

THEORIE CHAR U15



JEU DEFENSIF

En zone défensive

Source schémas zone défensive → Plannification PES FFHG (DTN)

Les objectifs défensifs

- Être **compact** afin d'enfermer l'adversaire dans la grande glace → Protéger le slot élargi.
- Ne pas concéder de **lancers** ou **attaques de cage** adverses dangereuses.
- S'adapter aux **changements de situations** (mouvement du palet dans la zone).
- Créer une **perte de palet adverse** afin d'effectuer une **transition** de la défensive vers l'offensive.
- Être positionné de façon à pouvoir effectuer des **transitions rapides vers l'avant** (position du corps et des patins de profil pour les couvreurs et les supports)

Lexique théorie →

Stickcheck → Jeu défensif avec la crosse afin de faire perdre le contrôle du palet à l'adversaire.

Petite glace → Partie axiale de la glace dans les 3 zones (slot élargi en zone défensive).

Grande Glace → Parties extérieures de la glace dans les 3 zones (le long des balustrades).

Hit-zone → Zones de combat et d'enfermement en zone défensive (voir page espaces défensifs).

D-side → En français coté défensif, être placé entre l'adversaire et sa cage.

Dépossession de palet → faire perdre le contrôle du palet à l'équipe adverse.

Libération de palet → Libérer le palet dans un espace libre lors d'un duel pour qu'un coéquipier le récupère.

Box-out → action physique de remplacement visant à repousser l'adversaire (après qu'il ai libéré le palet et soit devenu non porteur) dans la grande glace.

Les rôles défensifs

Dans la philosophie de jeu et les tactiques collectives du club (toutes catégories confondues), nous mettons en place un jeu défensif avec un marquage de zone (d'autres systèmes existent, par exemple un jeu défensif avec marque individuel).

Pour réaliser un marquage de zone, 3 différents rôles sont nécessaires et évoluent selon la situation :

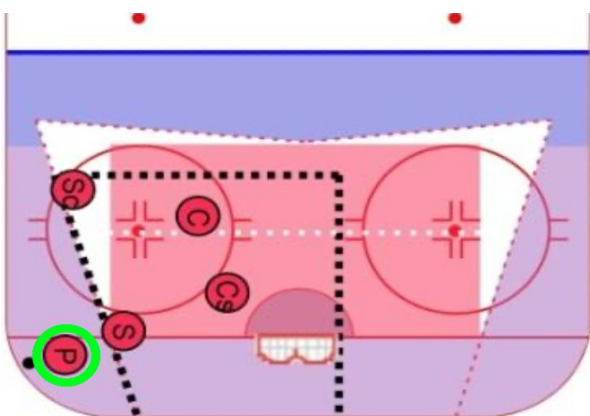
Presseur → opposé au porteur du palet adverse.

Supports → Soutien proche au presseur afin de sécuriser son duel et créer des surnombres défensifs.

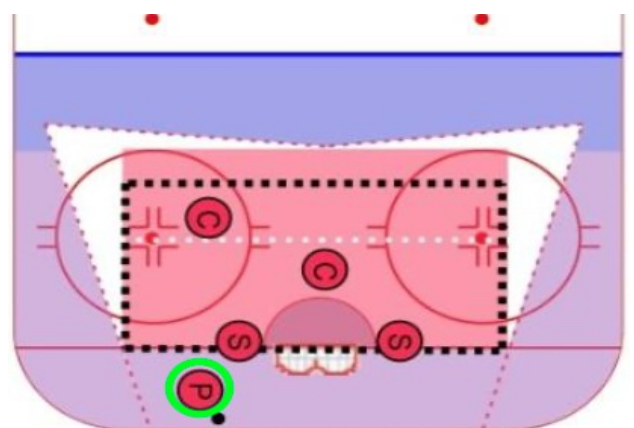
Couvreurs → joueurs réalisant un marquage plus ou moins proche des adversaires se situant dans le slot élargi ou en haut de zone.

1. Le presseur → opposé au porteur du palet adverse

- Enfermer le porteur adverse dans la grande glace (en dehors du slot),
- Stresser et mettre sous pression le porteur adverse → créer un duel,
- Gagner son duel (stickcheck et/ou mise en échec),
- Récupérer le contrôle du palet (pour lui même ou le support),
- Être prêt à devenir support (garder son joueur et effectuer un box-out) si son adversaire direct passe le palet.



