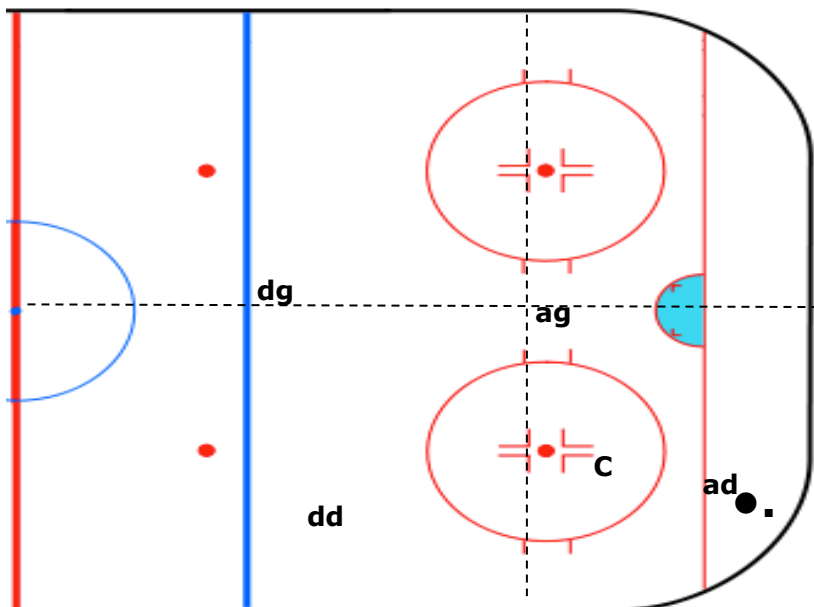


Échec-avant 1-2-3 "Tout au filet"

Situation les 3 joueurs sont en échec-avant dans la zone adverse.



1^{ère} étape: la rondelle est libre dans le coin

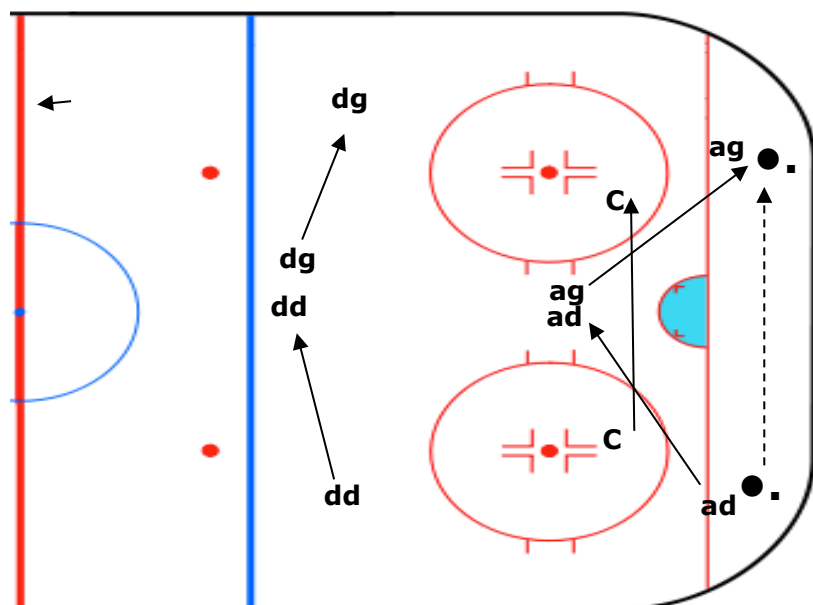
dg Le **dg** est à l'intérieur de la ligne bleue et surveille le jeu. Il est placé au centre de la zone étant donné que la rondelle est au coin opposé.

dd Le **dd** se rapproche de la bande à droite et descend un peu dans la zone pour couper la sortie de zone. Si le porteur a le parfait contrôle, il recule avec lui. S'il a pas le contrôle, il peut foncer sur la rondelle (pinch).

c Le **c** est placé dans le cercle de mise au jeu et est prêt à foncer si la rondelle est libre ou si **ad** a réussi à maîtriser le défenseur et que la rondelle devient libre. Si le défenseur sort avec la rondelle, c'est au **c** de venir mettre la pression.

ag **Ag** est placé dans l'enclave entre les "oreilles" et se tient prêt avec son bâton sur la glace pour recevoir la passe si **ad** la récupère.

ad **Ad** doit récupérer la rondelle et tenter une passe au **c** ou à **ag** devant le filet. S'il a le champ libre, il peut attaquer lui-même le filet.



2^{ème} étape: la rondelle est rendue de l'autre côté

dg Le **dg** se rapproche de la bande à gauche et descend un peu dans la zone pour couper la sortie de zone. Si le porteur a le parfait contrôle, il recule avec lui. S'il a pas le contrôle, il peut foncer sur la rondelle (pinch).

dd **Dd** se déplace vers le centre pour réduire l'espace entre lui et le **dg** car la rondelle est rendu dans le coin opposé.

c Le **c** se dirige dans le cercle de l'autre côté est est prêt à foncer si la rondelle est libre ou si **ad** a réussi à maîtriser le défenseur et que la rondelle devient libre. Si le défenseur sort avec la rondelle, c'est au **c** de venir mettre la pression.

ag **Ag** se dirige vers la rondelle et tente de la récupérer pour faire une passe au **c** ou à **ag** devant le filet et même attaquer lui-même le filet.

ad **Ad** va se placer dans l'enclave entre les "oreilles" et se tient prêt avec son bâton sur la glace pour recevoir la passe si **ad** la récupère.