

STRUCTURE EMPLOYEE EN ZONE DEFENSIVE

- REGLES
- GESTES TECHNIQUES
- CROYANCE POPULAIRE
- SCHEMAS
- ERREURES COURANTES
- SEQUENCES D'ENSEIGNEMENT
- VIDEO

STRUCTURE EMPLOYÉE EN DÉFENSIVE DE ZONE

BUT

Minimiser les mouvements en restreignant l'espace et le temps de possession de la rondelle par l'adversaire en territoire défensif, tout en évitant les situations de surcharge contre son équipe.

REGLES

1. Forcer l'adversaire à se déplacer à l'extérieur, c'est-à-dire le long des clôtures.
2. Toujours demeurer comme joueur défensif du côté défensif (defensif side). Chaque joueur défensif devra toujours se situer entre l'adversaire et son filet.
3. Chaque joueur devra s'assurer que dans son champ de vision, il peut situer à la fois la rondelle et un joueur ennemi (head on swivel). Toujours regarder autour de soi.
4. Tout mouvement de la part des joueurs en défensive se fait en patinage contrôlé, afin d'éviter de se compromettre trop rapidement et ainsi, se placer dans une position inadéquate, c'est-à-dire côté faible (weak side).
5. Afin de diminuer le champ d'action de l'adversaire et ainsi diminuer le temps d'exécution de celui-ci, les joueurs en défense devront s'approcher à une distance de bâton, par rapport à l'adversaire.
6. Minimiser au maximum les permutations défensives.
7. Jamais compromettre deux joueurs dans le coin de la patinoire en même temps.

GESTES TECHNIQUES A POSER

- A. Chaque joueur devra avoir son bâton sur la glace, afin de couper les lignes de passes de l'adversaire.
- B. Dans toutes les situations 1 VS 1, le joueur en défense devra, autant que possible, placer son bâton entre les jambes de l'adversaire afin de l'empêcher de se réintégrer dans le jeu.
- C. Dans toutes les situations 1 VS 1 où l'adversaire est face à vous et en possession de la rondelle, le joueur défensif devra se diriger en patinage contrôlé, le bâton devant soi, sur la glace. De cette façon, il pourra diriger l'adversaire où il veut et enfin, le neutraliser en plaçant son bâton entre les jambes de l'adversaire.

- D. Si l'adversaire est dos à vous, le joueur défensif devra réagir plus rapidement en frappant l'adversaire au niveau de ses hanches, placer son bâton entre les jambes de l'adversaire et enfin, neutraliser les mains de celui-ci avec sa main libre.
- E. Ne jamais suivre la rondelle des yeux. Toujours s'assurer de regarder autour. Notre tête, pivote sans arrêt autour de son axe (head on swivel).

CROYANCE POPULAIRE

La croyance populaire veut qu'en défensive de zone, le travail soit relié à cinq situations de 1 VS 1. Cela est une grande erreur, puisqu'à partir du moment où un joueur défensif perd son combat de 1 VS 1, aucun ajustement serait possible. C'est pourquoi nous optons donc pour une structure de défensive de zone où chaque joueur aura un travail bien précis à effectuer.

Pour fin de compréhension sur les différents schémas, nous identifierons en X les joueurs offensifs et les joueurs en défensive seront identifiés:

D1 et D2 étant les joueurs défenseurs

S (support) étant le premier attaquant à s'être replié profondément

O4 et O5 étant les deux attaquants à s'être repliés profondément

SCHÉMA -1-

D1 se dirige en patinage contrôlé, afin de contrer l'attaquant ennemi X1. Pendant ce temps, S3 (1er attaquant replié) se rapproche de X2 lentement, sans se compromettre. Il demeure légèrement en retrait. D2 protège le devant du filet en se rapprochant de X3. Au même moment, O4 situé du côté de la surcharge, s'assure que X4 ne puisse pénétrer ou recevoir une passe de X1. Il fait face à la clôture et est situé entre la ligne bleue et la tête des cercles. O5 s'assure que personne n'est libre dans l'enclave et que X5 ne puisse pénétrer ou recevoir une passe de X1.