Presseur (en vert) structure défensive coin



Presseur (en vert) structure défensive cage

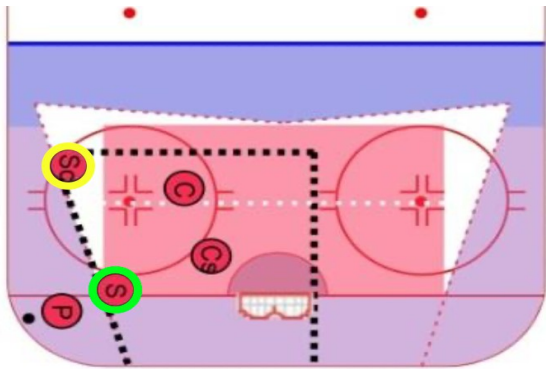
2. Les supports

Support proche → *proche du presseur*

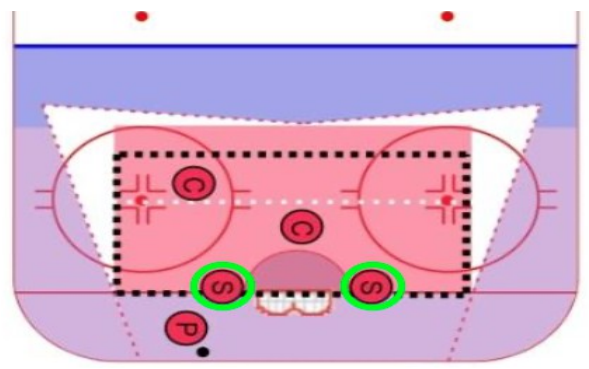
- Protéger l'accès au slot (placé à cheval entre la Hit-Zone et le slot élargi voir zones espaces défensifs),
- Surveiller son opposant direct (un non porteur adverse) en restant D-side,
- Être prêt à devenir presseur si son opposant direct reçoit le palet ou si son coéquipier qui était presseur perd son duel,
- Sécuriser et apporter un surnombre défensif au presseur en l'aidant à récupérer le contrôle du palet.

Support éloigné → *du même côté de la zone que le presseur et le support proche*

- Protéger l'accès au slot (placé à cheval entre la Hit-Zone et le slot élargi),
- Empêcher les infiltrations adverses (avec ou sans palet) dans le slot élargi.



support proche (en vert) et éloigné (en jaune) structure coin



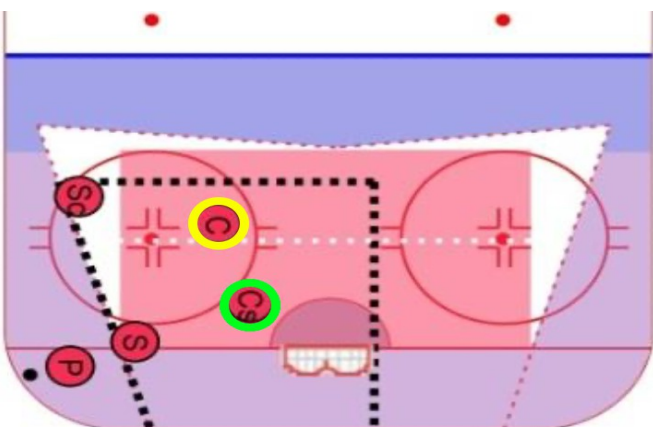
Supports structure cage

3. Les couvreurs

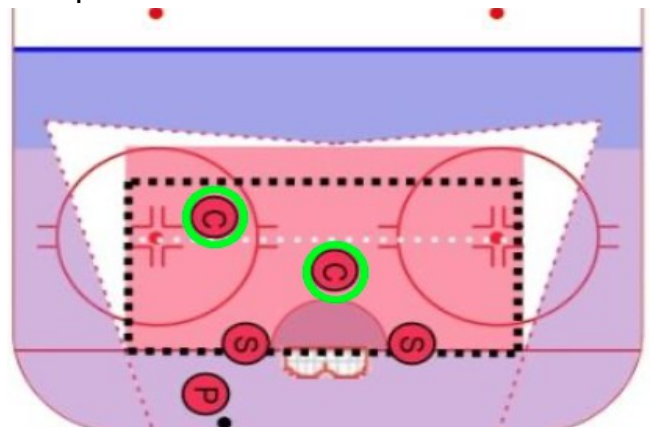
Couvreur bas → *en dessous de la ligne des oreilles* (pointillés blancs sur le schéma)

Couvreur haut → *a cheval sur la ligne des oreilles*

- Identifier et prendre en charge un non-porteur adverse dans le slot élargi,
- Marquage strict ou à distance selon le placement de l'adversaire,
- Contribuer à rendre la défensive compacte, "compresser" l'adversaire dans la Hit-zone.

