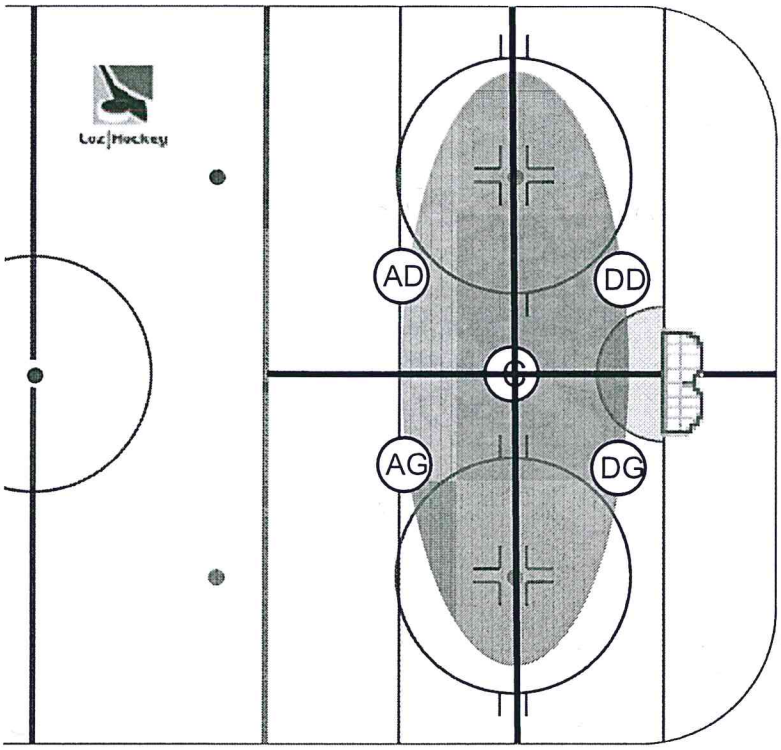
Categorie #1 : Stratégie

Categorie #2 : Zone défensive

Titre : Zone défensive - positionnement

Éléments du contenu :

Composantes :



Points clées :

Description

En zone défensive, tous les joueurs ont une responsabilité, une zone à couvrir. Si tu contrôles ta zone, les chances de l'adversaire de marquer seront diminuées. On doit protéger la maison (le centre de la glace) en TOUT TEMPS. La clé est dans le positionnement.

1. L'ailier rapproché doit TOUJOURS couvrir le défenseur rapproché
2. L'ailier éloigné doit TOUJOURS couvrir la haute enclave
3. Le défenseur rapproché applique de la pression du le porteur. Truc : si tu vois le # de chandail de l'adversaire, attaque ! Si tu vois les yeux, contient.
4. Le centre agit à titre de support au défenseur
5. Le défenseur éloigné doit TOUJOURS protéger la basse enclave (devant du filet)

Si la rondelle va derrière le filet, les deux défenseurs s'échangent la responsabilité de la pression et le centre, passe devant le filet (pour bloquer l'option de passe) et va à nouveau, offrir du support à son défenseur. En situation de surnombre, le centre va aider le défenseur. Sinon, il reste en support tant et aussi longtemps que la rondelle n'est pas libre OU que son défenseur ait neutralisé l'adversaire. Il doit être vif et rapide afin de surprendre l'adversaire avec une sortie de zone rapide. Les ailiers jouent le V et il doit TOUJOURS en avoir 1 des deux qui protège la haute enclave.

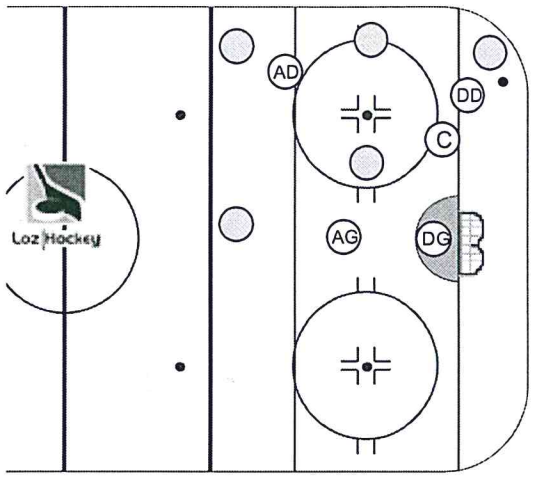
En cas de panique, on revient aux positions de base de protection de la maison (diagramme)

Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

Dans cet exemple, la rondelle est dans le coin.

