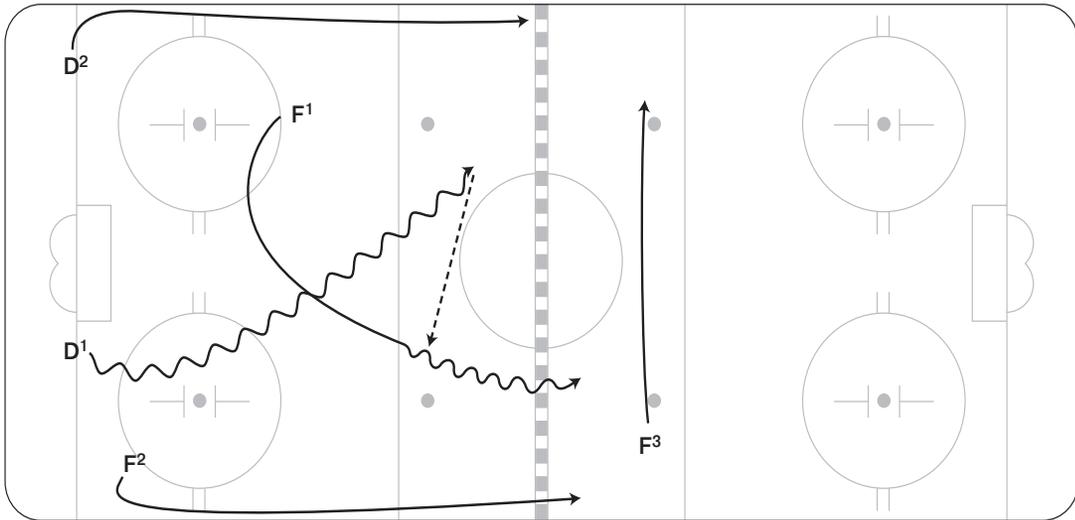


Рисунок 5.5.

отправить шайбу в ту зону, в которую входит F1. Игроки меньшинства, сопровождавшие первоначальный рывок, теперь вынуждены затормозить и скорректировать свой курс в соответствии с движением F1. Скорость F1 чрезвычайно высока, и ему должно удастся, петляя, проложить путь в зону. F2, F3 и D2 должны следить за тем, чтобы не возникло положения «вне игры».

При игре в большинстве бывают случаи, когда атакующей команде не стоит пересекать всю площадку, чтобы войти в чужую зону. Если шайба находится в нейтральной зоне или сразу за синей линией, пересекать площадку, чтобы попасть в зону за воротами, – пустая трата времени. Разработайте план для выхода из зоны, занимая половину площадки и переходя в атаку из нейтральной зоны. В такой ситуации отличные варианты представляют собой следующие игровые эпизоды.

### ■ ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОБМЕН КРАЙНИМИ НАПАДАЮЩИМИ

В этом случае D1 завладевает шайбой. F1 и F2 разворачиваются в разные стороны, набирая скорость (рисунок 5.6). F3 перемещается по ширине площадки, а D2 страхует D1. D1 может на скорости отдать пас на внешний край F2 или F1; отдать пас F3, который может войти в зону или передать шайбу F1 или F2; или же вести шайбу, а затем отправить ее вдоль борта F1 или F2.

### ■ ПО ИЗВИЛИСТОМУ ПРОХОДУ

В этом случае D2 ведет шайбу по внешнему проходу к центру площадки в надежде привлечь защитника на внешний край (рисунок 5.7). По мере продвижения D2 пытается отдать пас внутрь площадки F1, который выходит с заднего фланга и стремительно движется через середину площадки. F2 и F3 перемещаются по ширине

площадки. Когда первый игрок меньшинства выходит на внешний край, середина площадки оказывается открыта для F1. В качестве второго можно использовать перемещающихся по ширине площадки F2 или F3.

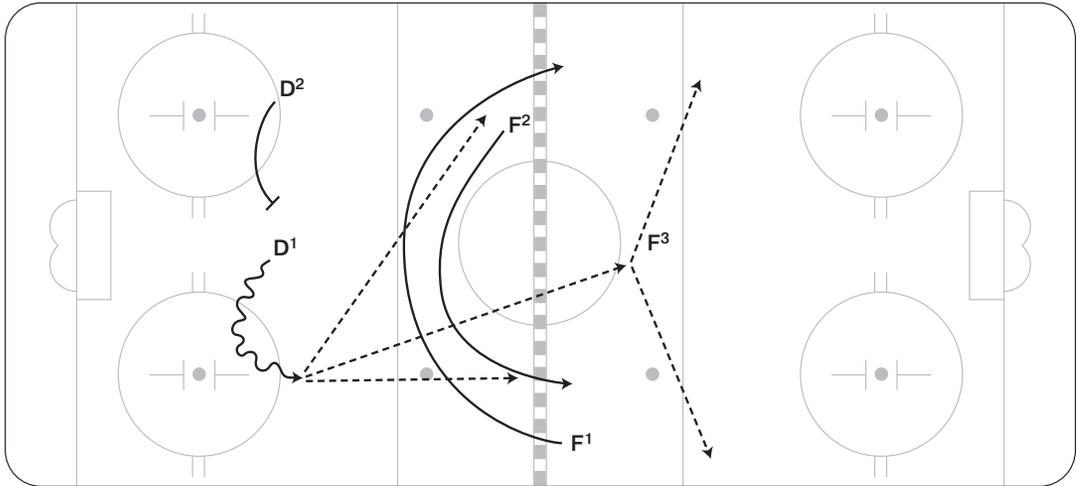


Рисунок 5.6.

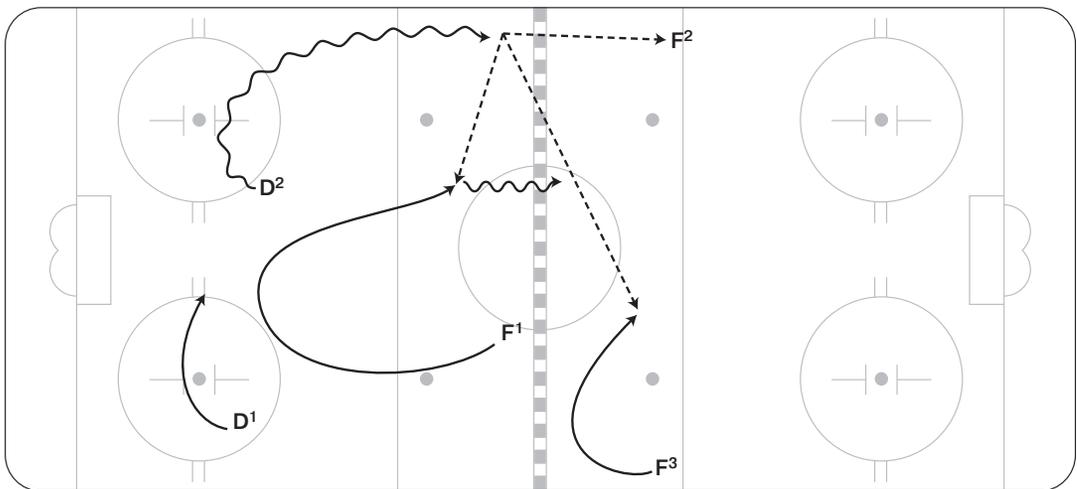


Рисунок 5.7.

## Овладение и удержание шайбы после входа в зону

При объяснении вариантов необходимо обсудить с командой, как выстраиваются игроки после попадания в зону нападения. Куда вести шайбу, чтобы вписаться в игровые схемы, которые они отработали? Зачастую в меньшинстве команды концентрируются на том, чтобы воспрепятствовать построению игроков, и готовят различные тактики для того, чтобы отвоевать шайбу, как только спецбригада большинства войдет в зону. Здесь приводятся три способа, с помощью которых игроки непременно смогут выстроиться после вброса шайбы в зону нападения или свободного входа в зону.

1. **Возврат шайбы назад.** Когда при входе в зону нападения на F1 оказывается силовое давление, он останавливается или замедляется, а затем возвращает шайбу вдоль борта назад к центру площадки, откуда он начал свое движение. Такой прием приносит результаты командам, чей нападающий сильного фланга заходит далеко в зону нападения (рисунки 5.8). D1 должен быстро выйти к синей линии зоны нападения и быть готовым к такому повороту игры.

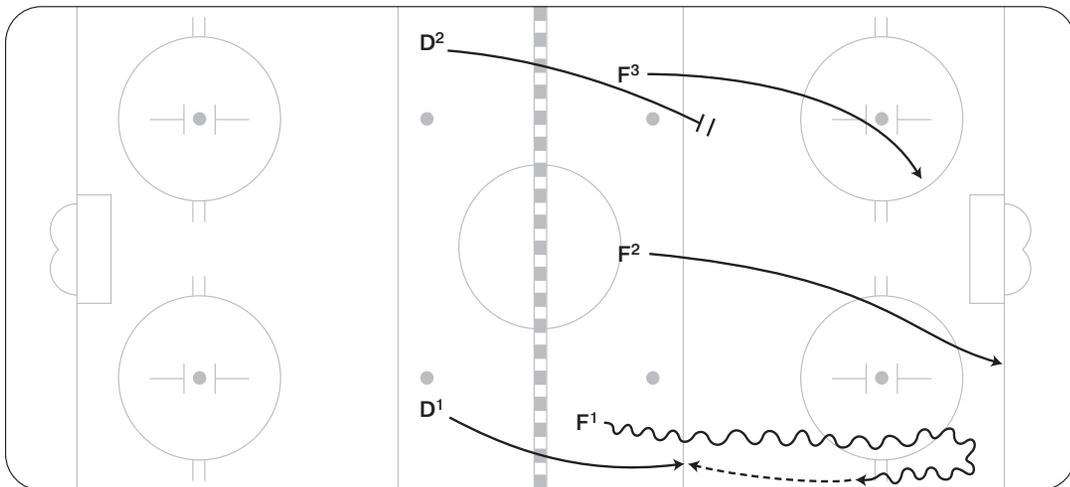


Рисунок 5.8. Возвращение шайбы после входа в зону нападения.