SCHÉMA -1-

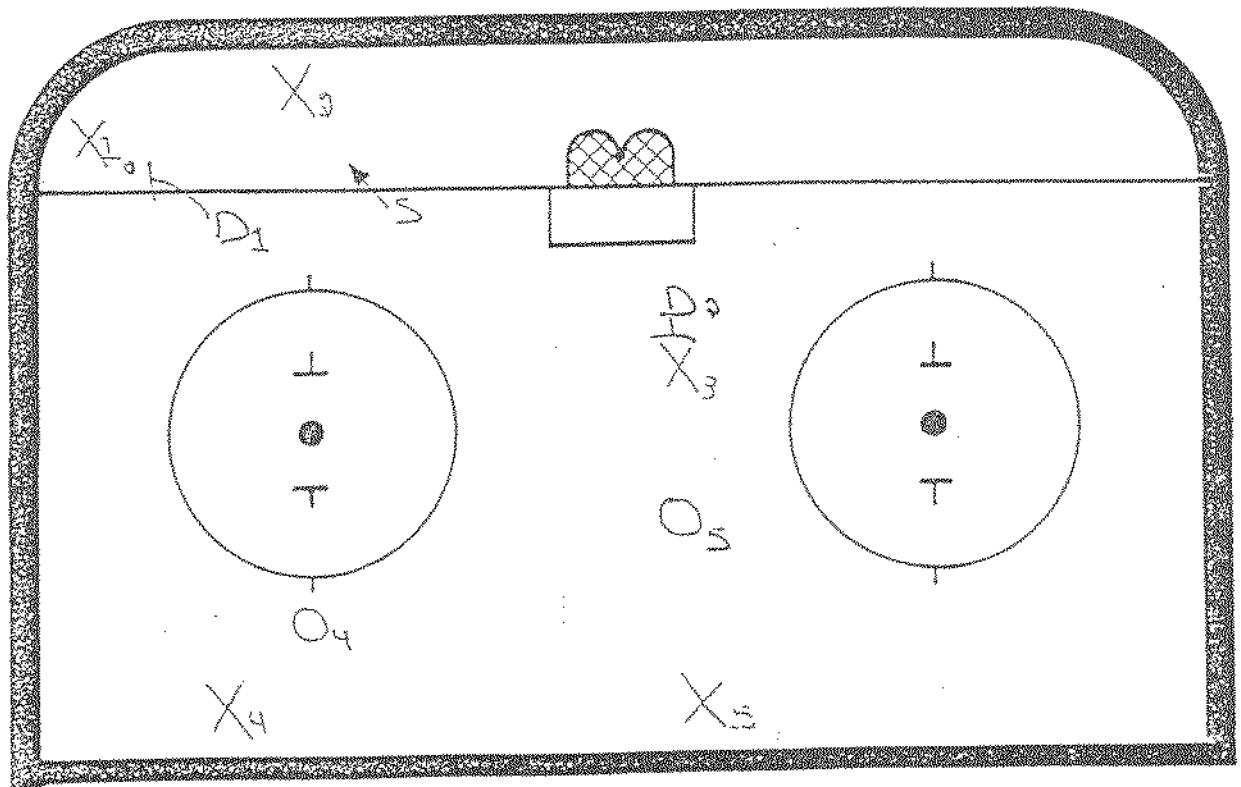


SCHÉMA -2- ET SCHÉMA -3-

Si X1 transporte la rondelle et la refille par la suite à X2, que X3 quitte le devant de filet pour aller dans le coin et que X1 se positionne dans l'enclave, D1 qui avait X2 en charge s'assure de compléter sa mise en échec et retourne en retrait en s'assurant de repérer le porteur et l'ancien porteur. Son travail sera maintenant de supporter le travail de S et de se rapprocher de X3. S prendra en charge X2, afin de le contrer et D2 va se rapprocher de l'ancien porteur X1, afin de minimiser son champ d'action. O4 et O5 ont les mêmes responsabilités qu'au schéma -1-.

