



4d. Tactique Collective Défensive LE REPLI DÉFENSIF en ZONE CENTRALE

XXXX essentiel
XXX important
XX importance modérée selon les aptitudes
X exploration - sensibilisation

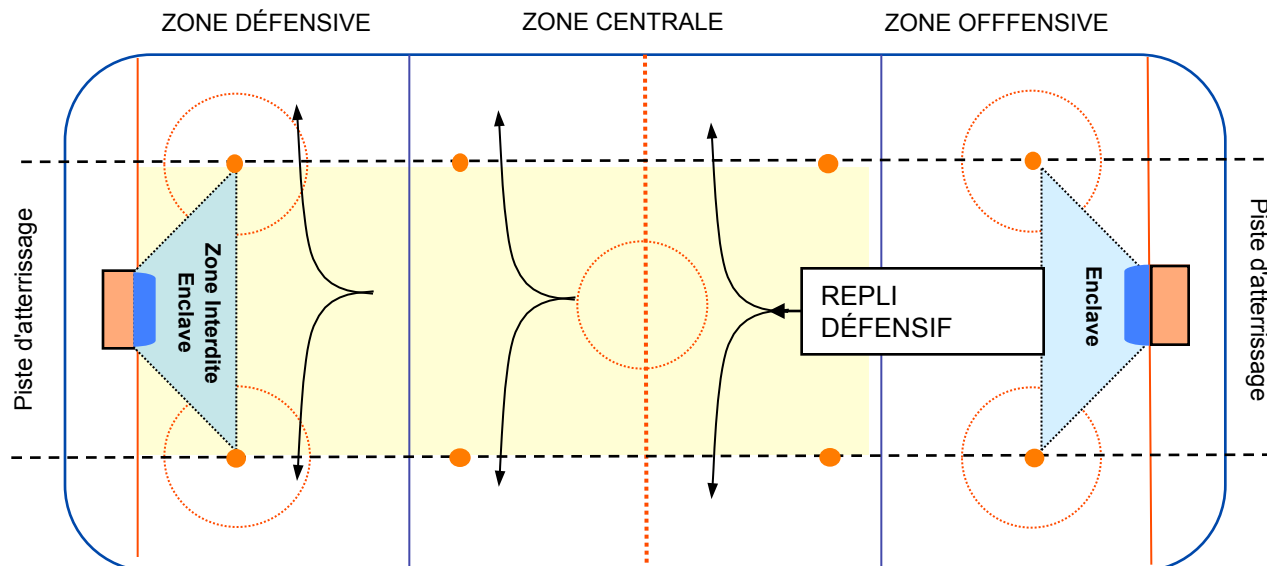
Exercices Clés pour l'apprentissage
page suivante

XXXX

Considérer le niveau d'aptitudes et de compréhension de vos joueurs
Au moins, insister sur l'importance du repli défensif dès la perte de la R

LA PISTE D'ATERRISSAGE

En reliant les points de mise en jeu des 2 côtés de la patinoire avec une ligne pointillée, le corridor central ressemble à une piste d'atterrissage pour avion. **L'objectif** : orienter le porteur adverse vers l'extérieur



En ZONE CENTRALE :

REPLI DÉFENSIF – " BACKCHECK "

- Idéalement, NE PAS DONNER LE CENTRE DE LA GLACE
- Dans le **REPLI DÉFENSIF**, obliger le porteur adverse à demeurer dans un des corridors extérieurs à la piste d'atterrissage, le long de la clôture → approche au porteur – réduire son espace de manœuvre

POURQUOI?

Pour limiter ses options de passes. S'il était au centre, il pourrait faire une passe à gauche, à droite ou circuler lui-même à gauche, à droite et au centre de la patinoire, ce qui viendrait compliquer la tâche des défenseurs.

STRATÉGIE DÉFENSIVE D'ÉQUIPE À UTILISER : exercices d'apprentissage page suivante

Partage des responsabilités entre le joueur en repli et le défenseur du côté du jeu :

- Si le porteur est seul, **doublage défensif** : le joueur en repli avec le défenseur créent une situation de surnombre (2vs1 défensif) et forment une souricière contre le porteur adverse afin de réduire de plus en plus son espace de manœuvre pour finalement le coincer et l'obliger à se départir de la R au risque de se la faire enlever
- Si le porteur est avec un joueur en appui pour un 2vs2, **partage des responsabilités** : le joueur en repli et le défenseur prennent en charge un joueur chacun pour un 1vs1 partout – ref C2 p4a et la page suivante →

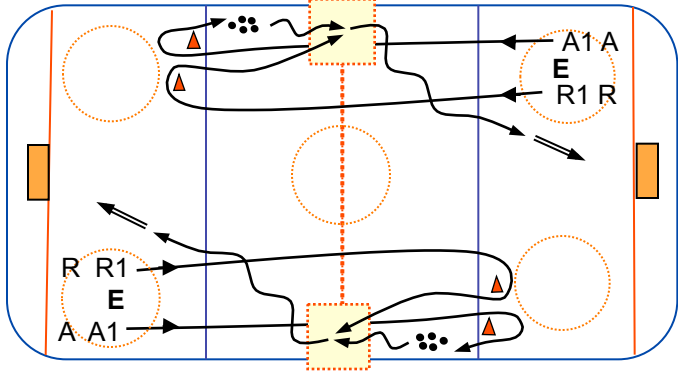


AVANCÉ?

