

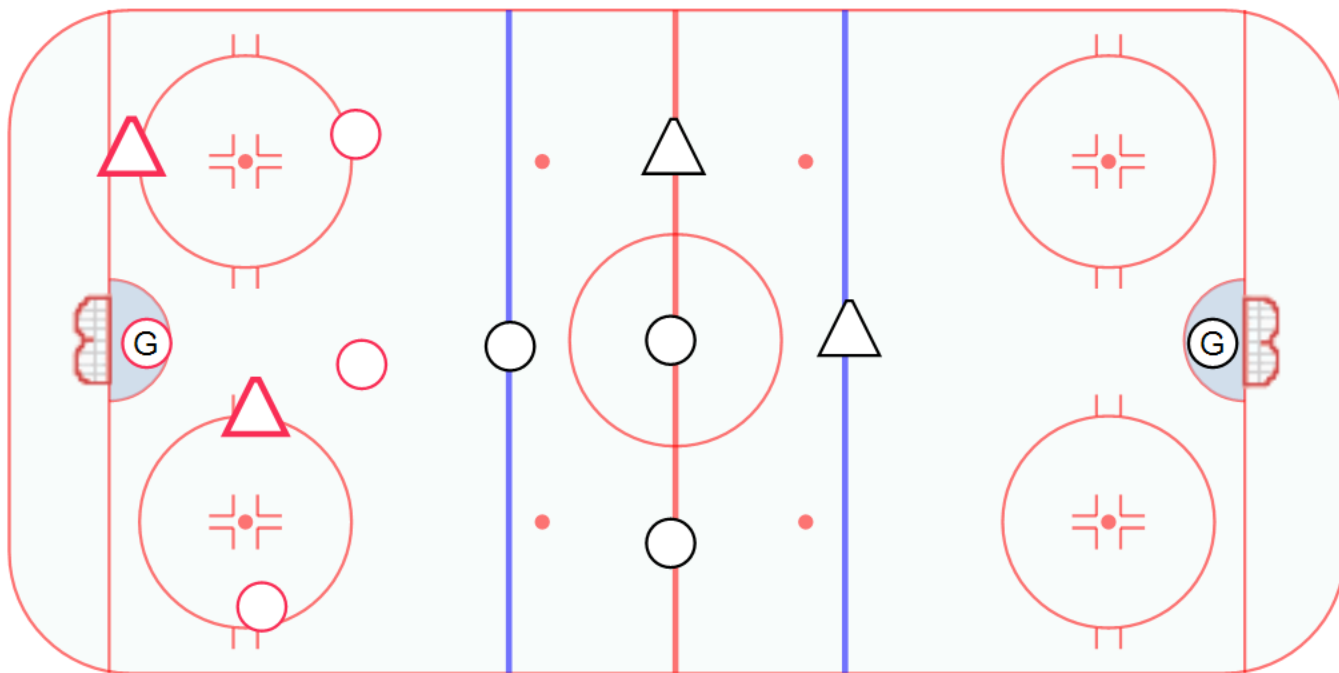
Categorie #1 : DEFENCE

Categorie #2 : contrôle du jeu

Titre : Contrôle de la zone neutre

Éléments du contenu : positionnement

Composantes : 1-3-1



Points clés :

pression au porteur

synchronisme

lecture du jeu

anticipation

Description

positionnement correct: 1-3-1

1 joueur avant rapide et rusé qui met de la pression sur le porteur de la rondelle

3 joueurs sur la ligne rouge pret intercepter le porteur et le prendre au piège, "on donne pas la rouge ni le centre"

1 défenseur sur la bleue pret a récupérer la rondelle et relancé l'attaque par une sortie de zone rapide.

