

THEORIE CHAR U15



ENTREES EN ZONE OFFENSIVE

Types d'entrée en zone offensive

- **Entrée avec le contrôle du palet** → Le porteur franchit la ligne bleue avec le contrôle du palet ou effectue une passe réussie dès l'entrée en zone.
- **Entrée sans le contrôle du palet** → Le porteur se dépossède du palet pour effectuer un changement d'appui (*voir page 5 et 6*), le placer dans un espace libre pour un coéquipier depuis la zone neutre ou encore appeler un changement de ligne.
- Entrée en zone en surnombre → 2VS1 – 3VS1 – 3VS2...
- Entrée en zone à égalité numérique → 1VS1 – 2VS2 – 3VS3...
- Entrée en zone en sous-nombre → 1VS2 – 1VS3 – 2VS3...

Définition rush → "Course vers la cage", les joueurs se dirigent dans une même direction de façon rapide.

Les entrées en zone se produisent →

- Suite à une sortie de zone (*voir théorie N°2 sorties de zone*),
- Un palet récupéré (turnover) en zone défensive ou en zone neutre,
- Un regroupement en zone neutre,
- Un face-off gagné en zone neutre,

Les Objectifs de l'entrée en zone

- Entrer en zone avec le contrôle du palet → Recherche et déplacement dans l'espace libre,

Etude statistique sur 1230 matchs de NHL saison 2013 – 2014

Moyenne de lancer par entrée en zone offensive avec possession de palet
→ 66% des entrées terminent par un lancer à la cage

Moyenne de lancer par entrée en zone offensive sans la possession de palet
→ 29% des entrées terminent par un lancer à la cage

Eric Tulskey, Analyste pour les Carolina Hurricanes, NHL

Etude statistique sur les saisons NHL 2012-2013 et 2013-2014

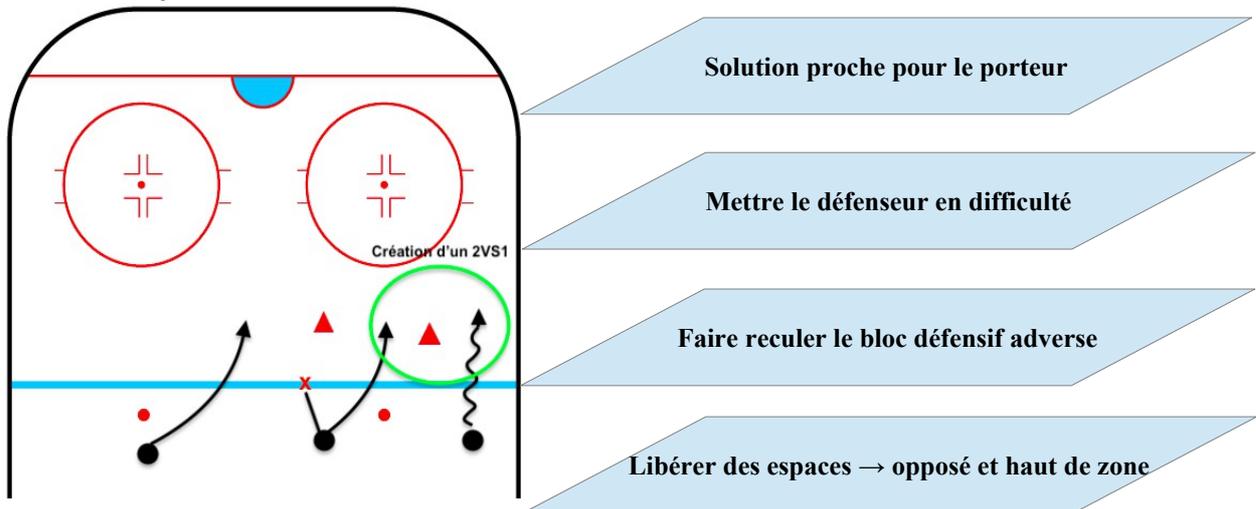
7142 buts analysés →

- 4582 provenaient d'une entrée avec possession du palet = 64%

Sur ces 4582 buts en entrée avec possession du palet →
3034 buts ont lieu moins de 6 secondes après l'entrée en zone = 66%