2. **Смена сторон.** После входа в зону F1 видит, что все четверо игроков меньшинства находятся на одной стороне площадки, и немедленно отдает пас поперек нападающему F3. Нападающему F1 придется вести шайбу через сплошной заслон, однако это может быть единственным шансом немедленно закрепить владение шайбой (рисунки 5.9).
3. **Возвращение вброшенной шайбы.** Самое главное при возвращении вброшенной шайбы – чтобы все трое форвардов быстро добрались до шайбы. Как только шайба остановлена, а нападающие вступили в борьбу и завладели шайбой, F1, F2 или F3 должны пустить шайбу вдоль борта или отправить ее рикошетом к синей линии. Защитники должны ждать наготове по углам синей

линии быстрого паса вдоль борта. Играющая в меньшинстве команда, возможно, будет располагать тремя игроками в углу и готовыми к бою, поэтому у игроков большинства будет время, чтобы выстроиться (рисунки 5.9).

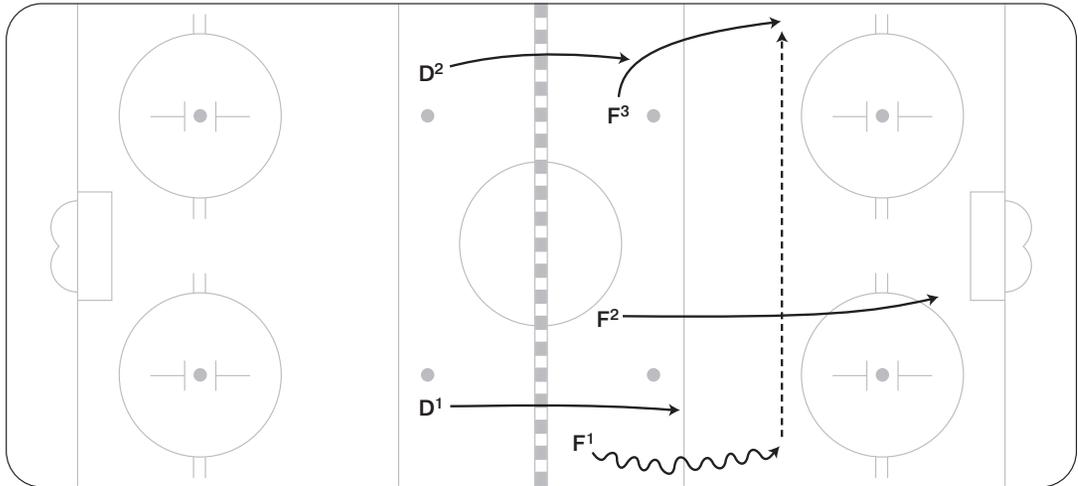


Рисунок 5.9. Смена сторон при входе в зону нападения при игре в большинстве.

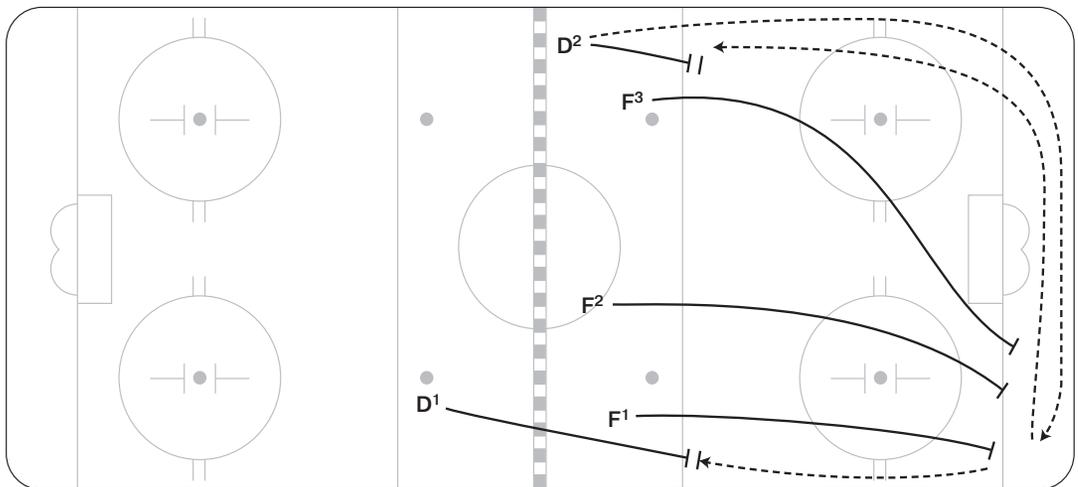


Рисунок 5.10. Возвращение вброшенной шайбы.

## **Расстановка в зоне**

---

Как только игроки завладели шайбой, они могут выстроиться в зоне, используя одну из нижеуказанных схем. В этом разделе рассматриваются варианты трех разных схем для игры в большинстве: укрепленный фланг, «1–3–1» и игра с разбиением на два фланга. В рамках каждой схемы приводится описание различных игровых эпизодов и обязанностей каждого игрока. Как говорилось ранее, тренер может выбрать, какой вариант больше подходит его команде и игрокам. В течение одного сезона вы можете сменить построение, однако изучение всех вариантов и их правильного исполнения требует времени. Дайте игрокам время, чтобы надлежащим образом разобраться в них.

### **Игра в большинстве с укрепленным флангом**

Во время игры в большинстве с укрепленным флангом любой край площадки может быть сильным флангом, при этом левосторонние удары направляются от длинных бортов с правой стороны, а правосторонние – с левой стороны. Это дает игроку преимущество бросков и пасов из этой зоны. Как видно из названия, позиции укреплены на сильном фланге, причем здесь находятся четверо игроков. При таком расположении, как и для большинства схем игры в большинстве, для успешной реализации схемы необходимо присутствие игрока у ворот.

Важно, чтобы игрок у ворот большую часть времени служил заслоном, но также был готов вырваться к голевой зоне. Во время построения на укрепленном фланге и ведения шайбы команда должна попытаться развернуть построение за счет того, что защитник сильного фланга делает рывок через синюю линию и даже пересекает центр площадки, прежде чем отдать пас к длинному борту или D2.

#### ***Игрок у длинного борта***

Игрок у длинного борта – главный разыгрывающий в этой схеме, у D1 – второстепенная роль. Игрок у длинного борта должен скользить туда-сюда вдоль борта, направлять шайбу и осуществлять броски с внешнего края, будучи под постоянным силовым давлением. Он должен спокойно и хладнокровно владеть шайбой и быстро принимать решение, куда ее вести. Игроки меньшинства будут оттеснять этого игрока либо силами защитника, действующего из глубины зоны, либо силами нападающего, действующего из центра площадки. Так что этот хоккеист должен уметь перемещаться под прессингом, прикрывать шайбу и вести игру.

#### ***Игрок сильного фланга***

Защитник сильного фланга – второй ключевой игрок в схеме с укрепленным флангом. Так же как и игрок у длинного борта, он чаще всего владеет шайбой, и именно он должен вести игру и начинать построение. Не сходите с синей линии, чтобы сохранить дистанцию с игроками меньшинства. Это дополнительное пространство даст вам время, чтобы принять решение или перейти к броску, а также чтобы оттянуть игроков меньшинства и обеспечить проход сзади. Этот игрок должен быть настроен на бросок и постоянно представлять угрозу.

Во время игры в большинстве основной способ забить по воротам и добиться голевого момента – это по-прежнему бросок по воротам сквозь заслон у ворот. В некоторых случаях это может быть кистевой бросок, в других – щелчок. Игроки меньшинства не должны догадаться, будет ли защитник совершать бросок или пас – нужно искусно обманывать противников. При силовом давлении ведите шайбу к игроку у длинного борта или назад защитнику или же стремительно направьте ее в глубину зоны.

### ***Игрок в глубине зоны***

Игрок в глубине зоны должен находиться на линии ворот, неподалеку от них, чтобы стремительно атаковать, а также чтобы заслонить обзор вратарю и подхватить отскочившую шайбу. Если этот игрок отклонится слишком далеко к внешнему краю, он не сможет выполнить ни одно из этих действий. Игрок в глубине зоны должен быть подвижным и быстрым. В некоторых случаях, как правило, когда нет открытых игроков, если игрок у длинного борта бросается на ворота, он будет меняться с ним местами. Эта тактика вынуждает игроков меньшинства спешно подстраиваться и нередко открывает возможности для паса.

Перед игрой выясните, как команда противников осуществляет натиск: будут ли они стремительно прессинговать с помощью защитника или же будут удерживать позиции перед воротами? Эта информация поможет установить, какие возможности будут открыты и откуда ждать давления.

### ***Игрок у ворот***

Основная обязанность игрока у ворот – заслонять вратаря во время любых бросков и после этого быть готовым отбить отскочившую шайбу. Хотя это и кажется несложным, но чтобы стоять перед брошенной шайбой, требуется отвага, а чтобы отбить ее рикошетом – большая сноровка. Когда шайба оказывается глубоко в зоне, игрок у ворот должен перекатиться на ближний пяточок или к дальней стойке ворот, вдали от разворачивающихся действий, и ждать паса.

Любой из вариантов неплох, но он должен быть определен заранее, перед игрой, чтобы находящийся глубоко в зоне игрок знал, куда отдавать пас. В некоторых случаях игрок у ворот настолько заботится, как бы открыться для игры в глубине зоны, что теряет позицию, закрывающую вратаря, когда находящиеся перед ним партнеры готовы к броску. Заслон обзора очень важен, поскольку вам нужно заставить вратаря противников потрудиться для того, чтобы увидеть шайбу. Осложните задачу голкипера.

### ***Защитник, оттянутый на задний фланг***

Сначала находящийся на заднем фланге защитник обеспечивает поддержку, чтобы вывести шайбу из зоны прессинга, а также страхует защитника сильного фланга, когда тот оказывается под давлением. Он будет представлять угрозу воротам, поскольку находится вне поля зрения игроков меньшинства. Иногда они совсем теряют его из вида, поскольку их внимание сосредоточено на укрепленном фланге. Перемещайтесь в разные стороны в дальней части площадки, оставаясь на одной линии с шайбой. Заходите в глубь зоны не дальше линии ворот, а к центру не дальше синей линии. Если вы подобрали отскочившую шайбу в дальней части площадки, займите позицию у длинного борта, а затем быстро разрабатывайте схему с этой позиции.

## Варианты для игры в большинстве с укрепленным флангом внутри зоны

Ниже приведены варианты игры в большинстве с укрепленным флангом. Все они должны быть до автоматизма отработаны на тренировке, чтобы точно исполняться во время игры. В зависимости от уровня мастерства участвующих игроков, а также от того, как действует спецбригада меньшинства команды противника, какие-то варианты будут более удачны, чем другие. Тренеры должны подготовить игроков к противодействию соперника, с которым они могут столкнуться, чтобы хоккеисты заранее знали, на каких игровых эпизодах сконцентрироваться.