SCHÉMA -2-

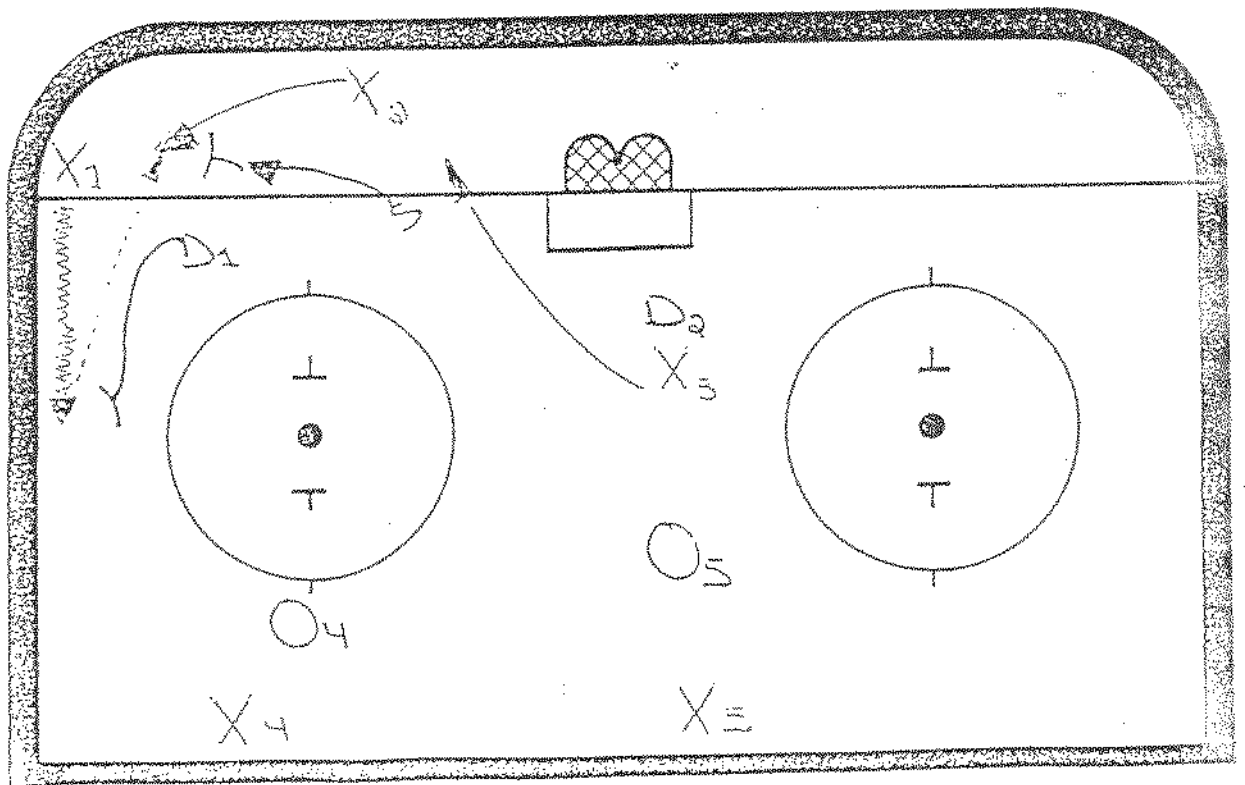


SCHÉMA -3-

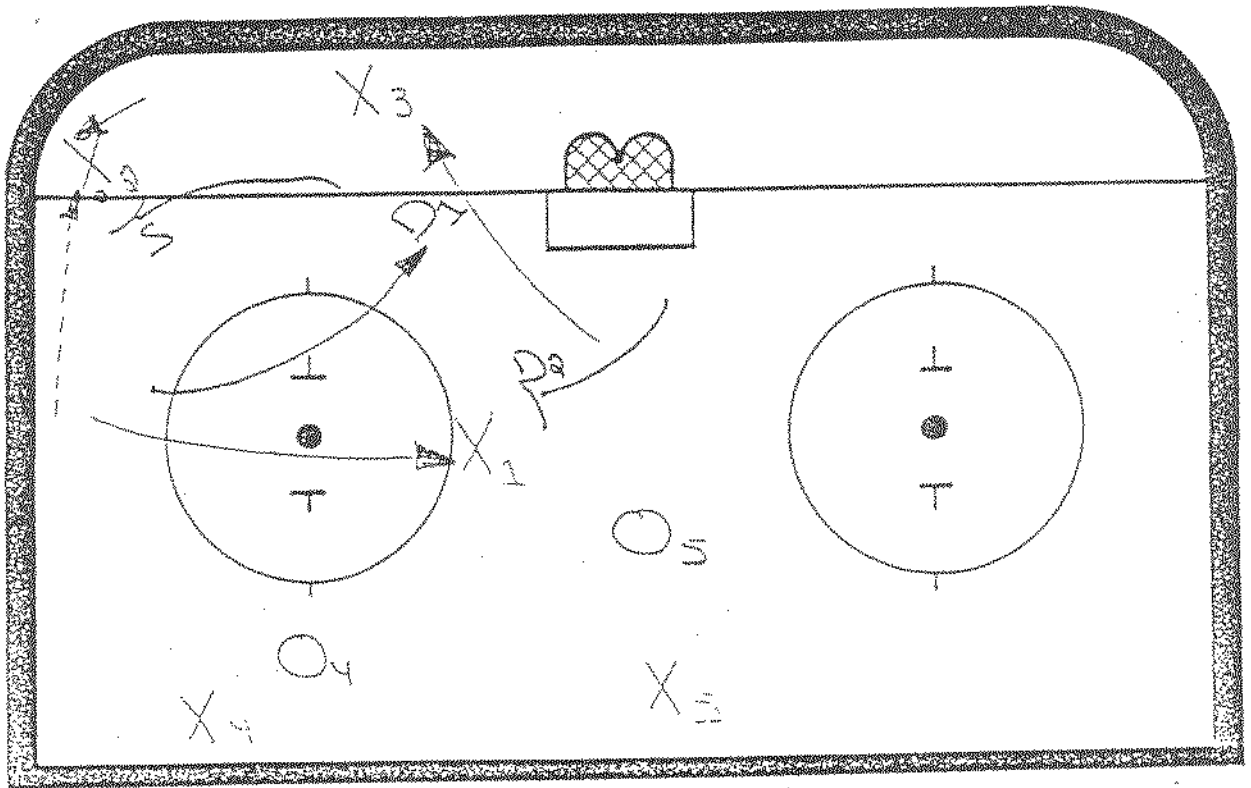


SCHÉMA -4-

Si X2 passe la rondelle à X4 et que X4 prend un lancer en direction du filet et que pendant ce temps X3 et C1 convergent vers le filet, au même moment X2 s'engage dans le haut de l'enclave. S qui avait X2 en charge complète sa mise en échec et se dirige par la suite dans l'enclave en prenant bien soin de regarder autour de lui. D1 et D2 s'assurent que notre gardien n'aura pas la vue voilée par X3 et X1 qui convergent vers le filet, en s'assurant que les bâtons de ceux-ci ne touchent pas la glace. O4 se dirige en angle de sorte qu'il coupe l'angle de tir au but. Il se dirige bâton devant, afin de faire