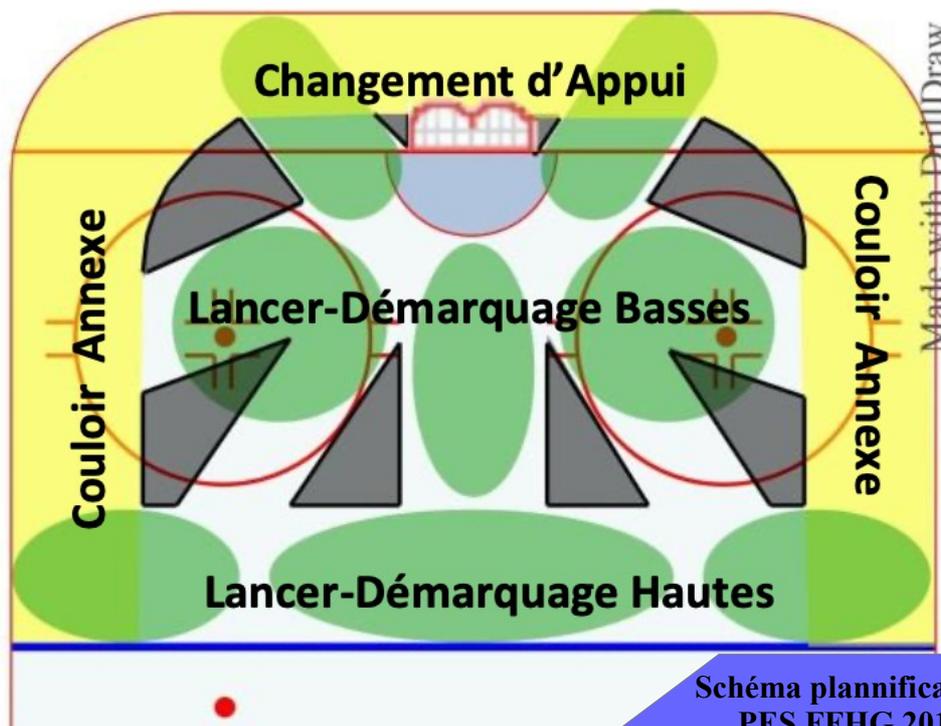
Jenlc13, Shotgeneration 2016

- Créer un 2VS1 avec le porteur sur le défenseur adverse, incidence sur les autres joueurs défensifs adverses,



- Prendre une décision → lancer, passe, attaque de cage... permettant le lancer le plus "dangereux" possible (voir espaces d'entrée page 4)
- Marquer un but !

Les espaces lors de l'entrée de zone offensive



- **Zones de lancer – Démarquage hautes** → (voir différents schémas de jeu page 5 et 6)

- 2ème vague (appui défenseurs),
- Reprise d'axe haute,
- Lancers sur entrée de zone type rush pour rebond / déviation non-porteur.

- **Zones de lancer – Démarquage basses** → (voir différents schémas de jeu page 5 et 6)

Zone de lancer préférentielle pour marquer

- Reprise d'axe basse / débordement,
- Passe "centre court",
- Lancers "centre tir" pour rebond / déviations non-porteur,
- Lancer avec voile.

- **Couloirs annexes** → (voir différents schémas de jeu page 5 et 6)

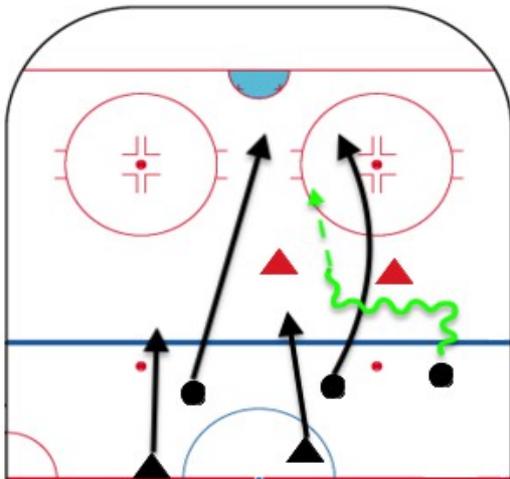
- Zones d'accès à la cage → Prise de vitesse,
- Attirer un joueur adverse pour libérer de l'espace dans la petite glace,
- Espace libre pour poursuivre l'action offensive (exemple delay) si rush impossible.

- **Changement d'appui** → (voir différents schémas de jeu page 5 et 6)

Placer le palet dans un espace libre en fond de zone pour attaquer la cage plus rapidement, par exemple lorsque le repli défensif adverse est agressif sur le porteur et délaisse le coté opposé (voir schéma changement d'appui page 6).

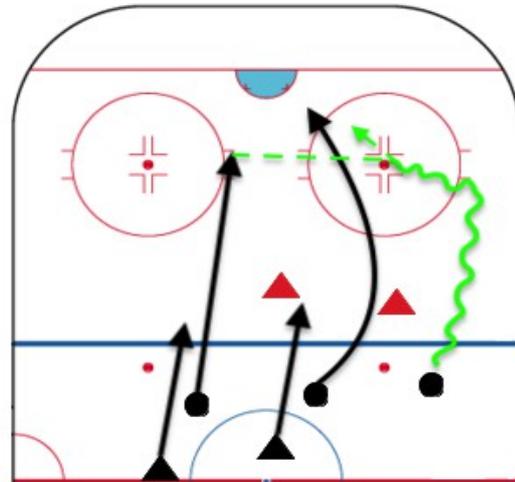
Entrée en zone en surnombre ou égalité numérique