### ■ СКОЛЬЖЕНИЕ И БРОСОК ОТЯНУТОГО НАЗАД ЗАЩИТНИКА

Передайте шайбу D2, который скользит в глубь зоны, на дальний край площадки, и пытается совершить бросок по воротам, бросок с отскоком, или отдать пас F1, чтобы тот выполнил бросок в одно касание (рисунки 5.11). Игра назад в направлении F1 сложнее в исполнении, поскольку для того, чтобы забросить шайбу после паса, требуется сноровка. F1 должен свободно перемещаться и быть готовым принять пас в верхней части круга в чужой зоне.

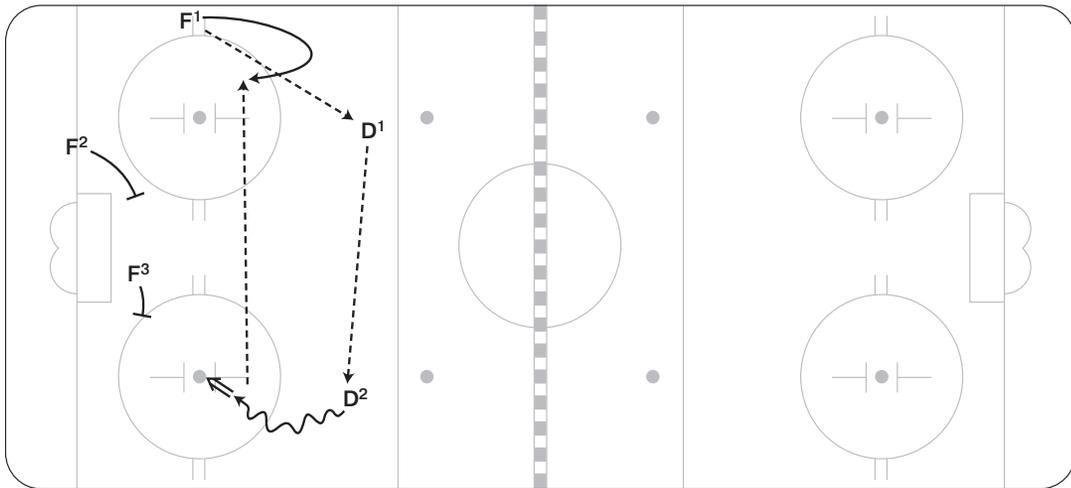


Рисунок 5.11.

### ■ БРОСОК ЗАЩИТНИКА СИЛЬНОГО ФЛАНГА

Шайба передается от F2 к F1, а затем к D1. D1 скользит, пересекая синюю линию и пытается выполнить щелчок или кистевой бросок по воротам (рисунки 5.12). F3 нужно жестко держать заслон. F2, F1 и D2 должны быть готовы сблизиться, чтобы совершить бросок после отскока. Защитнику D1 нужно симитировать бросок, чтобы обмануть блокирующих его противников, а затем попытаться отправить шайбу из-под игрока. Постоянная организация бросков из этой области приведет к увеличению шансов игры в большинстве, однако D1 помимо хорошей техники бросков должен владеть искусством обмана.

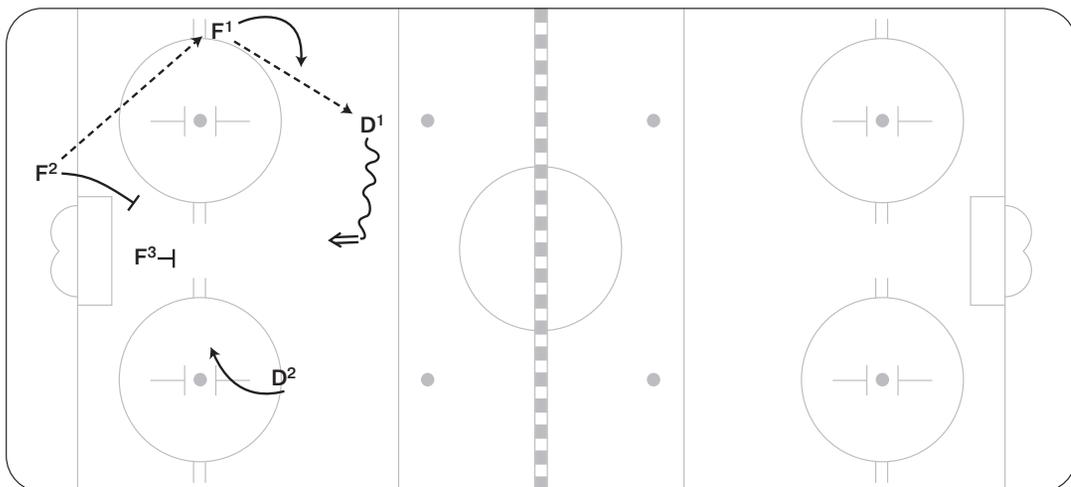


Рисунок 5.12.

### ■ БРОСОК ОТ ДЛИННОГО БОРТА

F2 передает шайбу F1, который отдает пас D1. А тот пересекает линию, увлекая за собой игрока меньшинства (рисунок 5.13). D1 имитирует бросок и делает передачу F1, который сначала перемещается на свободном пространстве, а затем должен следовать за D1 вдоль длинного борта. Как только F1 принимает пас, он уходит от бортов и совершает бросок. F3 обеспечивает заслон, тогда как F2 и D2 сближаются, чтобы выполнить бросок после отскока.

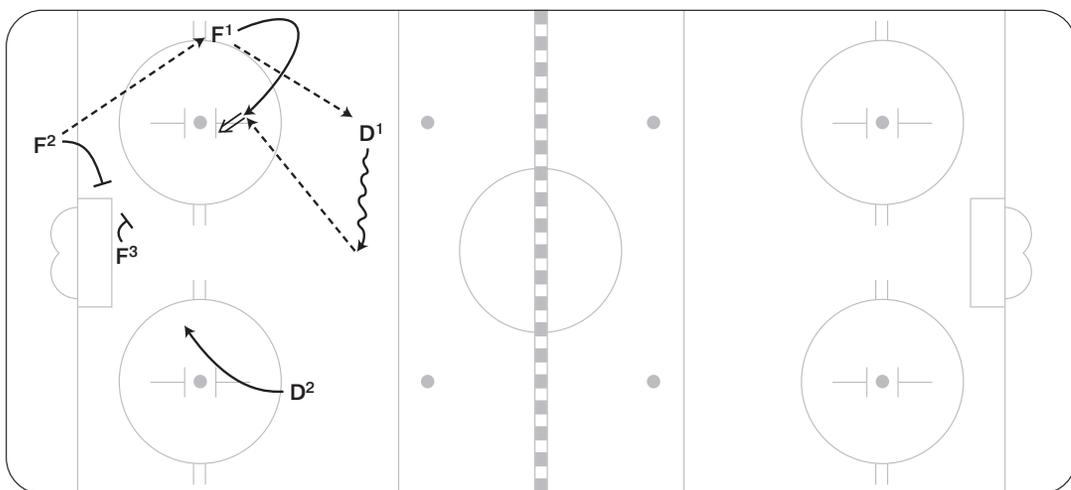


Рисунок 5.13.

## ■ ВАРИАНТ ИГРЫ В ГЛУБИНЕ ЗОНЫ

F2 отдает пас F1, а тот пасует D1 (рисунки 5.14). D1 имитирует бросок и отдает шайбу назад F1, который откатывается от борта, имитирует бросок и пасует F2. Теперь F2 может либо подвести шайбу к воротам и совершить бросок, либо отвести шайбу к воротам и отдать пас находящемуся на заднем фланге F3 или ему же, но на пяточок. F3 решает, будет ли он находиться у дальней стойки ворот или на пяточке, в зависимости от того, как команда противников разыгрывает эту ситуацию. Команде лучше всего менять позицию F3, чтобы противники и не догадывались, куда он направится. D2 должен двигаться в противоположном направлении от F3 и перемещаться либо на пяточок, либо на задний фланг. F2 также располагает вариантами при игре в глубине зоны: он может отвести шайбу в зону позади ворот и отдать пас F3, или назад F1, или D2.

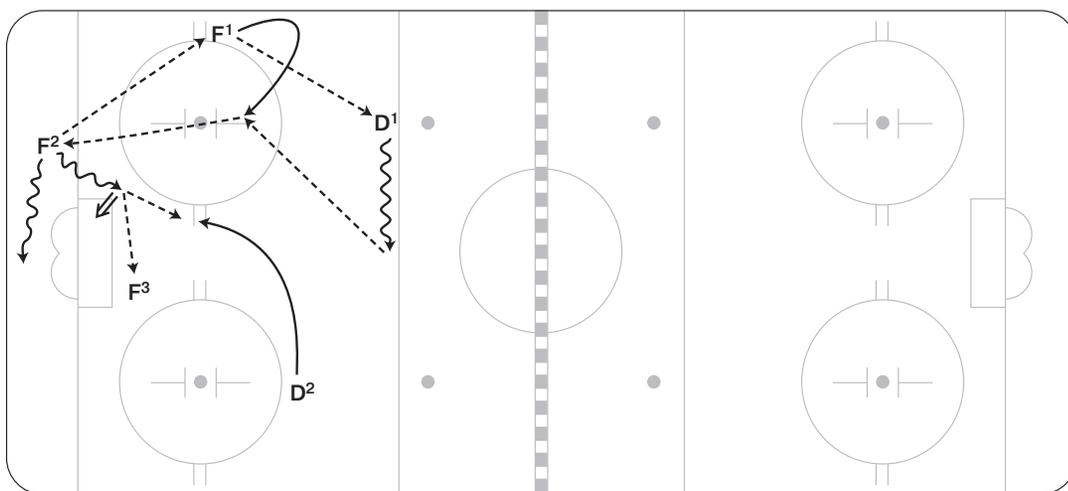


Рисунок 5.14.

## ■ ЗАМЕНА У ДЛИННОГО БОРТА

После того как игроки выучили предыдущие варианты, нужно, чтобы они еще и менялись местами. Это здорово усложнит задачу игроков меньшинства. Всякий раз, когда F1 отдает пас F2, но не происходит немедленного развития ситуации, у них должно войти в привычку меняться позициями. F1 отдает пас F2 и бросается к воротам, чтобы получить пас назад (если возможно). Если ситуация не развивается, F2 делает круг по направлению к борту и начинает искать доступные варианты. F1 заменяет F2 в глубине зоны (рисунки 5.15).