DD attaque et le C agit comme support
AD surveille défenseur rapproché = Un must !
AG surveille haute enclave = Un must !
DG surveille basse enclave = Un must !

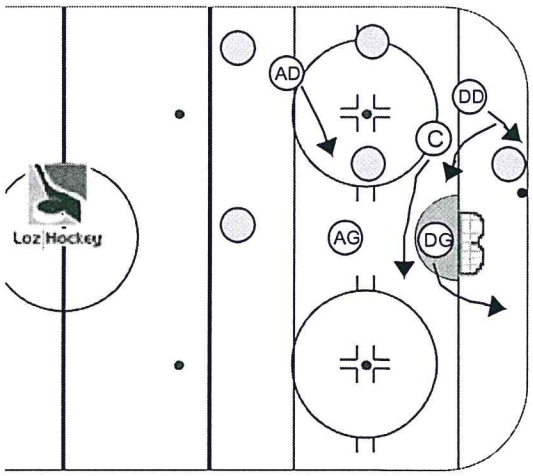


Points clés :

Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

Lorsque la rondelle va derrière le filet, des options s'offrent
Si DD a position sur l'adversaire, il le poursuit derrière le filet. DG reste dans la basse enclave
Si DD n'a pas position, il communique avec DG pour transférer la pression effectuée. DD prend alors la position de DG devant le fillet
C traverse la basse enclave pour éviter une passe au centre, peu importe l'option des défenseurs
Les ailiers suivent la rondelle en s'assurant qu'un d'entre eux est toujours dans la haute enclave

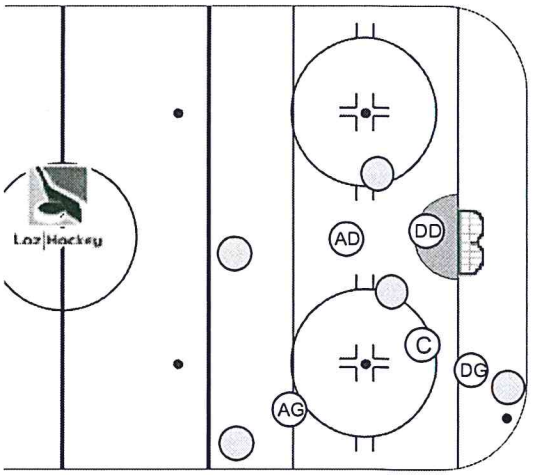


Points clés :

Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

Si le porteur réussi à se rendre dans le coin opposé, on doit reconfiguré nos positions
DG applique de la pression (s'il voit le #, il attaque. S'il voit les yeux, il contient)
C supporte le DG
DD surveille la basse enclave = Un must !
AG surveille le défenseur rapproché = Un must !
AD surveille la haute enclave = Un must !



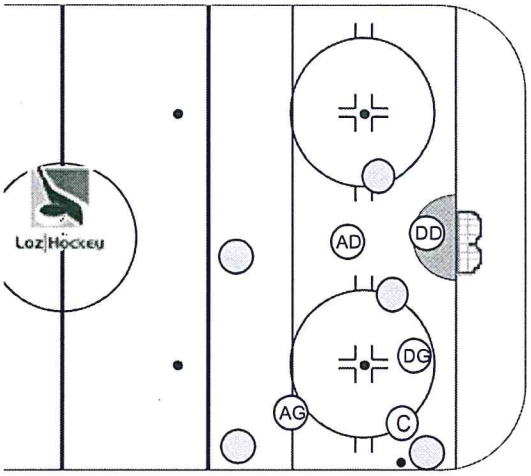
Points clés :

Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

Si le porteur se déplace le long de la bande, la responsabilité de la couverture est transférée au joueur C et le DG agit en support.

Les autres demeurent dans les mêmes positions



Points clés :

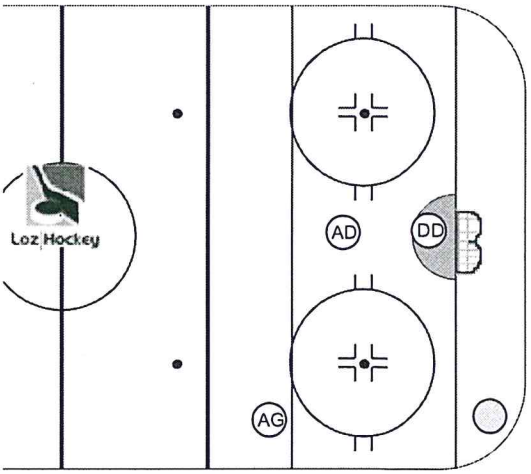
Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

Peu importe l'endroit où la rondelle se trouve sur la glace, il y a 3 zones a surveiller en tout temps

1. La basse enclave (représenté par DD)
2. La haute enclave (représenté par AD)
3. Le défenseur rapproché (représenté par AG).