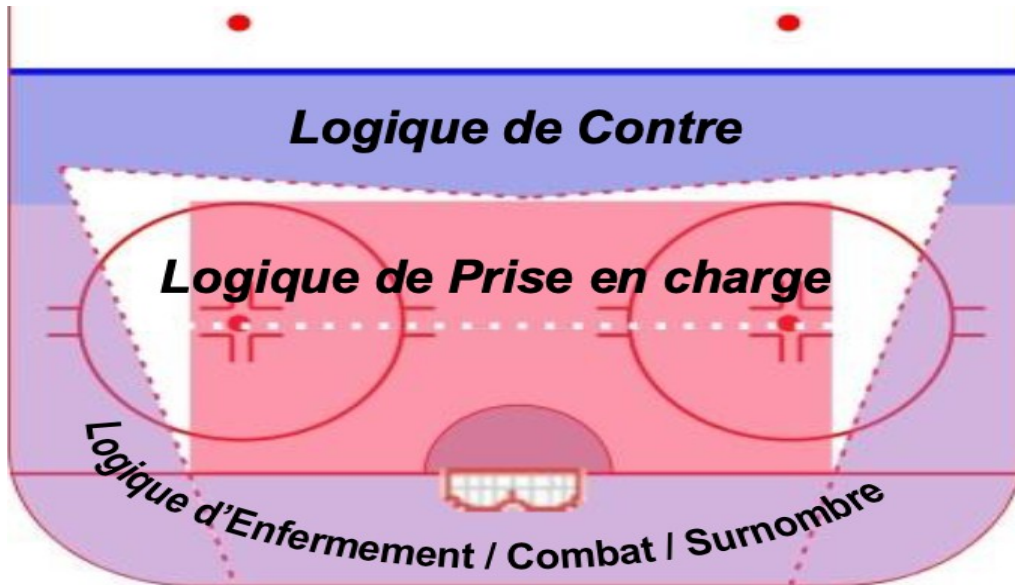


couvreur bas (en vert) et haut (en jaune) structure coin



Couvreurs structure cage

Les espaces défensifs



A. Logique d'enfermement / Combat / Surnombre = Hit Zone

Lorsque l'adversaire rentre dans la Hit zone avec le contrôle du palet

1. Enfermer le joueur dans la Hit zone →

- Fermer l'écart au plus vite afin que l'adversaire n'ai pas accès au slot ou a une passe.

2. Contenir le joueur dans la Hit zone →

- Provoquer un duel afin de réduire le champ d'action de l'adversaire,
- Réduire l'écart à une distance de crosse (duels face et dos) tout en restant D-side.

3. Presser le joueur afin de lui faire perdre le contrôle du palet →

- Amener le joueur à se mettre de profil (suite de contenir adversaire de face ou de dos),
- Intervenir pour créer une dépossession de palet adverse (Stickcheck ou mise en échec),
- Création d' un surnombre défensif avec le support pour récupérer le contrôle du palet.

B. Logique de prise en charge → slot élargi

Lorsqu'un non-porteur adverse se situe dans le slot élargi

1. Identifier son adversaire direct →

- Lire le jeu et coopérer avec ses coéquipiers pour prendre en charge un adversaire.
- Protéger l'accès à la cage du côté du palet → rendre la défensive compacte

2. Réaliser un marquage →

- **Strict** si l'adversaire se situe en dessous des oreilles (pointillés blancs sur schéma).
- **A distance** si l'adversaire se situe au dessus des oreilles.

C. Logique de contre → Haut de zone défensive

Lorsque l'adversaire remonte avec le palet ou une passe en haut de zone

1. Interdire le lancer ou les infiltrations dans le slot →

Se placer et se déplacer pour rester dans la ligne de lancer du porteur adverse.