## ■ ЗАМЕНА ЗАЩИТНИКА СО СКОЛЬЖЕНИЕМ

Это более сложный маневр, но он вносит значительные нарушения в расположение игроков меньшинства. После того как D1 выскальзывает за синюю линию и отдает пас F1 (рисунки 5.16), он может направляться к воротам (это должно быть заранее оговорено). Когда D1 направляется к воротам, F3 скользит к внешнему краю, а D2

перемещается к центру, к синей линии. А пока все это происходит, F1 быстро разыгрывает ситуацию. F1 может воспользоваться любым из предыдущих вариантов, поскольку расположение игроков остается прежним. D1 удерживает жесткую позицию у ворот и остается там до тех пор, пока не забит гол или шайба не выбита из зоны.

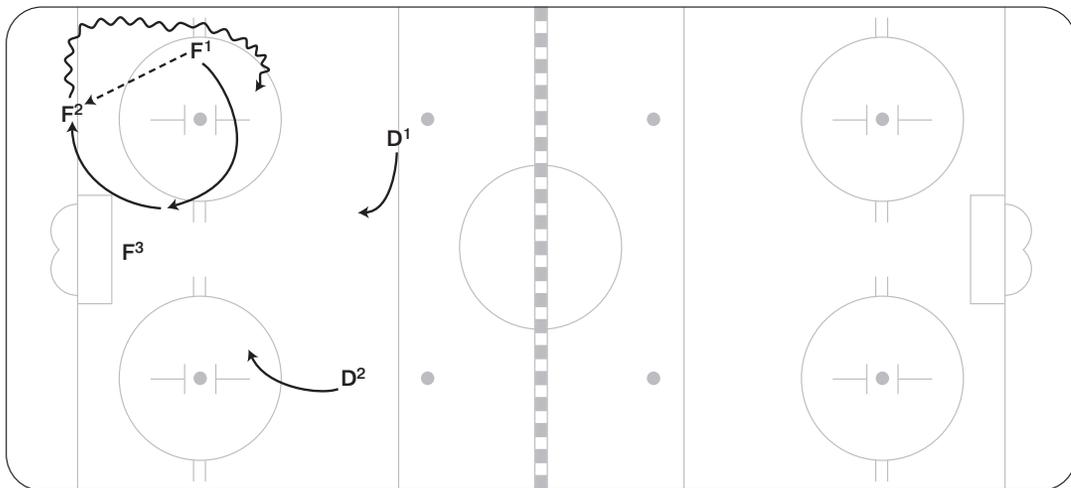


Рисунок 5.15.

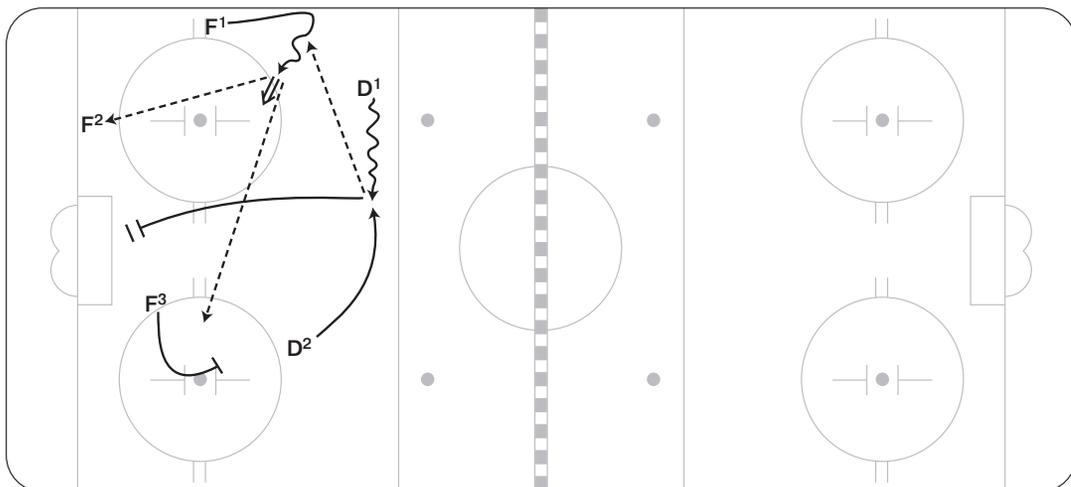


Рисунок 5.16.

### Игра в большинстве по схеме «1–3–1»

Игра в большинстве по схеме «1–3–1» – это одна из недавно появившихся схем, которые сегодня используются немногими командами. Фактически в ней присутствуют два сильных фланга, а шайбу можно контролировать на любом из флангов. Можно лег-

ко переключаться с одной стороны поля на другую, от центра к области за воротами, чтобы вывести шайбу из-под давления или создать голевой момент. В этом случае также крайне важно присутствие игрока у ворот.

В этой схеме ключом к успеху являются трое ведущих игроков, которые должны сосредоточиться на совершении бросков или бросков в одно касание. Такая схема игры в большинстве представляет сложность для организации обороны со стороны спецбригад меньшинства из-за наличия вариантов развития с обоих краев.

### ***Игроки у длинного борта с правой и левой стороны***

Выстройтесь так, чтобы игрок, совершающий броски с правой руки, находился у левого борта, а левша – у правого. Эти двое игроков, безусловно, являются разыгрывающими. Оба должны угрожать броском или имитировать бросок и отдавать пас, не теряя, однако, спокойствия под давлением. Они прежде всего должны постараться вывести шайбу к находящемуся в дальней части зоны защитнику и не форсировать игру у ворот: нередко такая возможность открывается после того, как игрок подхватил отскочившую шайбу.

### ***Игрок в середине поля***

Со стратегической точки зрения этому защитнику очень важно оставаться на синей линии, чтобы обеспечить себе пространство для розыгрыша ситуации или броска. Он скользит вдоль линии, совершая обманные движения, и пытается найти открытый проход к воротам. Быстро перекидывайте шайбу слева направо, если бросок невозможен, а затем еще раз попытайтесь совершить бросок. Если есть возможность выполнить щелчок, воспользуйтесь ею, хотя кистевой бросок по воротам тоже подойдет. В схеме «1–3–1» шайба должна вращаться вокруг этого игрока.

### ***Игрок на пяточке***

Это может быть защитник, который скользит в глубь зоны, или нападающий, играющий в оборону, а затем перемещающийся на пяточок. Направляйтесь в эту область, как только шайба оказывается под контролем. В зависимости от того, правша защитник или левша, он должен быть готов на одном краю к стремительному броску, а на другом – к пасу с броском. Пас с броском – это прием, когда находящиеся на внешнем фланге игроки совершают бросок на клюшку партнера на пяточке, чтобы тот перенаправил шайбу в ворота. Игрок на пяточке должен перемещаться для отвлечения спецбригады меньшинства. Очень важно, чтобы этот игрок был готов подстраховать обоих товарищей у длинного края, когда они испытывают затруднения.

### ***Игрок у ворот***

Игрок у ворот, как видно из названия, действует в зоне ворот, если не требуется его помощь в выведении шайбы. Он может предлагать себя для игроков сильного фланга, совершения низкой передачи и возможности выполнить быстрый пас внутрь площадки. Это отличная стратегия, однако игроку приходится оценивать ситуацию: собираются ли находящиеся дальние игроки совершить бросок или им потребуется вариант снизу. Сохраняйте активность и в нужное время выходите на линию огня.

## Варианты для игры в большинстве по схеме «1–3–1» внутри зоны

Ниже приведены четыре варианта для игры в большинстве по схеме «1–3–1». Как и в случае игры в большинстве с укрепленным флангом, все они должны быть до автоматизма отработаны на тренировке. В зависимости от уровня мастерства участвующих игроков, а также от того, какое противодействие оказывает спецбригада команды противника, какие-то варианты будут более удачны, чем другие. Тренеры должны подготовить подопечных к давлению игроков меньшинства, с которым они могут столкнуться, чтобы хоккеисты заранее знали, на каких игровых эпизодах сконцентрироваться. Обратите внимание, что все варианты могут выполняться с любого края.

### ■ ТОЧЕЧНЫЙ БРОСОК

F1 отдает пас D1, а тот делает передачу F2, который переправляет шайбу обратно D1 для броска (рисунок 5.17). Это может быть бросок в одно касание в зависимости от того, какая рука у защитника ведущая. Все игроки должны перед пасом имитировать бросок. F3 плотно заслоняет вратаря. D2, F1 и F2 сближаются, чтобы совершить бросок после отскока.

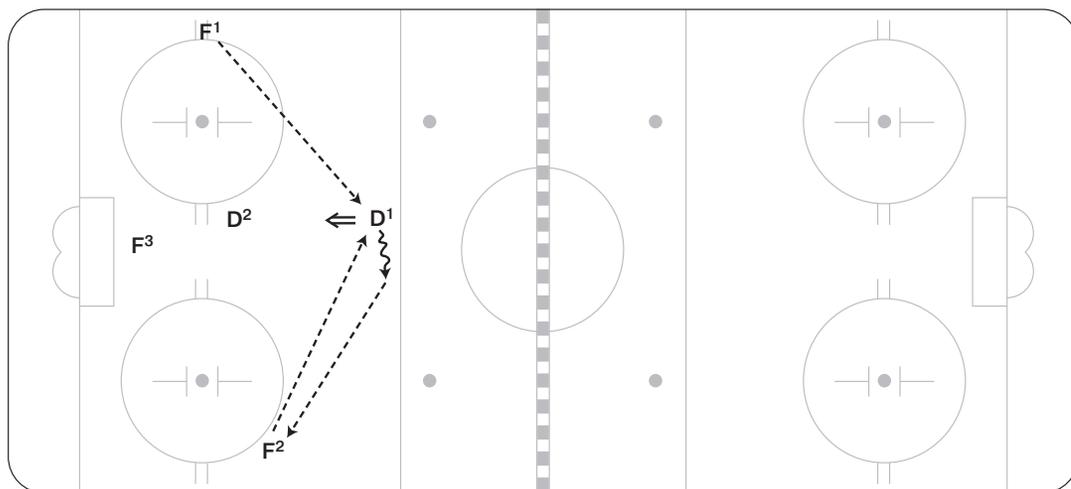


Рисунок 5.17.