dévier la rondelle et ensuite, il complète sa mise en échec. O5 s'assure que personne n'est libre dans l'enclave.

SCHÉMA -4-

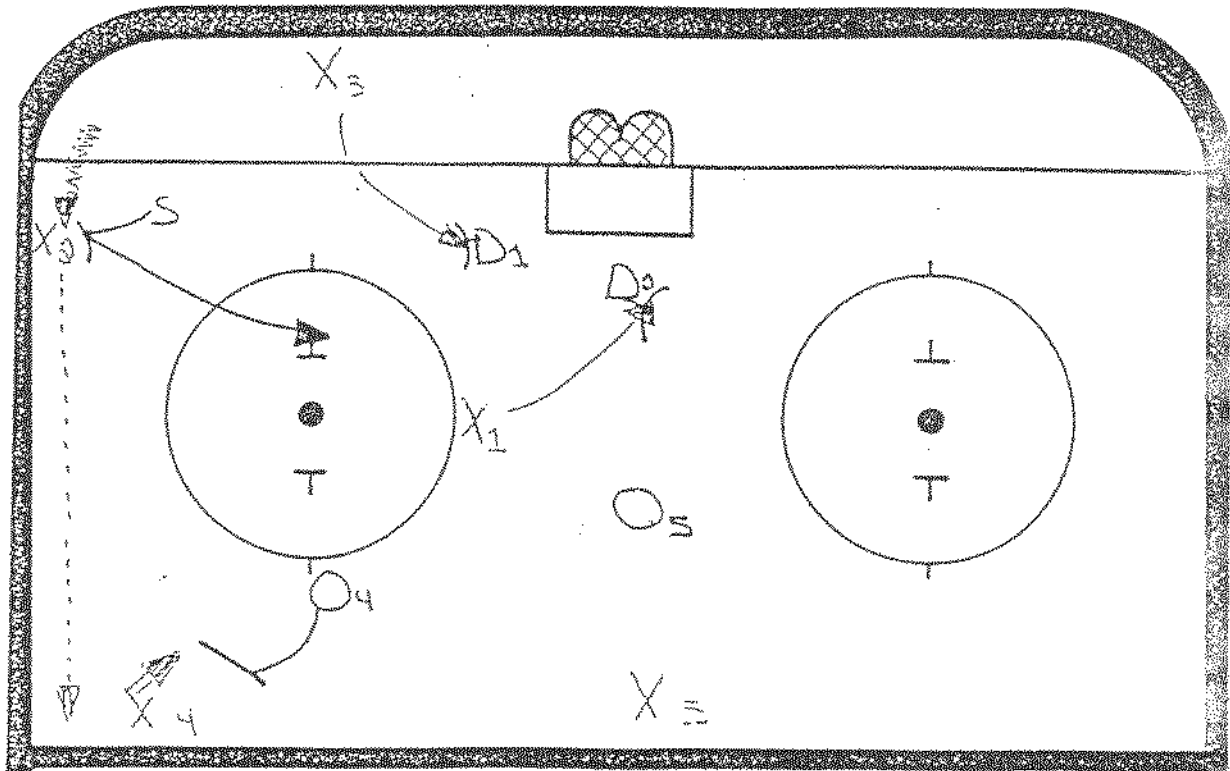


SCHÉMA -5- ET SCHÉMA -6-

La rondelle se dirige dans le coin de la patinoire et X1 entre en possession avec l'aide de X3. X2 se situe dans le haut de l'enclave. X4 et X5 se déplacent d'un côté à l'autre. D2 quittera le devant du filet, afin de mettre X1 en échec. S se rapprochera de X3 afin de supporter le travail de D2. D1 s'assurera que personne n'est libre devant le filet. O4 et O5 se déplaceront comme sur des "tracks", afin de marquer X2 pour O4 et X5 pour O5. O4 fera en sorte de forcer X2 à travailler vers le bas, afin que D1 puisse le prendre en charge.