2. Bloquer les lancers →

Effectuer un blockshot si le porteur adverse décide de lancer, afin de créer une dépossession de palet adverse.

Les structures défensives

1. Définition

Les structures défensives permettent d'adapter le placement en zone défensive selon le mouvement du palet et des adversaires dans la zone.

2. Changements de rôles

Un changement de structure entraîne des changements de rôles défensifs →

- Pour la quasi totalité des changements de rôles, il y a une logique, c'est le joueur dont la trajectoire est la plus courte qui devient presseur, support etc.
- Dans tous les cas il n'y pas de "poursuite de palet" de la part d'un même joueur défensif sur plusieurs adversaires, notamment lorsque l'adversaire effectue une passe.

3. Objectifs

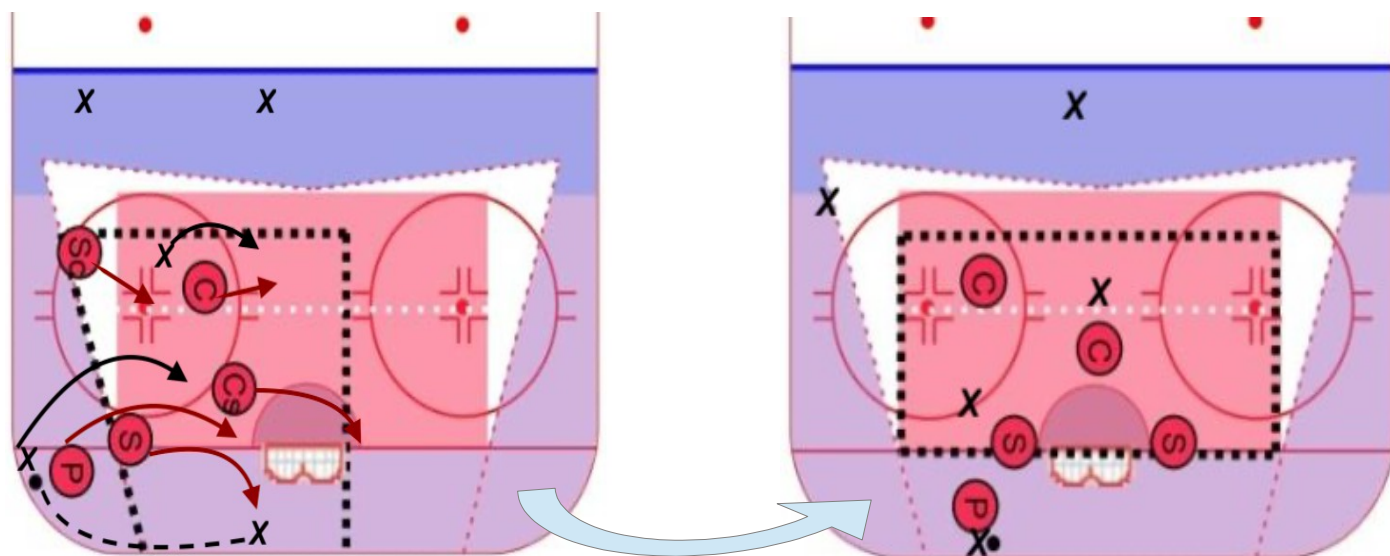
Protéger le slot et la cage, en contenant les adversaires et le palet dans la grande glace.

- Le placement défensif doit permettre, lors de la récupération du palet, d'effectuer une transition offensive rapide à partir de la dernière structure défensive effectuée.
- Le placement défensif de zone est lié aux sorties de zone travaillées dans l'entraînement.

Structure coin vers structure cage

Structure coin → passe du coin vers la cage

Structure cage avec changements de rôles



- Le presseur (P) devient support au premier poteau,
- Le support proche (S) devient presseur au premier poteau,
- Le couvreur bas (Cs) devient support au deuxième poteau,
- le support éloigné (So) devient couvreur haut coté palet,
- Le couvreur haut (C) devient couvreur bas et prend en charge le F3 adverse.