### ■ БРОСОК ОТ ДЛИННОГО БОРТА ИЛИ ПОПЕРЕЧНЫЙ ПАС

F1 отдает пас D1 (рисунок 5.18). D1 делает передачу F2, который может совершить бросок или отдать шайбу F1. Во время игры в большинстве поперечный проход через площадку открывается несколько раз. Не забывайте, что этот вариант более сложен для исполнения, поскольку, чтобы выполнить пас поперек площадки и совершить бросок в одно касание, требуется сноровка. Удачное обманное движение F2 открывает свободный проход для F1. F3 плотно заслоняет вратаря. D2, F1 и F2 сближаются для совершения броска после отскока.

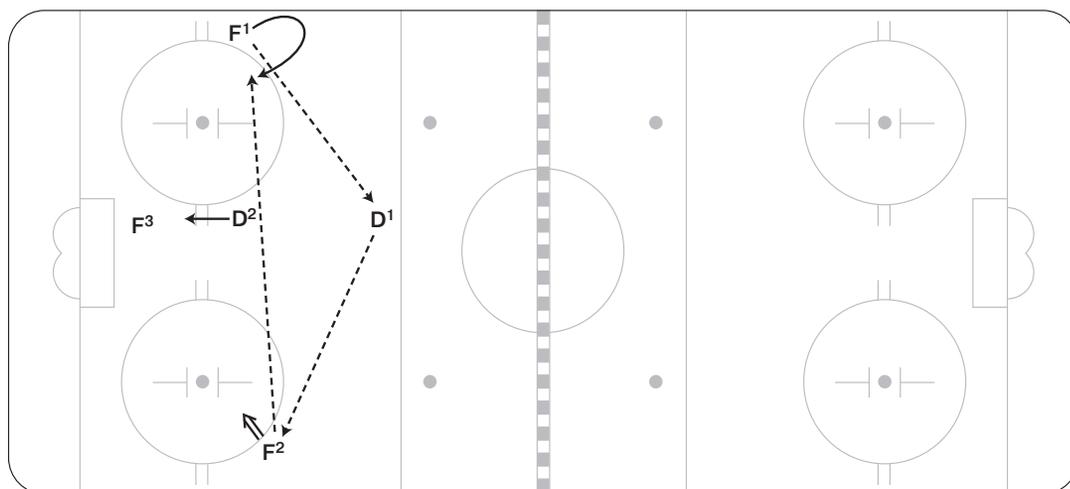


Рисунок 5.18.

### ■ ИГРА ВНУТРИ ПЛОЩАДКИ

F1 отдает пас D1, который пасует F2 (рисунок 5.19). F2 имитирует бросок и выполняет пас внутрь площадки D2, чтобы тот мог совершить бросок в одно касание или сменить направление игры. Схему игры внутри площадки можно выполнять с любого края. D2 должен быть готов к пасу. F3 плотно заслоняет вратаря. F1 и F2 сближаются для совершения броска после отскока. В зависимости от того, правша или левша D2, у него появляется возможность для стремительного броска или отражения паса с броском.

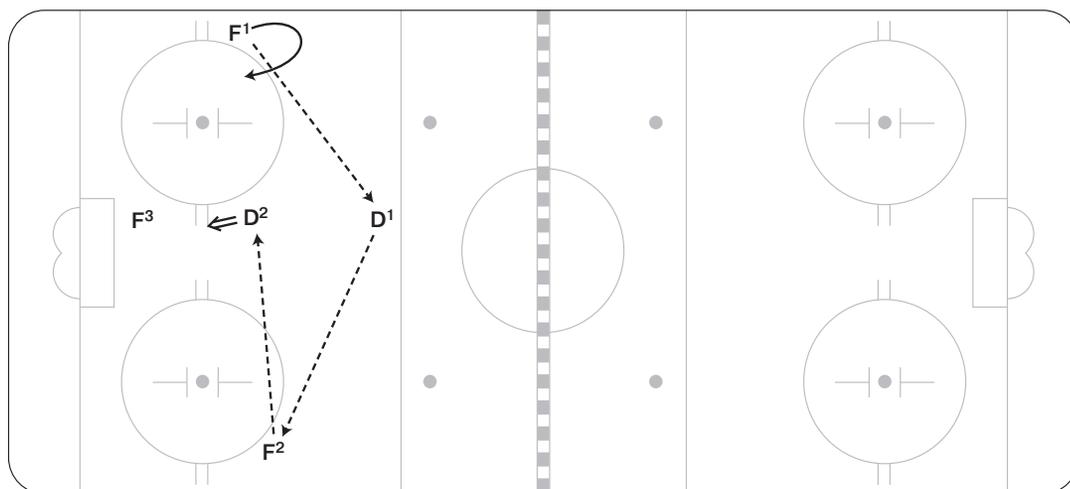


Рисунок 5.19.

## ■ ИГРОВОЙ ЭПИЗОД С ОТКРЫТЫМ ИГРОКОМ В ГЛУБИНЕ ЗОНЫ

F1 отдает пас D1 (рисунок 5.20). D1 пасует F2. F3 открывается из-за ворот (в этом случае он будет левшой). F2 делает передачу F3. F3 направляет шайбу внутрь площадки D2 или на задний фланг F1. F3 также может довести шайбу до ворот. Этот вариант очень сложен для обороны.

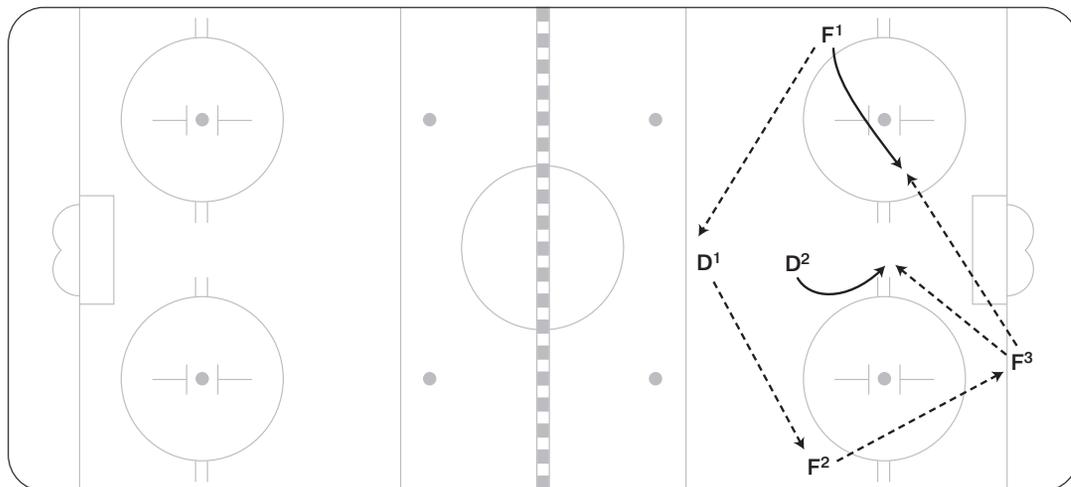


Рисунок 5.20.

## Игра в большинстве с разбиением на два фланга

Третий вариант игры в большинстве в этом разделе – это игра в большинстве с разбиением на два фланга. При наличии двух сильных флангов она кажется более развернутой, и, так же как в схеме «1–3–1», при этой расстановке можно легко переключаться с одного края на другой: из центра к зоне за воротами. В этом случае также крайне важно присутствие игрока у ворот. Необходимо, чтобы находящиеся ближе к центру защитники были готовы к броску. В этом случае оказываются открытыми проходы для расположенных в глубине зоны нападающих.

Такая схема игры в большинстве также вызывает затруднения у оказывающих давление игроков меньшинства из-за наличия поперечных вариантов. Схему игры в большинстве с разбиением на два фланга несложно превратить в построение по схеме с укрепленным флангом, и наоборот.

### **Два защитника на синей линии**

Оба защитника на синей линии должны оставаться на ней, сохраняя дистанцию друг с другом и с игроками меньшинства. Они должны находиться на ширине точек вбрасывания. Как только шайба направляется к центру, защитники должны обязательно передавать ее друг другу, чтобы игроки меньшинства рассеялись по площадке. Перекидывайте шайбу слева направо и пытайтесь совершить бросок. Защитники могут скользить вдоль линии, выполняя обманные движения в поисках открытого прохода к воротам. В случае нехватки времени или места можно также выполнить кистевой бросок по воротам.

### **Игроки у левого и правого длинного борта**

Эти игроки занимают позиции и действуют одинаково, как при игре в большинстве по схеме «1–3–1», при этом левша занимает позицию у правого борта, а правша – у левого. Оба игрока должны угрожать броском или имитировать их, а также и пасы, сохраняя хладнокровие под давлением. Основной вариант, особенно в случае прессинга в глубине зоны, – направить шайбу к центру площадки, к находящимся там защитникам. Не форсируйте игру у ворот: нередко такая возможность открывается после возвращения шайбы при отскоке.

### **Игрок у ворот**

В большинстве схем игры в большинстве описание обязанностей игрока у ворот почти не изменяется. Этот игрок должен покидать позицию у ворот только в случае, если требуется его помощь для выведения шайбы, однако он может открываться с любого края для низкой передачи. Действуйте активно и в нужное время выходите на линию огня. Перемещаясь к одной стороне ворот, страхуйте игроков у длинного борта, когда они испытывают затруднения и силовое давление. Чтобы вывести шайбу, когда владеющего ей игрока прессингуют в глубине зоны, просто направьте шайбу через зону позади ворот противоположному игроку у длинного борта.

## **Варианты игры в большинстве с разбиением на два фланга внутри зоны**

Ниже приведены варианты игры в большинстве с разбиением на два фланга. Отработайте все варианты, чтобы игроки выполняли их автоматически. Затем во время игры они смогут выбрать наиболее оптимальное продолжение в зависимости от того, как игроки меньшинства действуют в ответ на перемещение шайбы и броски. Тренеры должны подготовить команду к тому сопротивлению, которое она может встретить со стороны игроков меньшинства, чтобы хоккеисты заранее знали, на каких игровых эпизодах сосредоточить свое внимание. Обратите внимание, что все варианты можно реализовать с любой стороны.