Note: Lorsque l'attaquant adverse est situé en haut des oreilles, il sera pris en charge par O4 dans ce cas-ci. En bas des oreilles, c'est le défenseur qui le prendra en charge. Dans ce cas, ce serait D1.

SCHÉMA -5-

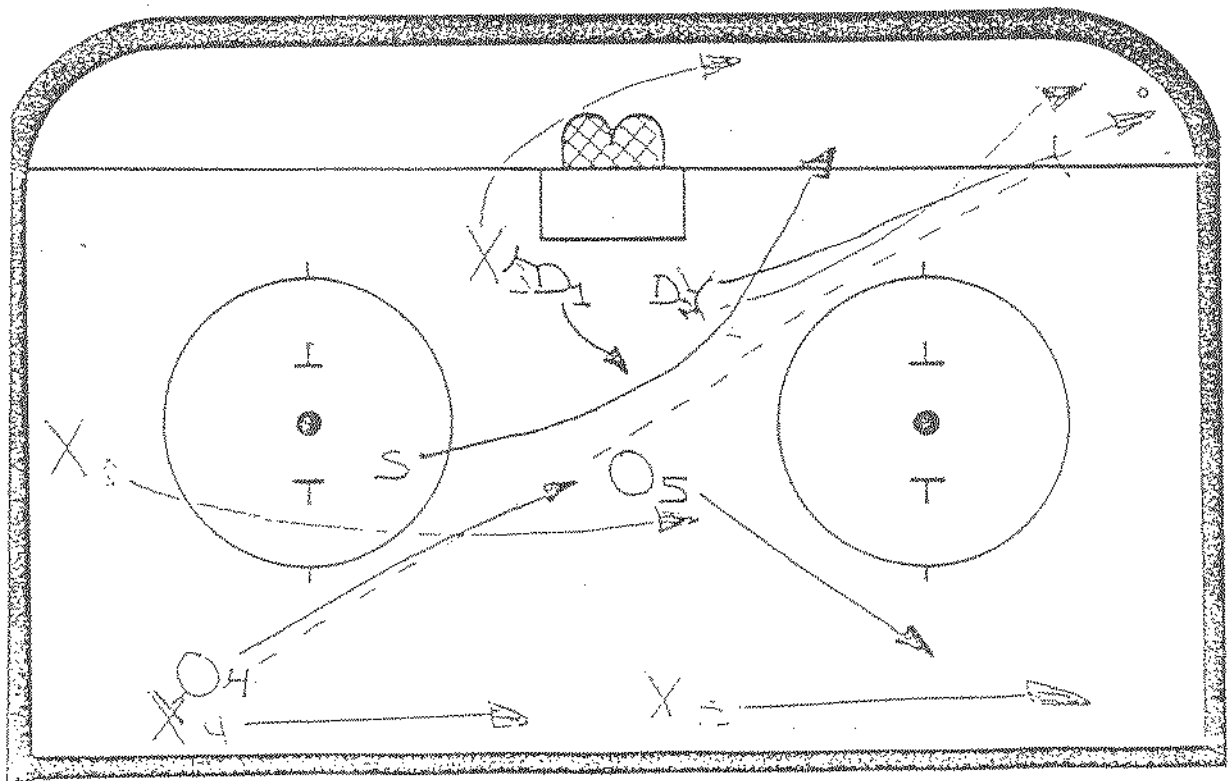


SCHÉMA -6-

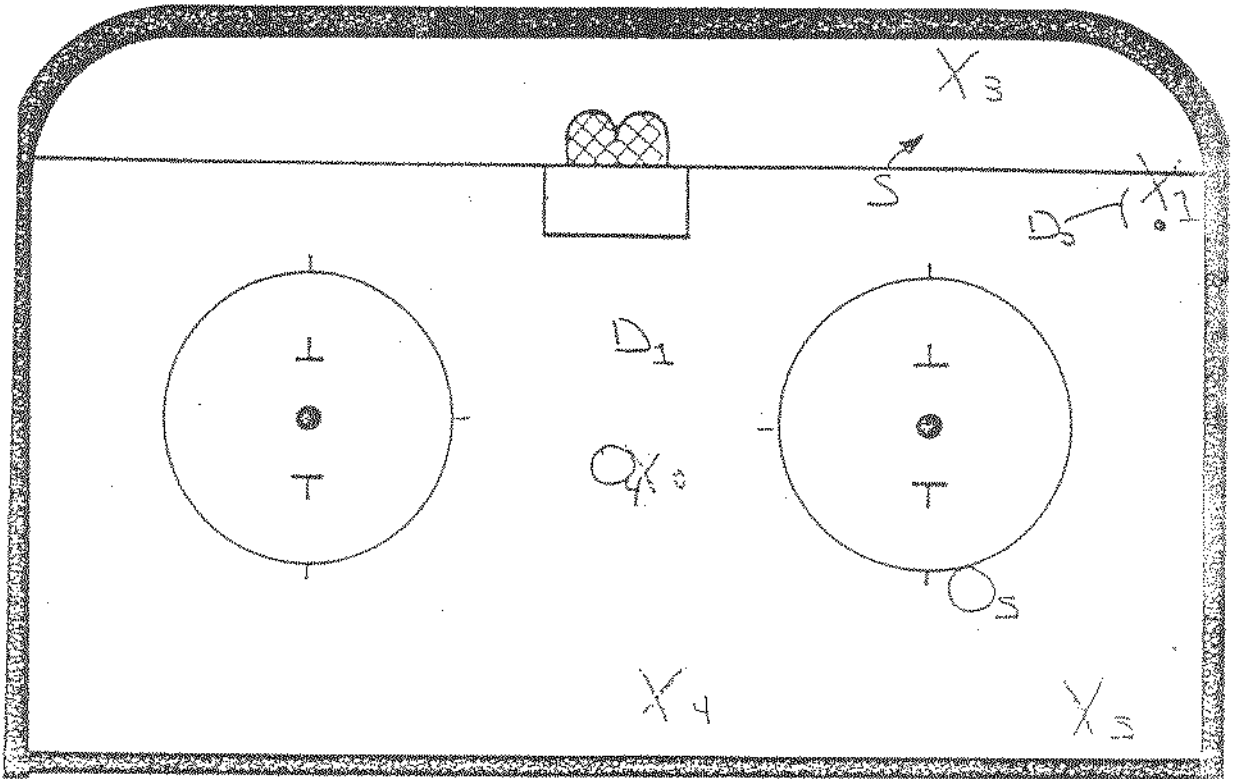


SCHÉMA -7- ET SCHÉMA -8-

X1 passe la rondelle à X3. X3 quitte sa position et se dirige derrière le filet et réussit à se défaire de S. X2 descend au filet et X1 s'engage lui aussi vers le filet. X4 et X5 se déplacent d'un côté à l'autre. D2 va s'assurer de compléter sa mise en échec et empêcher X2 de se réintégrer dans le jeu. Par la suite, il se dirigera vers le filet, tout en regardant autour et en s'assurant des mouvements de X1.

D1 devant le filet va devoir acheter du temps (by time) pour S qui a été battu. Il devra s'assurer aussi de marquer convenablement X2 posté devant le filet. S devra réagir rapidement en passant devant le filet, afin d'aller mettre X3 en échec. O4 et O5 devront se déplacer sur des "tracks" afin de marquer X4 et X5 en prenant bien soin de toujours regarder autour.

