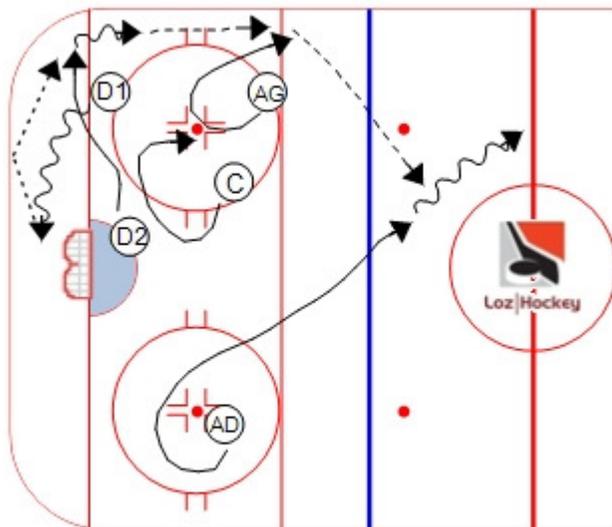




Sortie de zone - REVERSE

Une équipe qui est en mesure de sortir la rondelle rapidement de sa zone a un avantage très important sur son adversaire. Théoriquement, moins souvent dans notre zone, moins de chance de marquer que nous offrons !

#4 - Sortie de zone REVERSE



Les objectifs de réussir sa sortie de zone sont :

1. Garder le contrôle de la rondelle une fois que nous avons quittés la zone défensive
2. Se positionner en mode attaque en zone offensive

Pour cette sortie, D1 est en mode récupération de la rondelle et D2 fait fasse au jeu et en fait la lecture. La sortie de zone REVERSE est un excellent plan B à la sortie WHEEL. Elle est normalement utilisée lorsque D1 a initié une sortie de zone WHEEL mais n'est pas en mesure de battre son adversaire. Le D2 change alors l'appel et signale REVERSE.

Cela signifie au D1, lorsque derrière le filet, de faire une passe ricochet par la bande vers l'endroit où la rondelle a été originalement récupérée. D2 quitte sa position devant le filet et va récupérer la rondelle.

À ce moment, les trois attaquants font demi tour (puisque'ils croyaient à une sortie WHEEL) et se repositionnent en conséquence. En temps normal, le AG va récupérer la rondelle en mouvement.

D2 fait alors une sortie zone UP, c'est à dire il passe à l'ailier rapproché (AG). Si AG est couvert lorsque D2 avance avec la rondelle, le centre agit comme support et D2 peut lui faire la passe.

AD coupe les corridors en traversant la patinoire afin d'offrir du support à AG lorsque ce dernier reçoit la passe.