### **■ ТОЧЕЧНЫЙ БРОСОК ОТ ЗАЩИТНИКА К ЗАЩИТНИКУ**

F1 отдает пас D1, а тот играет на D2 (*рисунок 5.21*). D2 перемещается несколько глубже в зону, чтобы выполнить бросок. Это может быть бросок в одно касание в зависимости от того, какая рука у него ведущая. F3 плотно заслоняет вратаря. F1 и F2 сближаются, чтобы совершить бросок при отскоке. Как правило, если бросок прошел низом, вратарю будет сложно отразить бросок, совершенный после отскока шайбы к крайним игрокам F1 или F2.

### **■ ОТ ЗАЩИТНИКА К ЗАЩИТНИКУ И ОБРАТНО**

F1 играет на D1, а тот – на D2 (*рисунок 5.22*). D2 перемещается немного в глубь зоны, чтобы симитировать бросок. D2 отдает шайбу в середину площадки обратно D1, чтобы тот совершил бросок. Это может быть бросок в одно касание в зависимости от того, какая рука у защитника ведущая. F3 плотно заслоняет вратаря. F1 и F2 сближаются, чтобы совершить бросок при отскоке.

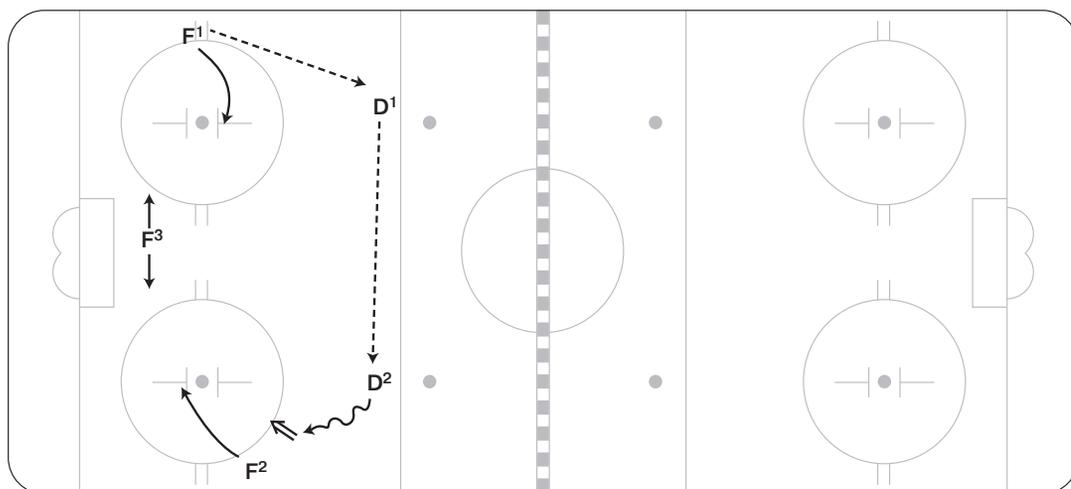


Рисунок 5.21.

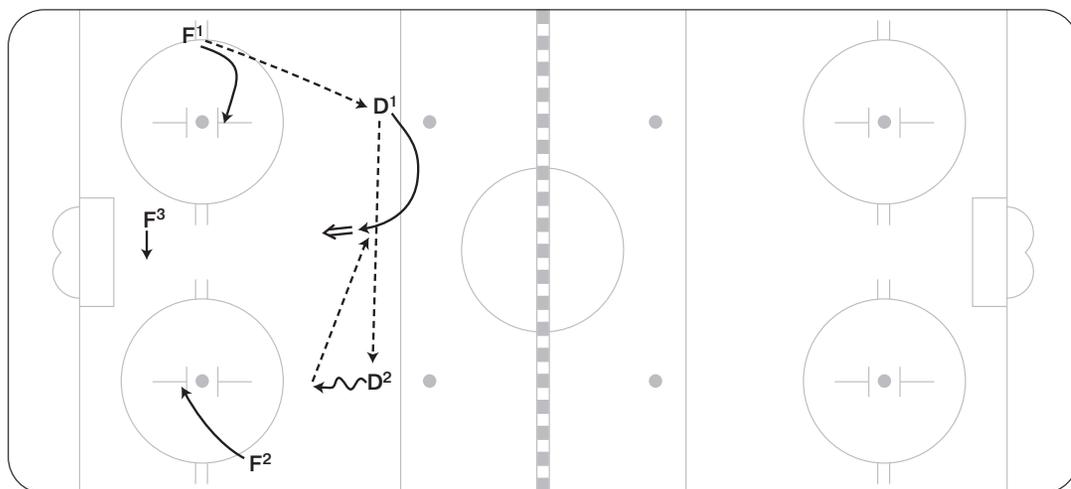


Рисунок 5.22.

### ■ ПАС ОТ ЗАЩИТНИКА К ЗАЩИТНИКУ ЧЕРЕЗ КОРИДОР

F1 отдает пас D1, а тот – D2 (рисунок 5.23). D2 перемещается немного в глубь зоны, чтобы симитировать бросок. D2 отдает шайбу F1, чтобы тот совершил бросок в одно касание. F3 плотно заслоняет вратаря. F2 подходит ближе, чтобы совершить бросок при отскоке.

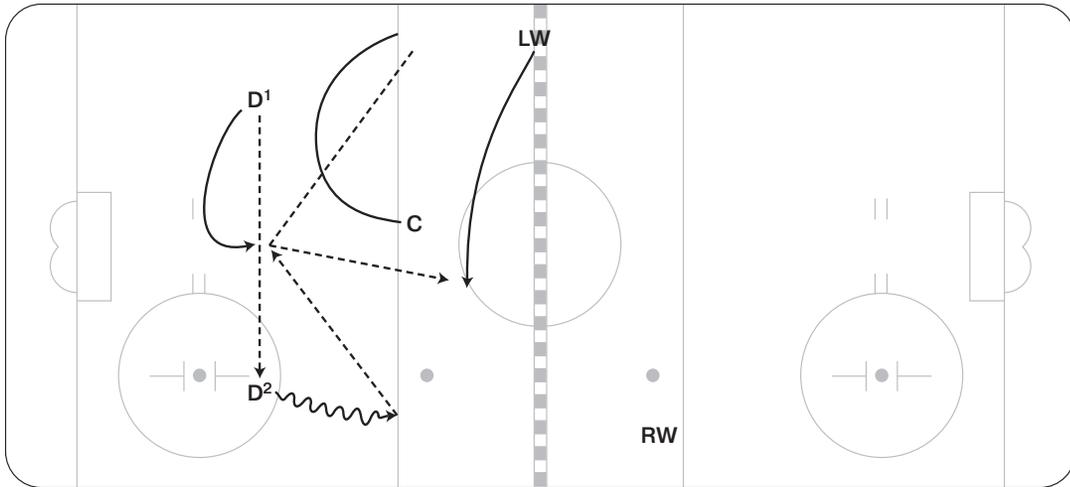


Рисунок 5.23.

### ■ ДВОЙНОЙ ПАС ЧЕРЕЗ КОРИДОР

F1 отдает пас D1, тот переправляет шайбу D2 (рисунок 5.24). D2 перемещается немного в глубь зоны, чтобы симитировать бросок. D2 делает передачу F1, который имитирует бросок и отдает пас поперек площадки F2, чтобы тот совершил бросок в одно касание. F3 плотно закрывает вратаря. F1 приближается, чтобы совершить бросок при отскоке.

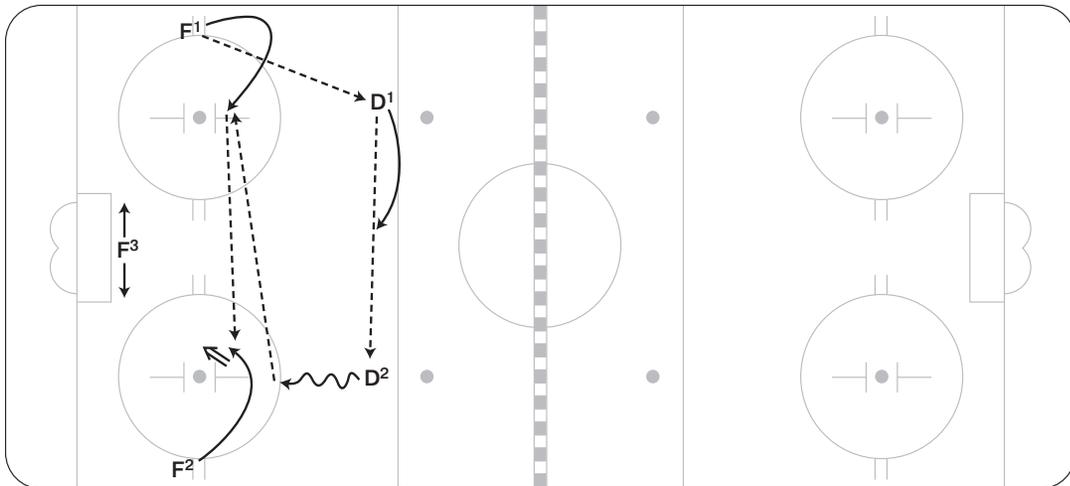


Рисунок 5.24.

### ■ ВАРИАНТ ИГРЫ В ГЛУБИНЕ ЗОНЫ

F1 отдает пас D1, а тот отыгрывает шайбу на D2. D2 перемещается немного в глубь зоны и отдает пас в середину площадки, обратно D1 (рисунок 5.25). D1 имитирует бросок и отдает шайбу F1. F1 имитирует бросок и пасует в глубь зоны F3, который находится с одной стороны ворот. F3 ведет шайбу к воротам или отдает пас к дальней стойке ворот F2.

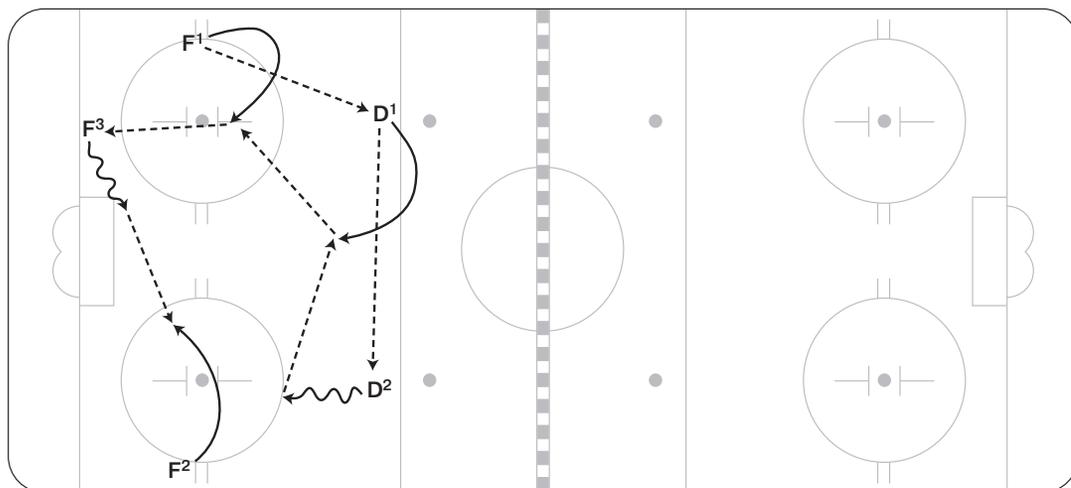


Рисунок 5.25.