SCHÉMA -7-

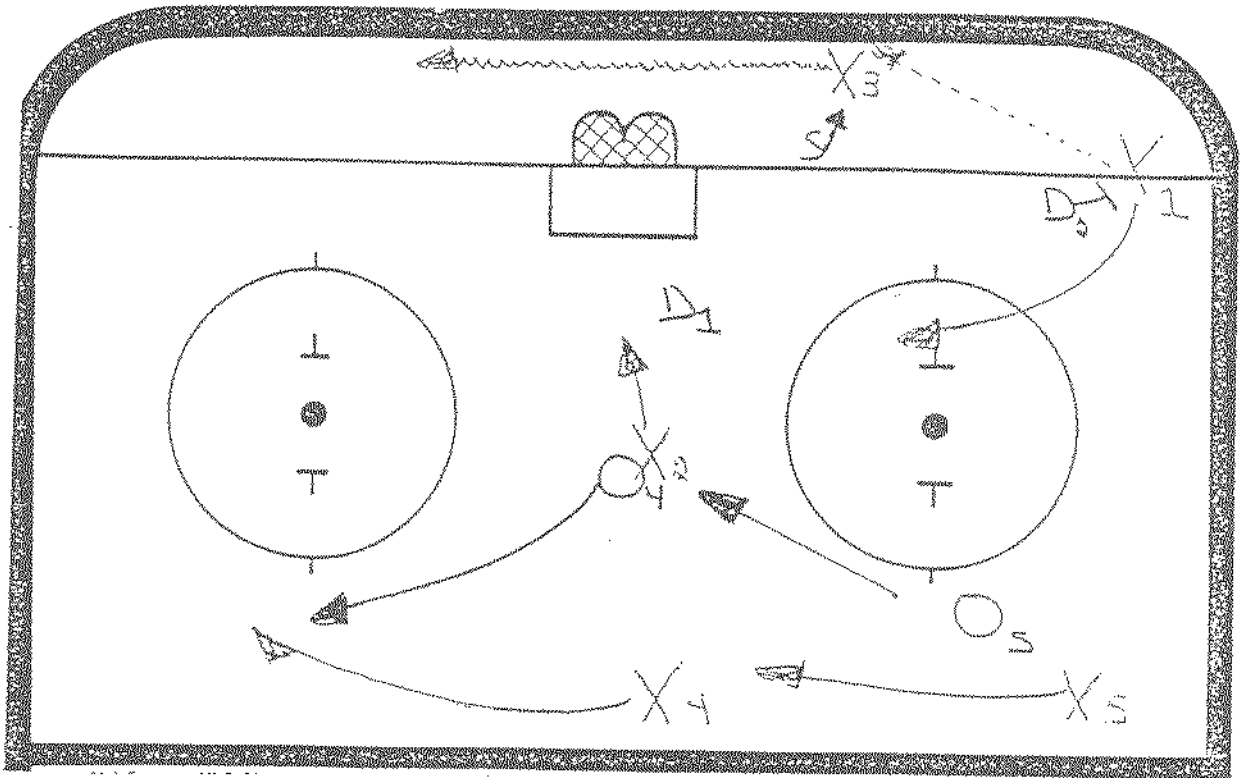


SCHÉMA -8-

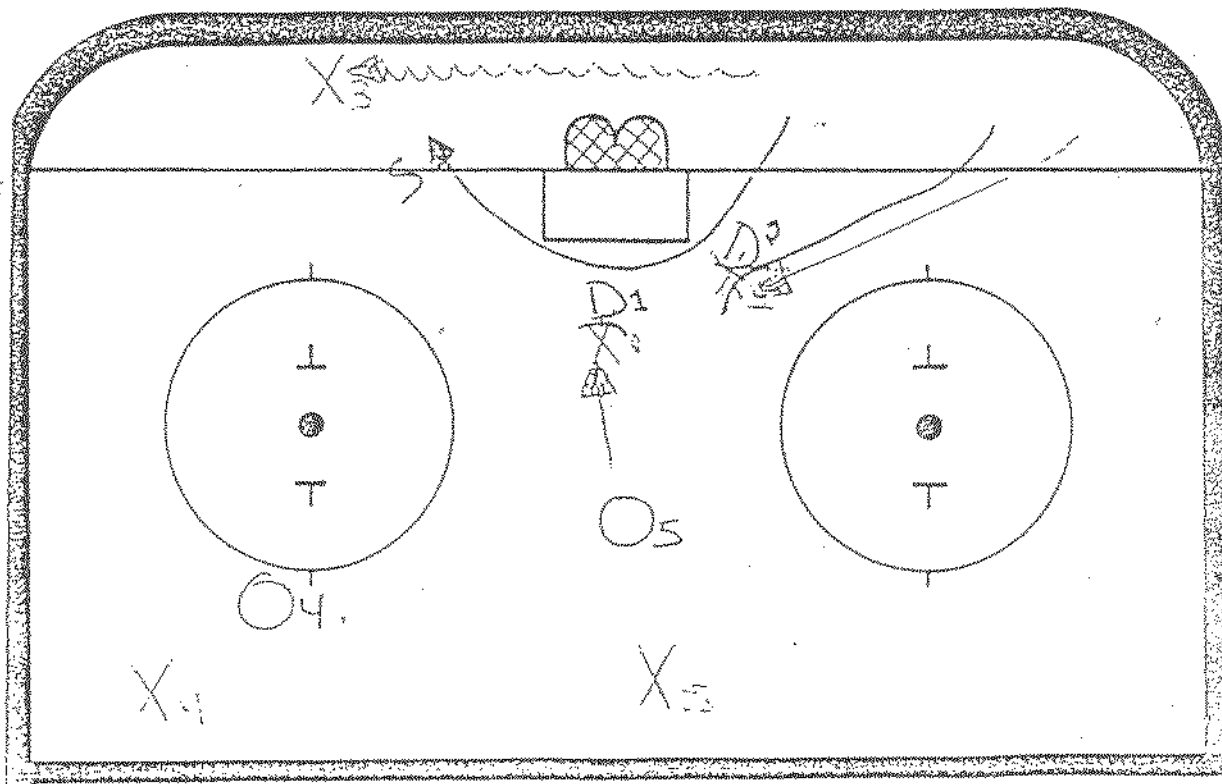


SCHÉMA -10-

Qu'arriverait-il si X3 tentait de pénétrer à la hauteur des oreilles, sachant que le (support) était battu et que X5 tentait de pénétrer (back door) attaque par l'arrière.

O4 quitterait sa position et viendrait fermer la porte d'accès à l'enclave à X3. Pendant ce temps, D1 et D2 feraient