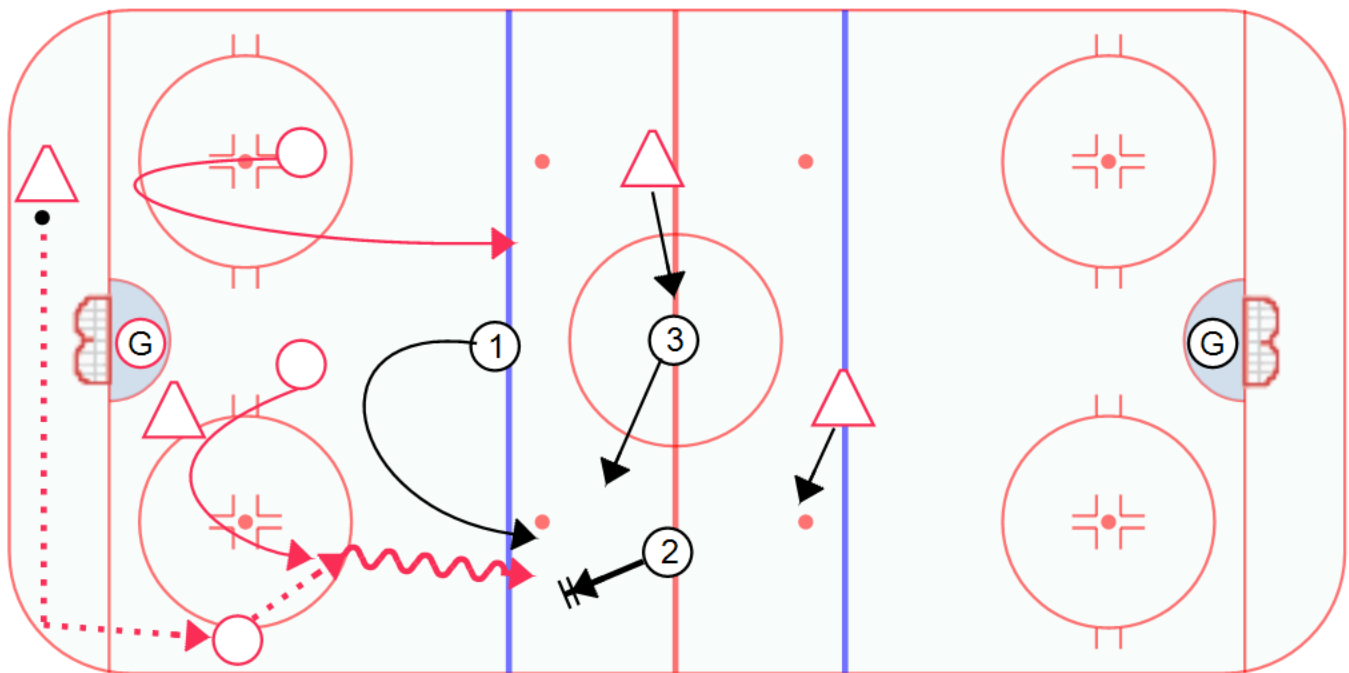
Categorie #1 :

Titre : Contrôle de la zone neutre (seq 2)

Categorie #2 :

Éléments du contenu :

Composantes :



Points clés :

Description

sortie de zone typique, pression au porteur par le joueur du centre: intelligent, rapide, agile sont but est de faire à croire que le porteur fil avec la rondelle.

1- le joueur du centre met de la pression sur le porteur en gardant une distance d une longueur de baton en resserant vers la bande,

2- l'ailier à son tour appui le centre en bloquant le passage du porteur,

3- les autres joueurs suivent le jeux en anticipent une interception de la rondelle.