Les deux autres joueurs appliquent de la pression sur le porteur. 1 attaque l'autre supporte.



Points clés :

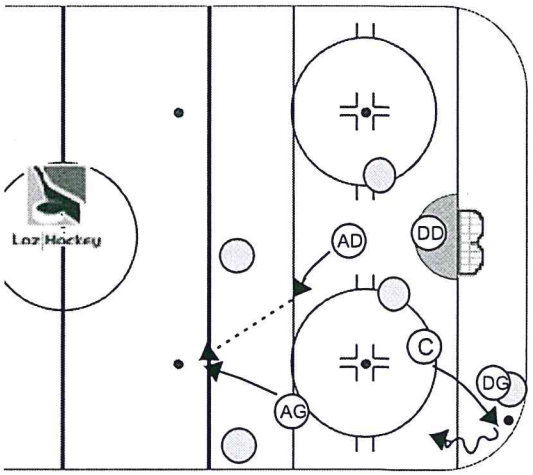
Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

La discipline de respecter les positions en zone défensive permet de créer des revirements et favoriser une sortie de zone rapide.

Dans cet exemple, le DG a neutralisé l'adversaire et le C est allé récupérer la rondelle. Il a 2 options de passe rapide AG ou AD. Une passe et va entre AD et AG peut surprendre l'adversaire et provoquer une échappée

Il faut garder à l'esprit que la priorité #1 sur un revirement est de sortir la rondelle de la zone.



Points clés :

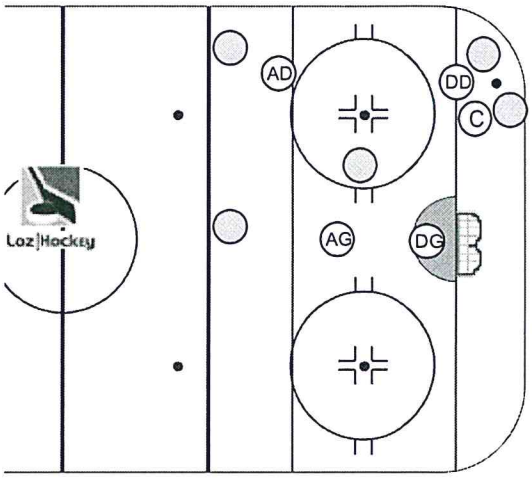
Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

En situation de surnombre de l'adversaire, le C va aider DD à batailler pour la possesion de la rondelle

En situation que le DD a neutralisé l'adversaire, le C applique une seconde pression pour récupérer la rondelle.

Dans toutes autres situations, il agit comme support (discipline requise) et traverse la basse enclave lorsque la rondelle se déplace d'un coin à l'autre afin d'empêcher une passe vers le centre.



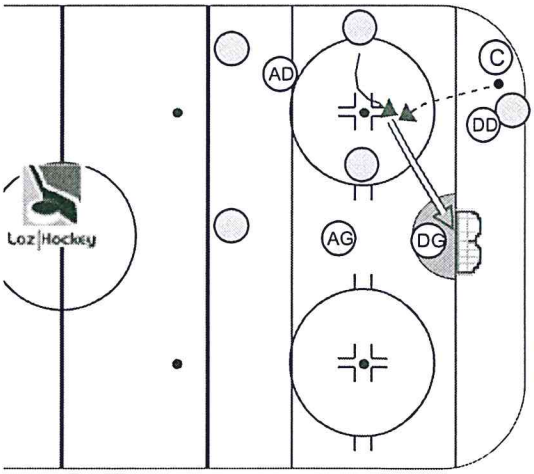
Points clés :

Titre : Zone défensive - positionnement **Catégorie #1** Stratégie **Catégorie #2** Zone défensive

Description

Erreur à éviter : C aide le DD lorsqu'une bataille est faites entre le DD et adversaire.

Le C peut aller aider le DD. C'est OK de le faire. Il faut seulement s'assurer que l'adversaire est neutralisé OU que la rondelle est libre.



Points clés :