en sorte de marquer de près X2 et X1. S tenterait de revenir rapidement vers l'intérieur et O5 marquerait de près X5.

SCHÉMA -10-

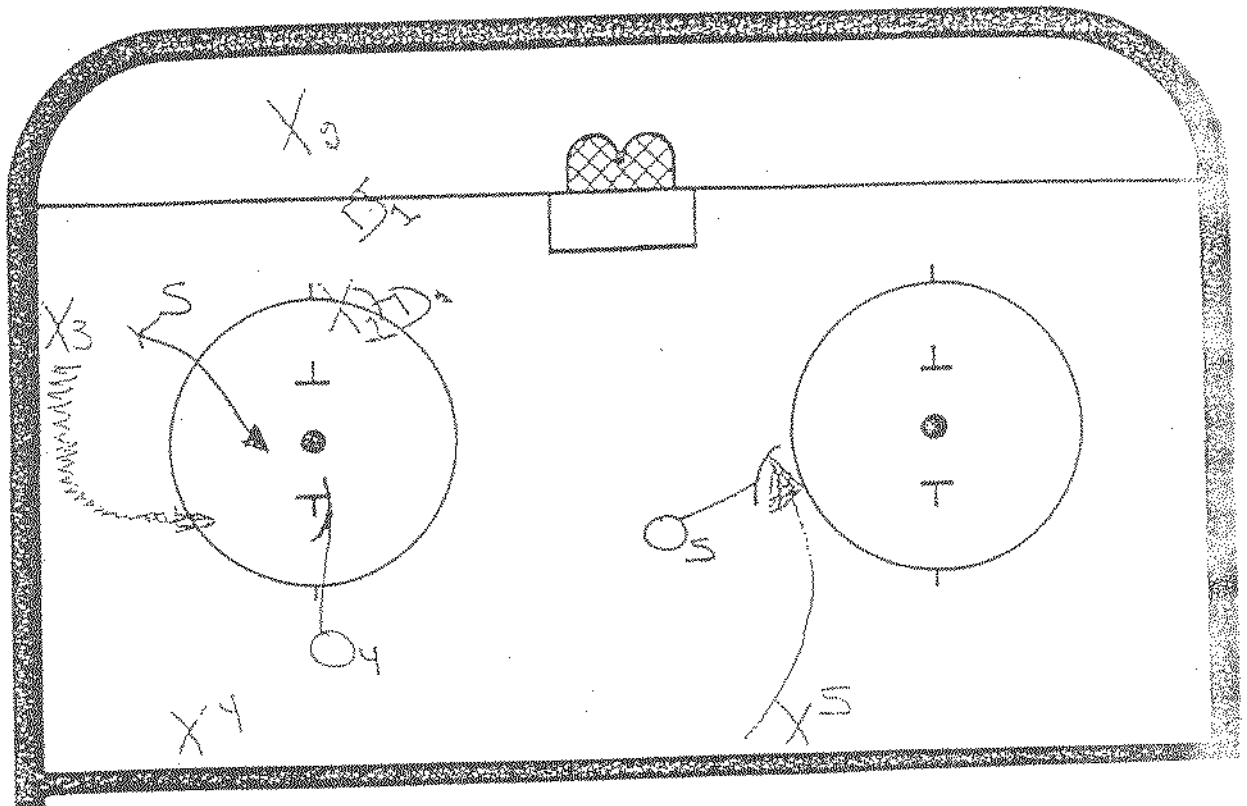


SCHÉMA -11-

Qu'arriverait-il si l'attaque ennemie s'ajustait de sorte que X3 passe la rondelle à X4?
O4 s'ajusterait et forcerait maintenant X4. Pendant ce temps, S aurait le temps de s'ajuster et ainsi, prendre X3 en charge.

SCHÉMA -11-