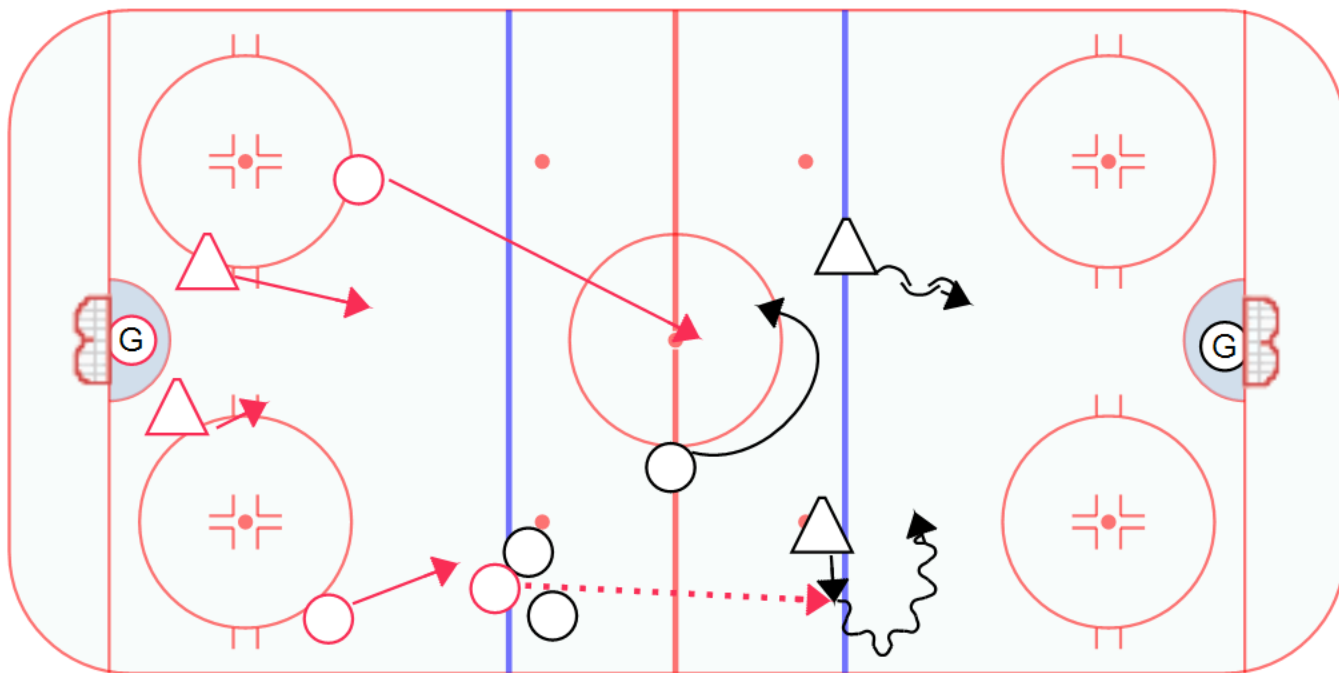
Categorie #1 : DEFENCE

Titre : Contrôle de la zone neutre (seq 3)

Categorie #2 : contrôle du jeux

Éléments du contenu : recuperation reorganisation

Composantes : 1-3-1



Points clés :

anticipation

repli rapide

reorganisation

position

Description

se sentant prit au piege le porteur se defait de la rondelle,
1- lit bien le jeux, suit la rondelle et la récupère, lance la réorganisation, les autres joueurs se replace pour la suite.

