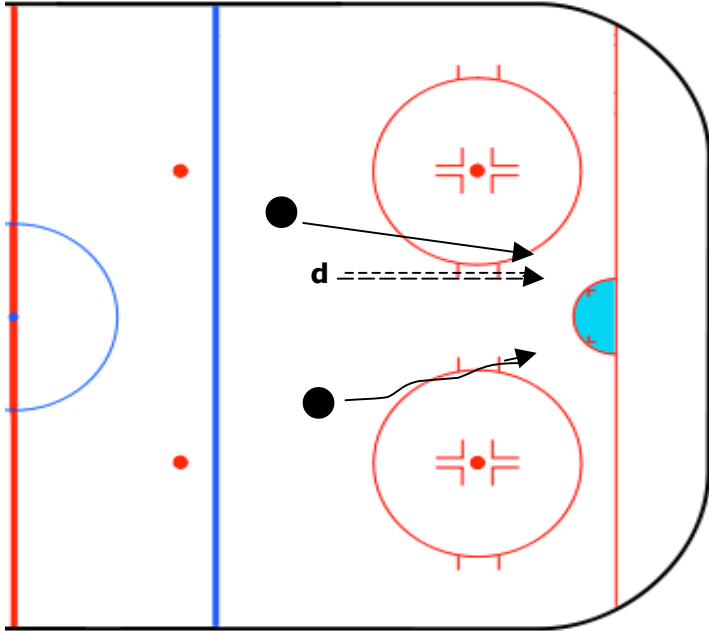


## Défensive 1 vs 2

Situation où le déf est à 1 contre 2 attaquants adverses.



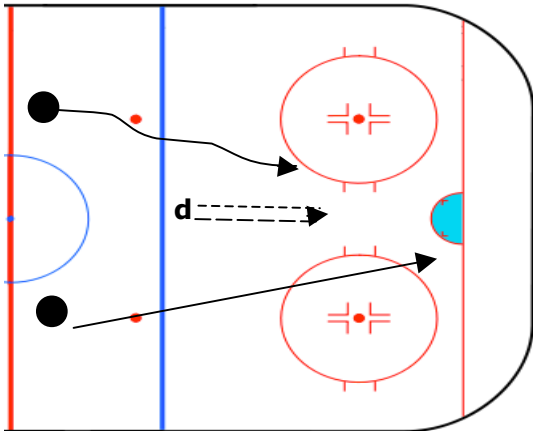
**d** Le **d** doit se tenir entre les 2 attaquants mais tricher plus du côté du non-porteur. Ce que l'on appelle le 1/3•2/3: 1/3 du côté du non-porteur et laisser 2/3 du côté du porteur. On laisse l'option de tir pour le gardien. Il doit toujours avoir les attaquants devant lui. Il ne faut pas que le non-porteur se retrouve derrière lui et se dirige seul au but.

Le **d** doit toujours avoir son bâton sur la glace pour couper la ligne de passe entre les 2 attaquants.

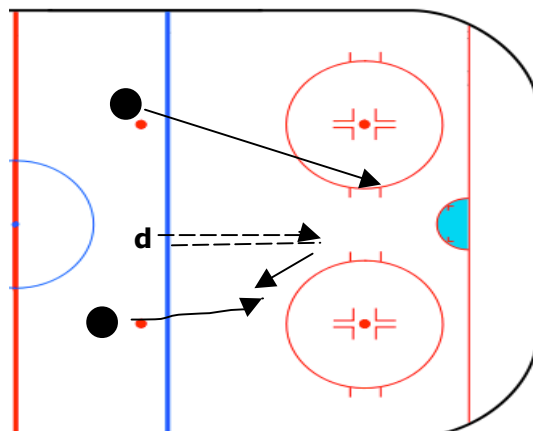
Le **d** doit toujours savoir où est la rondelle et où est le non-porteur. Il pivote la tête sans cesse et est prêt à aller sur le porteur si celui-ci perd le contrôle de la rondelle.

Si le porteur prend un tir, le **d** doit être en mesure d'empêcher le non-porteur d'aller au filet pour le retour et aussi prendre le retour.

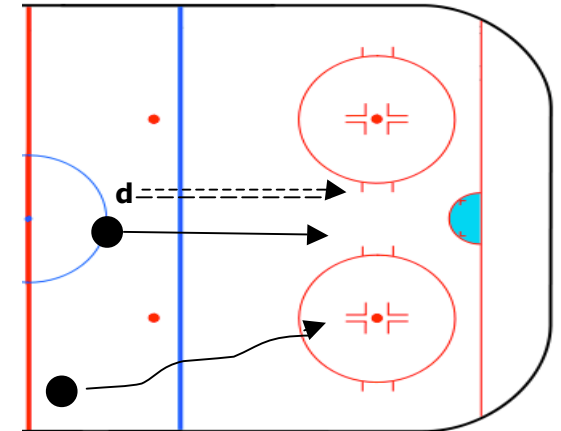
### Situations à éviter



Il ne faut pas que le **d** laisse le non-porteur se diriger seul devant le but. Il faut qu'il soit avec lui.



Il ne faut pas que le **d** force sur le porteur si celui-ci a le parfait contrôle de la rondelle. Il pourrait ainsi passer à l'autre attaquant.



Il ne faut pas que **d** se retrouve de l'autre côté des 2 attaquants.

### Légende

Joueur adverse



Patin de reculons