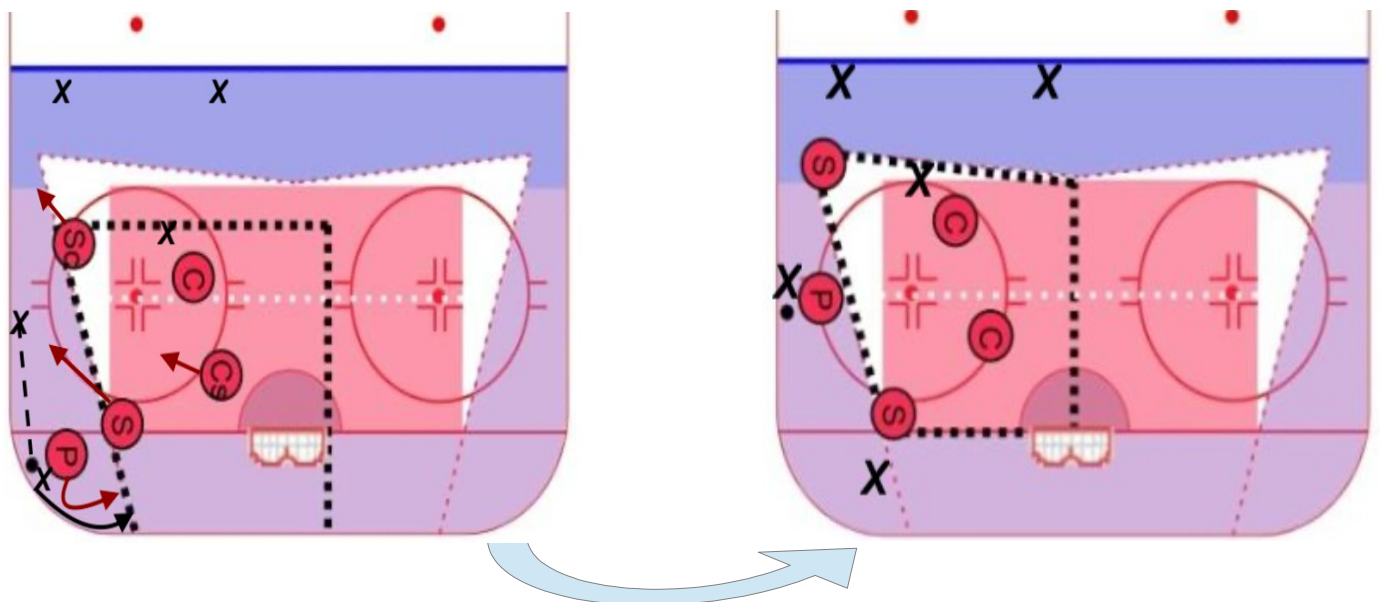
Si le porteur adverse se dirige vers le deuxième poteau, les rôles changent →

- Le support au deuxième poteau devient presseur,
- Le presseur devient support au premier poteau,
- Le support au premier poteau devient support au deuxième poteau,
- Les couvreurs se décalent afin d'être prêt à intervenir coté palet.

Structure coin vers structure oreilles

Structure coin → Passe du coin vers les oreilles

Structure oreilles avec changements de rôles



- Le presseur (P) devient support, effectue un box-out et prend en charge son adversaire direct (le même qu'avant la passe),
- Le support proche (S) devient presseur et enferme le nouveau porteur du palet adverse dans la Hit-zone,
- Le support éloigné (So) se rapproche de la balustrade (avec les pieds et le corps prêt à partir vers l'avant en cas de récupération de palet) pour couper la passe vers la ligne bleue,
- Le couvreur bas (Cs) se rapproche des oreilles afin de garder un bloc défensif compact,
- Le Couvreur haut (C) reste en marquage strict avec son adversaire direct (si celui-ci descend à la cage c'est le couvreur bas qui récupère le marquage).

Autres structures défensives existantes à voir dans l'entraînement →

Structure bleue (palet à la ligne bleue dans la grande glace)

Structure axe (palet à la ligne bleue dans l'axe de la cage)

Notions et attitude pour gagner un duel en zone défensive :

- Être dur avec sa crosse et son corps (solide sur ses appuis et agressif),
- Avoir la crosse sur la glace et vers le palet (sauf sur duel rapproché dans la balustrade, crosse à deux mains pour maintenir l'adversaire dans la balustrade),
- Rester D-side même dans les duels rapprochés (contenir et presser),
- Être prêt à changer de rythme et de direction selon les déplacements du porteur de palet adverse (Freinages, virages brusques, pivots...)