4d. suite **Tactique Collective Défensive**
REPLI DÉFENSIF EN ZONE CENTRALE
Exercices Clés

XXX - XX

XXXX essentiel
XXX important
XX importance modérée selon les aptitudes
X exploration - sensibilisation

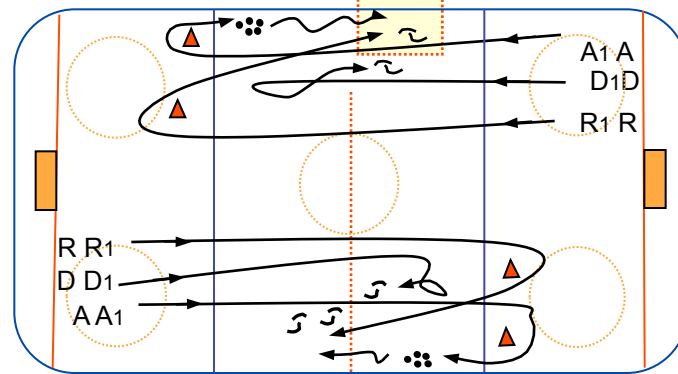


APPROCHE AU PORTEUR EN REPLI DÉFENSIF
Le "3^{ème} homme" le SR dans son rôle de repli défensif
C1 p1 et 5

Division de la glace en deux soit pour 1 ou 2 équipes

Déroulement :

- . Au signal, les 2 premiers joueurs de chaque colonne accélèrent et vont contourner leur cône respectif
 - . **A1** récupère une **R** et tente d'aller compter
 - . **R1** accomplit un "repli défensif" et tente de rejoindre le porteur selon les principes de l'approche au porteur
- **Ajuster les cônes pour obtenir un jeu serré**



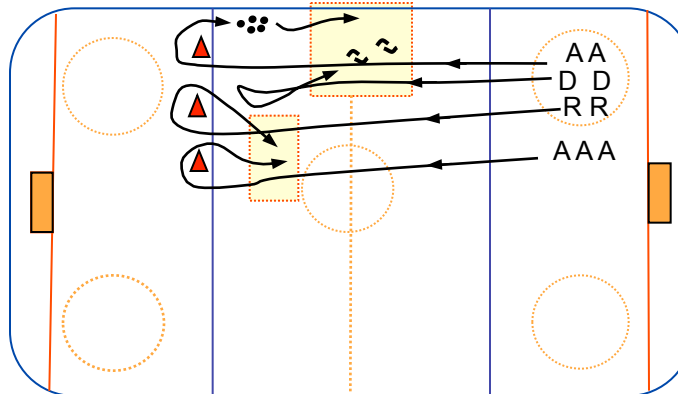
DOUBLAGE DÉFENSIF 1vs2

Rôle du "3^{ème} homme" en repli avec un Défenseur
C1 p1 et 5

On ajoute une colonne de défenseurs **D1**
D1 et **R1** doivent réduire l'espace de manœuvre de **A1** et l'empêcher de se dégager vers le centre de la glace en créant une souricière pour le ralentir et lui enlever la **R**

Déroulement :

- . les 3 joueurs partent au signal
 - . **A1** et **R1** contournent leur cône et **D** effectue un demi pivot avant-arrière et ajuste son écart avec **R1** et **A1**
 - . On a **A1** porteur contre **R1** un joueur en repli et **D** ce qui donne un **DOUBLAGE DÉFENSIF** → créer une souricière
- Ajuster les cônes de façon à obtenir un jeu serré**



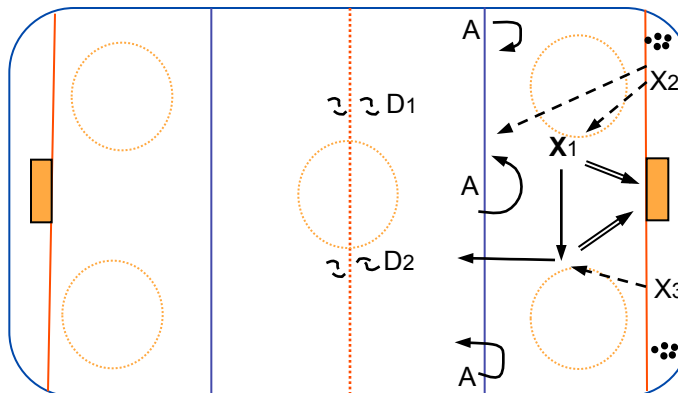
2vs2 en REPLI DÉFENSIF

Partage des tâches
QUI prend QUI?

. On ajoute une colonne de A pour avoir un 2vs2

Déroulement :

- . Même forme de départ que l'exercice précédent
 - . Au virage des cônes, le **D** et le partenaire **R** en repli se partagent la tâche à savoir **QUI prend QUI** pour avoir un 1vs1 partout = lecture de jeu du **D** qui s'ajuste avec le **R**
- Ajuster les cônes de façon à obtenir un jeu serré**



REPLI DÉFENSIF – APPLICATION en SITUATION DE JEU
1 joueur en repli

. 3 attaquants **A** stationnaires à la ligne bleue et **D1** **D2** à mi-chemin entre la ligne rouge et la bleue
. **X1**, **X2** et **X3** en formation 1.2.3 autour du filet

Déroulement :

- . **X1** joue le rôle du "3^{ème} homme" **SR**, en zone offensive
 - . **X1** va accomplir 2 jeux offensifs et 1 jeu défensif
1. **X1** crée une ligne de passe avec **X2** en se déplaçant vers le cercle où **X2** lui fait une passe et **X1** tire au but
 2. **X1** se démarque pour **X3** qui passe à **X1** et tire au but
 3. Dès ce 2^{ème} tire, **X2** fait rapidement une passe à un

défensif. Les 2 **D** protègent le centre. **Le repli de X1 se fera où il y a un surnombre des A soit du côté de D1 ou de D2 (2vs1)**. **X1** et le **D** "attaqué" se partagent la tâche **QUI prend QUI**. L'autre **D** marque l'autre **A** = 1vs1 partout