## Игра в большинстве по схеме «пятеро против троих»

Возможность игры по схеме «пятеро против троих» зачастую является переломным моментом, поскольку, в отличие от других вариантов действия в большинстве, вероятность успешного выполнения которых составляет 20%, игра по схеме «пятеро против троих» в 50% случаев завершается голом. Большинство болельщиков рассчитывают на 100%-ный успех, но нужно помнить, что для игры «пятеро против троих» редко дается полных две минуты. Здесь приведены три варианта для использования: игра на линии ворот по схеме «2–3», игра в движении по схеме «2–3» и по схеме «зонтик». Выбирайте любой, какой вам больше нравится, и отработайте его со своей командой.

В рамках каждого варианта достаточно эпизодов, чтобы игра была разнообразной, однако не стоит забывать, что вам нужно забить гол, времени будет не так много, поэтому добейтесь от своих игроков качественного исполнения.

### ■ ИГРА НА ЛИНИИ ВОРОТ ПО СХЕМЕ «2–3»

В игре в большинстве по схеме «2–3» есть несколько вариантов. F1 должен быть правой, а F2 – левой. Некоторые тренеры предпочитают, чтобы D1 и D2 играли с тех сторон, где обычно, а другим нравится, чтобы у D1 и D2 были одинаковые ведущие руки. Здесь приведены варианты, когда у D1 и D2 ведущая рука – левая: шайба передается от D1 к D2, а затем к F2, который отдает быстрый пас низом F1 (рисунки 5.26а, номер 1); шайба передается от D1 к D2, а затем к находящемуся на пятачке F3 (рисунки 5.26а, номер 2); шайба передается от F1 к D1, а затем к D2, чтобы тот совершил бросок в одно касание (рисунки 5.26б, номер 3); или же F1 может отдать пас напрямую D2, а тот совершает бросок в одно касание (рисунки 5.26б, номер 4).

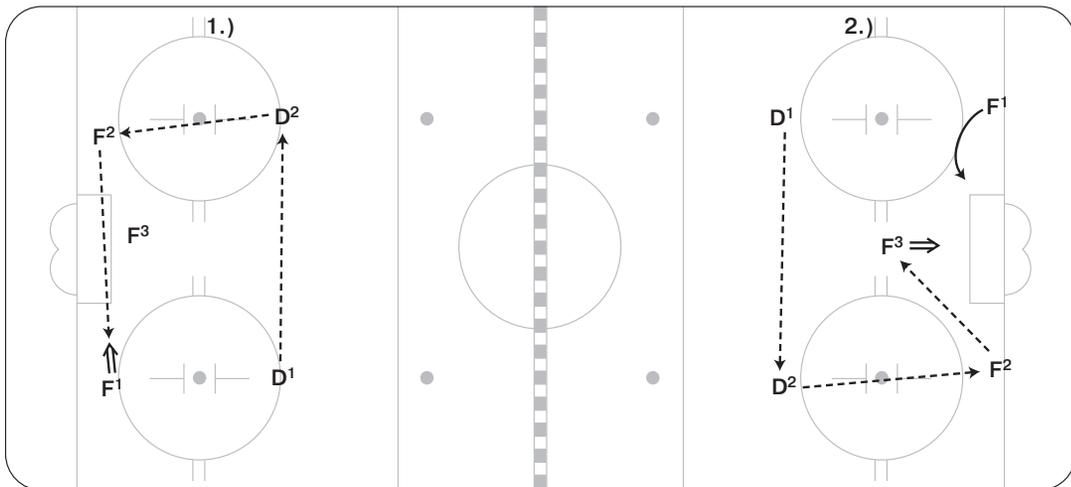


Рисунок 5.26 а.

### ■ ИГРА В ДВИЖЕНИИ ПО СХЕМЕ «2–3»

Построение в этой схеме аналогично предыдущему, однако перемещение вызывает дезориентацию противника. Игроки меньшинства настолько хорошо удерживают позиции в коридорах, что, возможно, нужно добавить немного движения. В следующих вариантах и у D1, и у D2 ведущая рука – левая:

1. Шайба передается от F1 к D1, а затем к D2. Сымитировав бросок, D2 скользит прямо поперек площадки (*рисунок 5.27, слева*). D1 идет позади D2. D2 может совершить бросок, отдать пас в глубь зоны F1 или F2, чтобы те выполнили стремительный бросок, или же вернуть шайбу D1, чтобы тот совершил бросок в одно касание.
2. F1 отдает шайбу D1, а тот возвращает ее обратно (*рисунок 5.27, справа*). D1 перемещается перед воротами. D2 пересекает площадку поперек, а F2 направляется к центру площадки. F1 может отдать пас D2 или F2, а те совершают бросок в одно касание; на задний фланг F3 или перемещающемуся внутрь площадки D1.

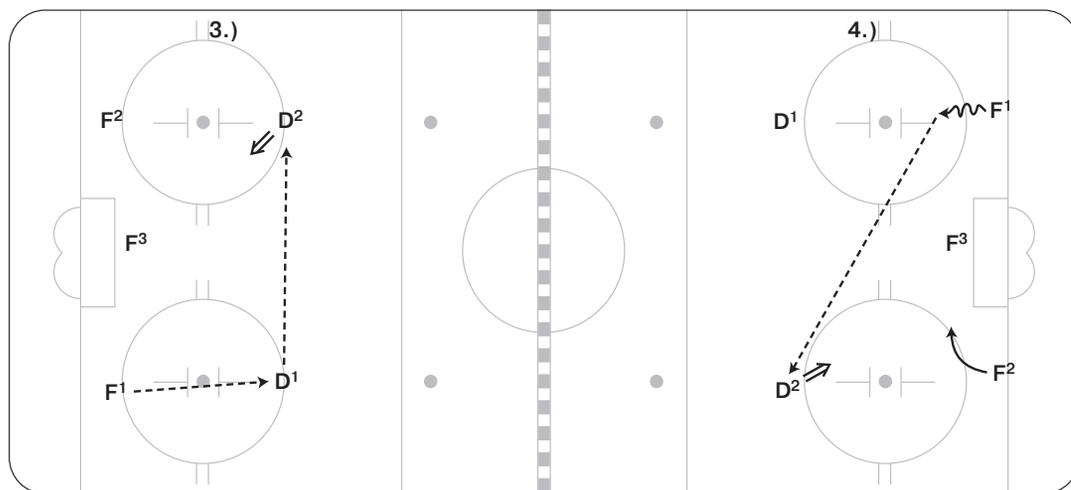


Рисунок 5.26b.

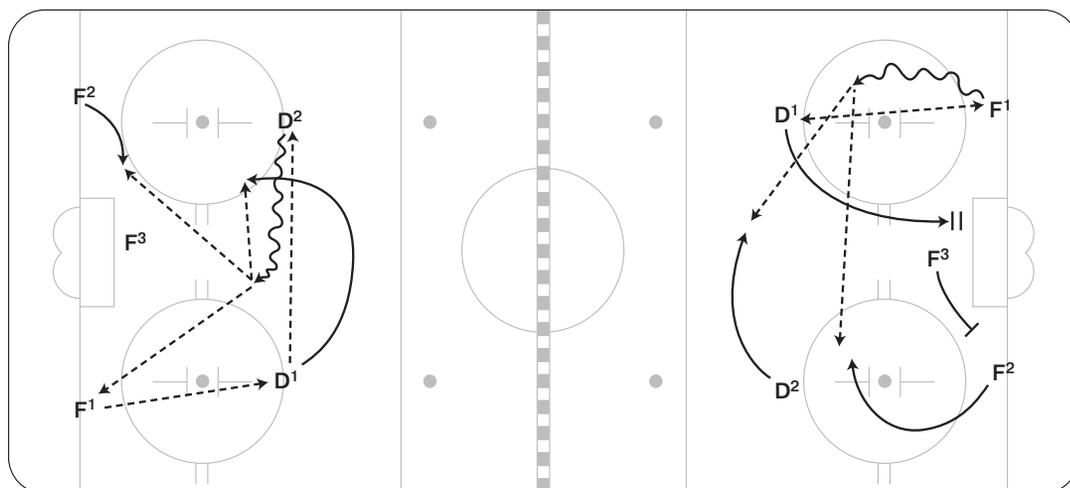


Рисунок 5.27.

### ■ «ЗОНТИК»

В этом примере D1 и F1 – правши, а D2 – левша. Оба игрока в глубине зоны (F3 и F2) скользят туда-сюда от середины к внешнему краю, образуя заслон и вариант для низкой передачи. Варианты игры по зонтичной схеме таковы: шайба переходит от F1 к D1, а затем к D2, который совершает бросок в одно касание (рисунки 5.28а, номер 1); шайба переходит от F1 к D1, а затем к D2 и обратно к F1, который совершает бросок в одно касание (рисунки 5.28а, номер 2); шайба переходит от F1

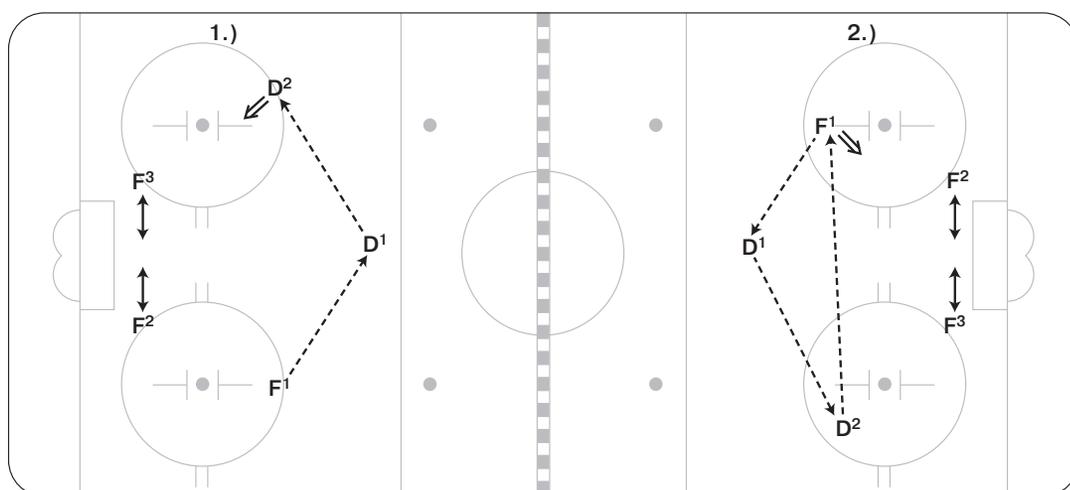


Рисунок 5.28а.