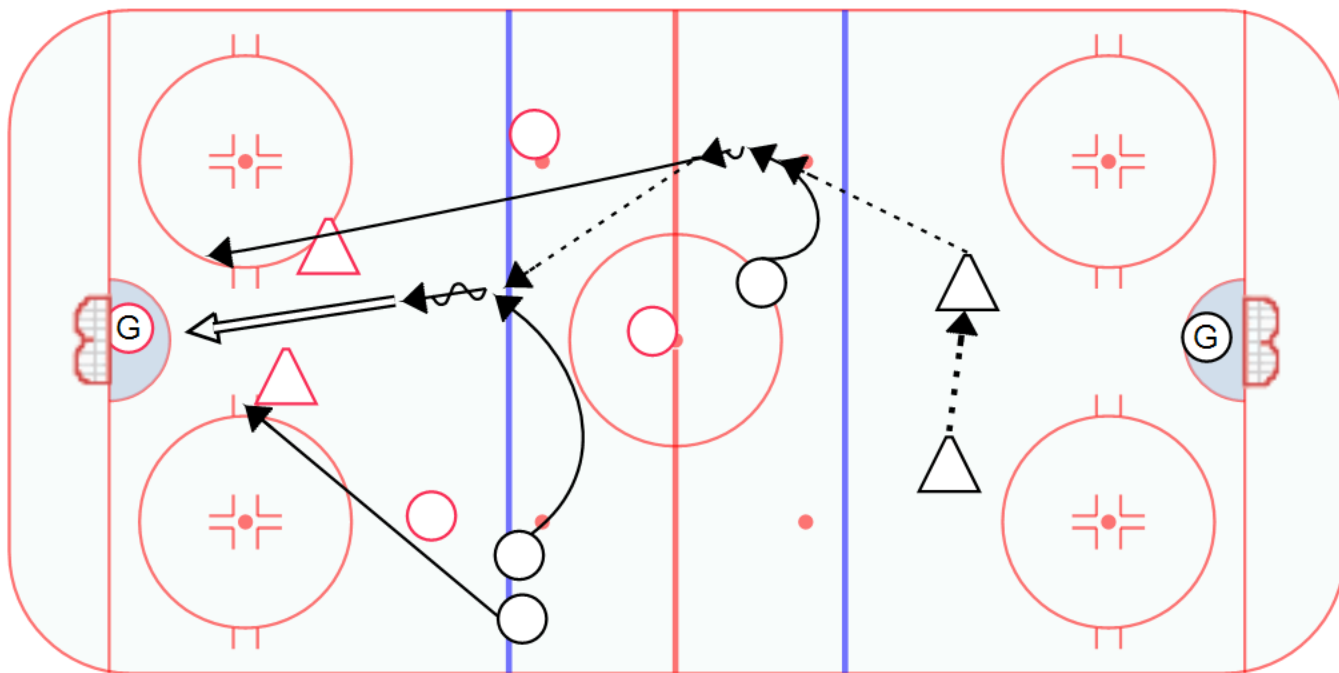
Categorie #1 : DEFENCE

Categorie #2 : contrôle du jeux

Titre : Contrôle de la zone neutre (seq 4)

Éléments du contenu : attaque

Composantes : triangle offensif



Points clés : réorganisation

agilité

passes franches et précises

offensive

Description

- 1- continu la reoganisation, passe rapidement à 2,
- 2- redirige larondelle vers 3,
- 3-reçoit la rondelle, repère 4 lui fait une passe rapide et se dirige droit au filet pour obstrué la vue du gardien et de reprendre un retour,
- 4-réceptionne la passe de 3, prend place dans la zone lance bas au filet en vue de créer un retour.
- 5- se dirige vers le filet pour le retour, et créer la confusion entre le defenceur.

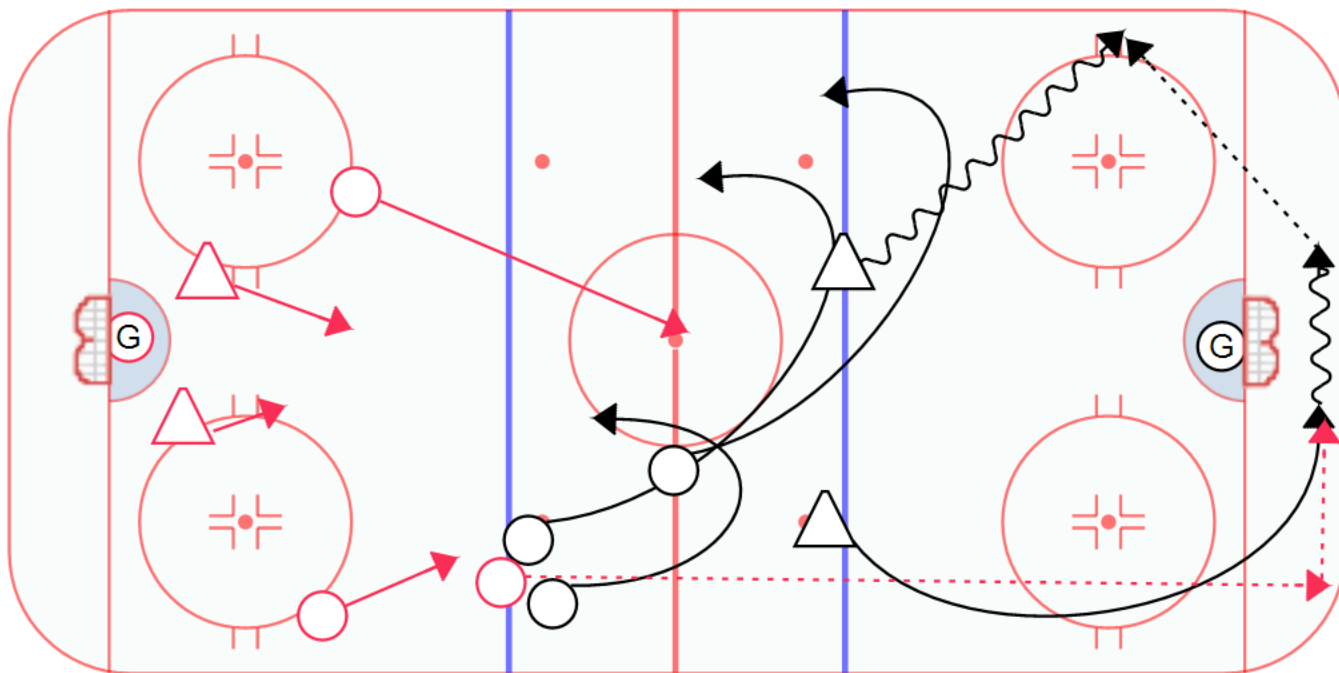
Categorie #1 : DEFENCE

Categorie #2 : contrôle du jeu

Titre : Contrôle de la zone neutre (seq 5)