к D1, а затем к D2 и назад к D1, который совершает бросок в одно касание (рисунки 5.28b, номер 3); или же шайба переходит от F1 к D1, потом к D2, который направляет ее в глубь зоны F2, а тот может отдать пас F3 или назад D1 (рисунки 5.28b, номер 4).

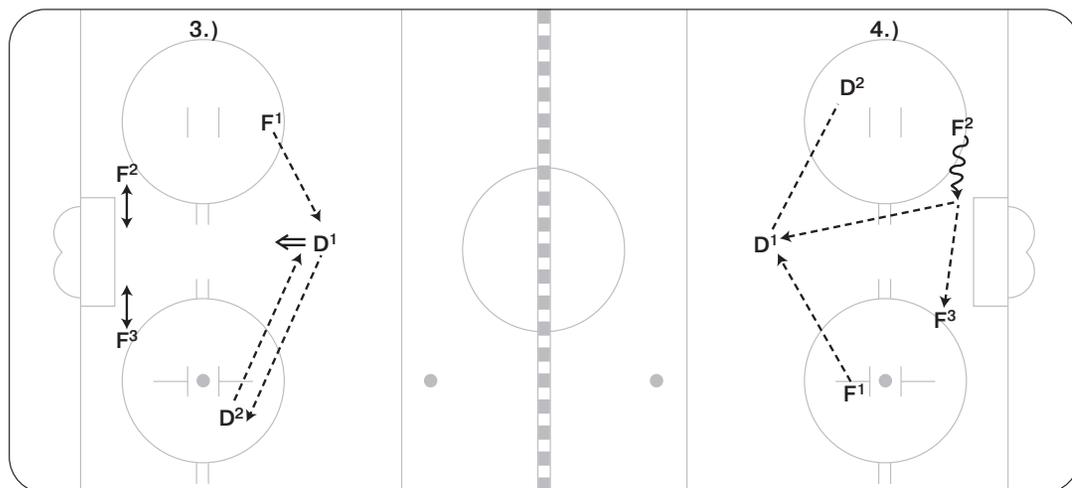


Рисунок 5.28b.

## Игра в большинстве по схеме «четыре против троих»

Игра в большинстве по схеме «четыре против троих» – наименее распространенный вариант игры в численном преимуществе из тех, что случаются во время игры. Существует два основных типа построения: «коробка» и «зонтик». «Зонтик» больше подходит для команд с сильным игроком, мастерски выполняющим броски в одно касание, в верхней позиции, а «коробка» оптимальна для тех команд, которые могут организовать быструю игру в глубине зоны после блокирования броска из угла у синей линии.

### ■ «КОРОБКА»

При использовании этой схемы один из игроков в глубине зоны должен обязательно удерживать позицию, заслоняющую вратаря, когда D1 или D2 совершают бросок. У обоих нападающих и обоих защитников должны быть разные ведущие руки. D1 отдает пас D2, а тот – F1. F1 делает поперечную передачу F2, а тот выполняет стремительный бросок (рисунки 5.29, номер 1). D1 и D2 также могут отдавать передачи друг другу, стараясь совершить бросок в одно касание (рисунки 5.29, номер 2). Нередко игроки меньшинства концентрируются на бросках в одно касание ближе к центру площадки, оставляя нападающих разбираться с ситуацией «двое против одного» в глубине зоны.

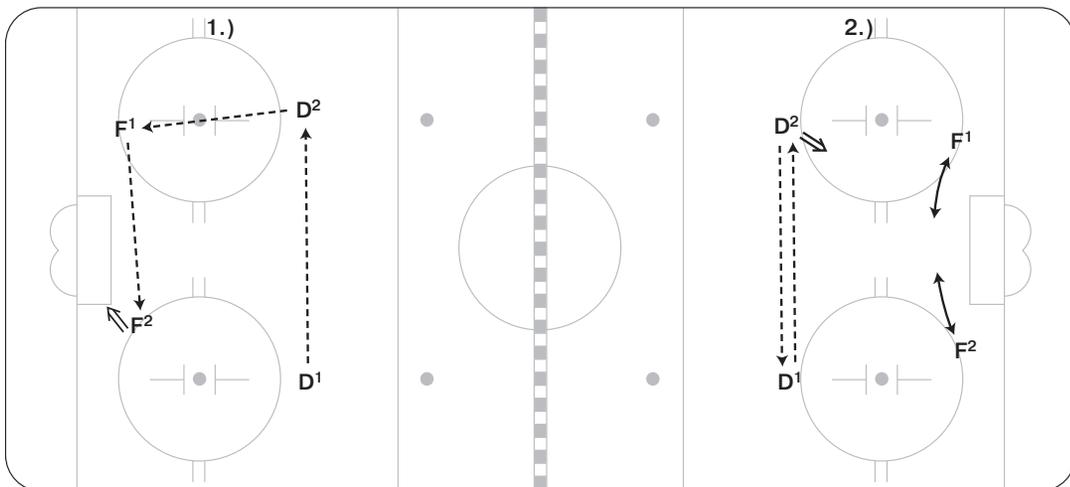


Рисунок 5.29.

### ■ «ЗОНТИК»

В этом примере D1 и D2 – левши, а F1 – правша. F2 перед воротами заслоняет вратаря. Варианты построения по зонтичной схеме такие же, как и в схеме «пятеро против троих»: D1, D2 и F1 пытаются осуществить быстрый бросок в одно касание. Они могут перемещаться на небольшие расстояния, в целом сохраняя построение в форме треугольника. Варианты следующие: шайба переходит от F1 к D1, а затем к D2, ко-

торый совершает бросок в одно касание; шайба переходит от F1 к D1, а затем к D2 и обратно к F1, который совершает бросок в одно касание (рисунки 5.30а, номер 2); шайба переходит от F1 к D1, а затем к D2 и обратно к D1, который совершает бросок в одно касание (рисунки 5.30b, номер 3); или же шайба переходит от F1 к D1, затем к D2, а потом в глубь зоны к F2, который может отдать пас D1 или поперечный пас F1 (рисунки 5.30b, номер 4).

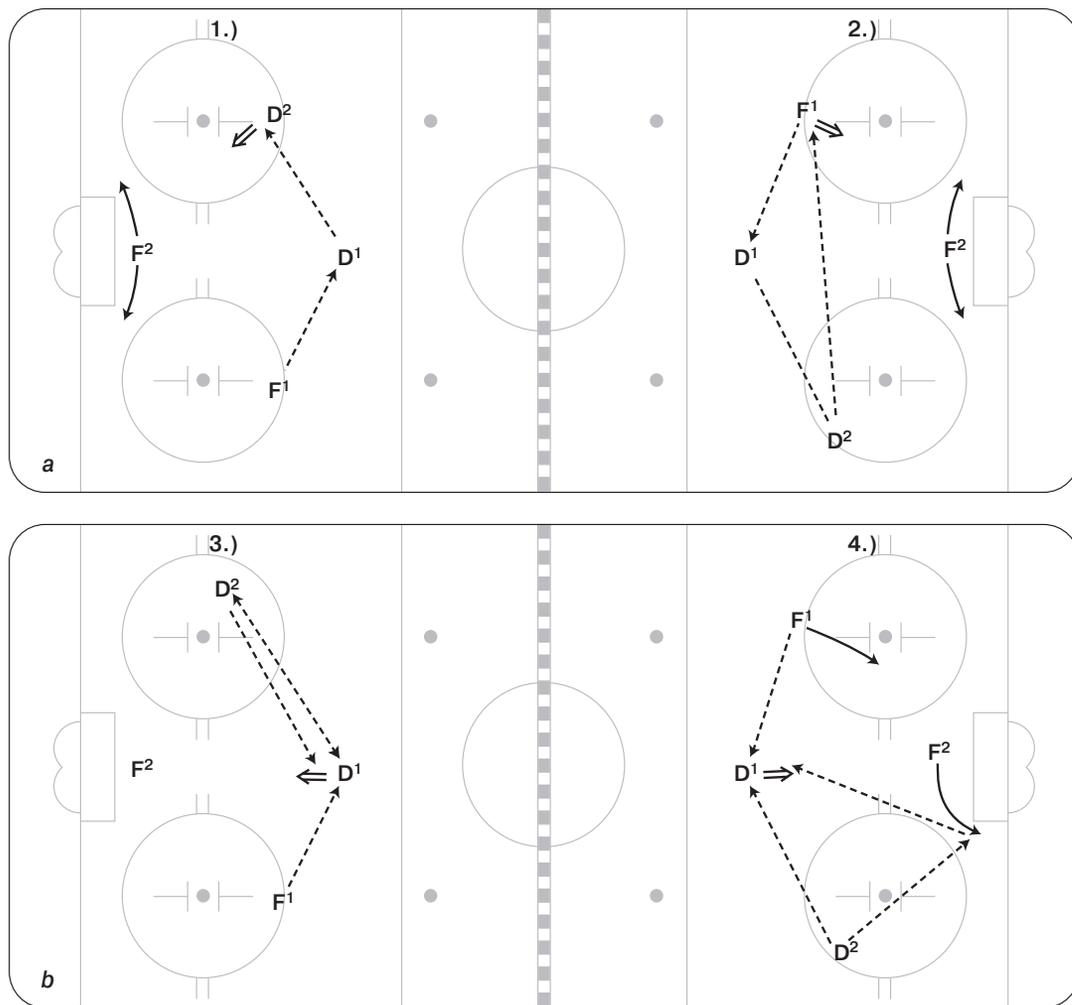


Рисунок 5.30.