Éléments du contenu : reoganisation

Composantes : sortie de zone over (#3)



Points clés :

passe

rapidité

hockey sur la glace

communication

Description

Offensive adverse étant mise à l'échec, lance la rondelle profondément dans la zone en vue d'une possible entrée de zone.... D1 n'a pas été en mesure d'intercepter la rondelle, se dirige rapidement vers la ligne des buts, récupère la rondelle passe derrière les buts rapidement à D2 pour une sortie de zone.
2-se déplace pour recevoir la passe de 1, prêt pour une sortie de zone

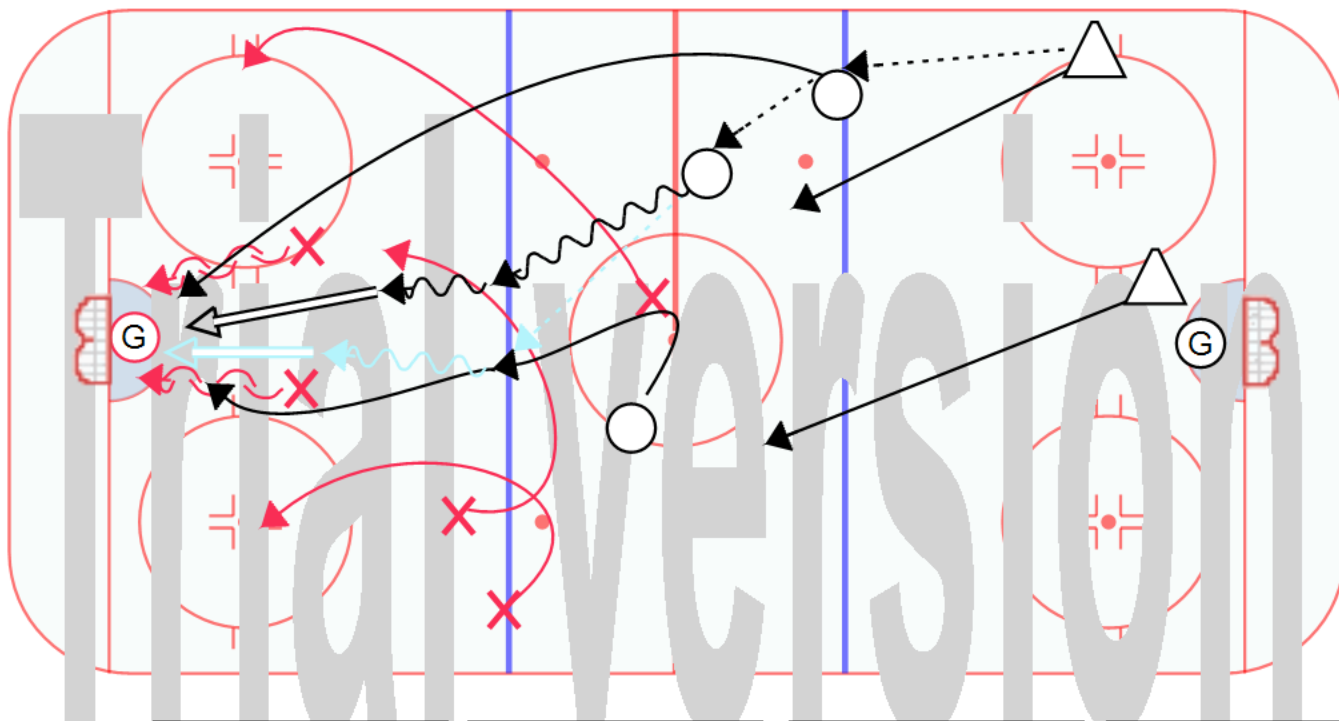
Categorie #1 : DEFENCE

Titre : Contrôle de la zone neutre (seq 6)

Categorie #2 : contrôle du jeux

Éléments du contenu : 1-2-3 attaque

Composantes : sortie over/ triangle offensive



Points clés :

rapidité

précision

controle

communication

Description

D passe à 1

1- passe a 2

2-fonce avec la rondelle, entre dans la zone ou prend une option de passe à 3, ou entre dans la zone prend lancé bas pour un retour.

3- suit le jeu, pret pour recevoir la passe faire un tir en mi-hauteur coté opposé ou entre rapidement dans la zone se dirige vers le but pour prendre un retour ou redirigé la rondelle