Les solutions directes (à privilégier si la situation le permet) pour accéder à la cage adverse en entrée de zone →



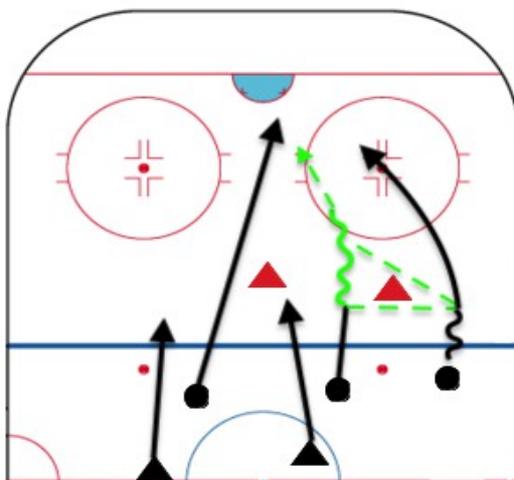
Reprise de l'axe haute

- . Le déf adverse recule et laisse de l'espace
- . Le non-porteur n°1 peut couper devant le porteur
- . Le non-porteur gêne le déf adverse
- . Le 2ème non-porteur va dans la ligne du lancer



Reprise de l'axe basse

- . Le porteur peut prendre le défenseur de vitesse
- . L'espace bas est libre pour attaquer la cage
- Passé, lancer pour déviation ou attaque de cage



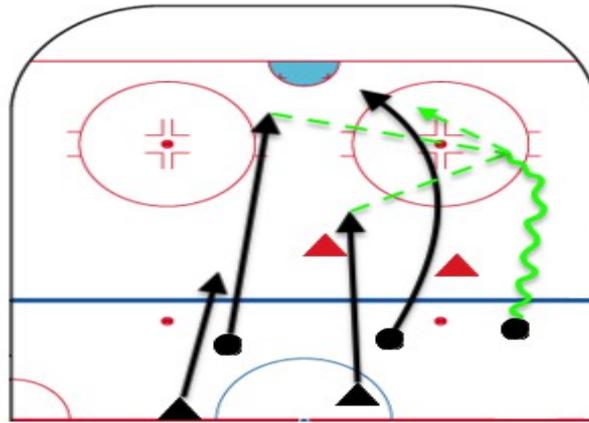
Passe "Centre court"

- . Le défenseur adverse ferme l'écart mais est passif,
- . Création d'un 2VS1 avec le non-porteur,
- . Ligne de passe directe ou →
- . Sous la crosse du déf ou derrière lui



Libération "Chip-in"

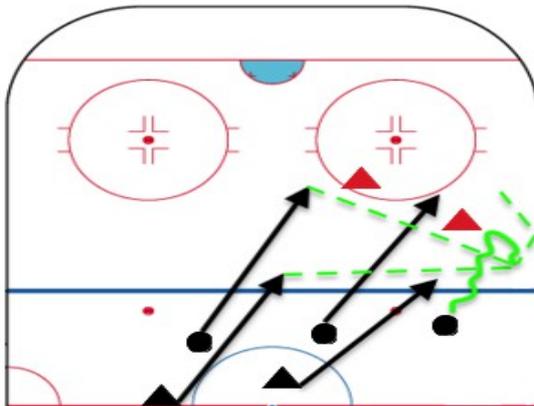
- . Le défenseur adverse ferme l'écart et est agressif,
- Chip dans l'espace libre pour éliminer le défenseur



Centre tir

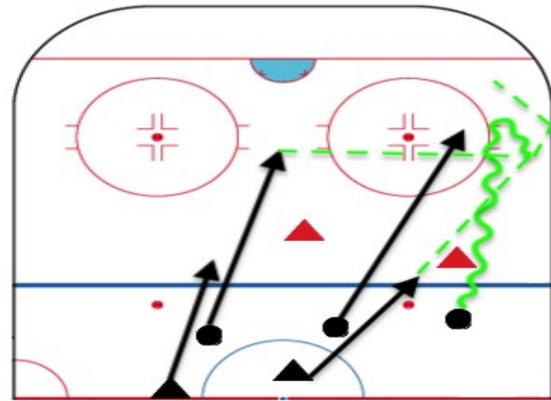
- . Le porteur déborde le défenseur mais la petite glace reste impossible d'accès,
- . Lancer avec non-porteur dans ligne de lancer ou passe au non-porteur opposé ou au joueur 2ème vague,

Les solutions indirectes (à utiliser si impossible d'effectuer les solutions directes ou si la situation s'y prête) pour accéder à la cage adverse en entrée de zone →



Delay Haut

- . Virage brusque en haut de zone,
- . Faire reculer la défense et repli adverse,
- . Libérer de l'espace en bas ou à l'opposé.



Delay Bas

- . Virage brusque en bas de zone,
- . Changer de direction après avoir attiré le repli,
- . Libérer de l'espace en haut ou à l'opposé.



Changement d'appui

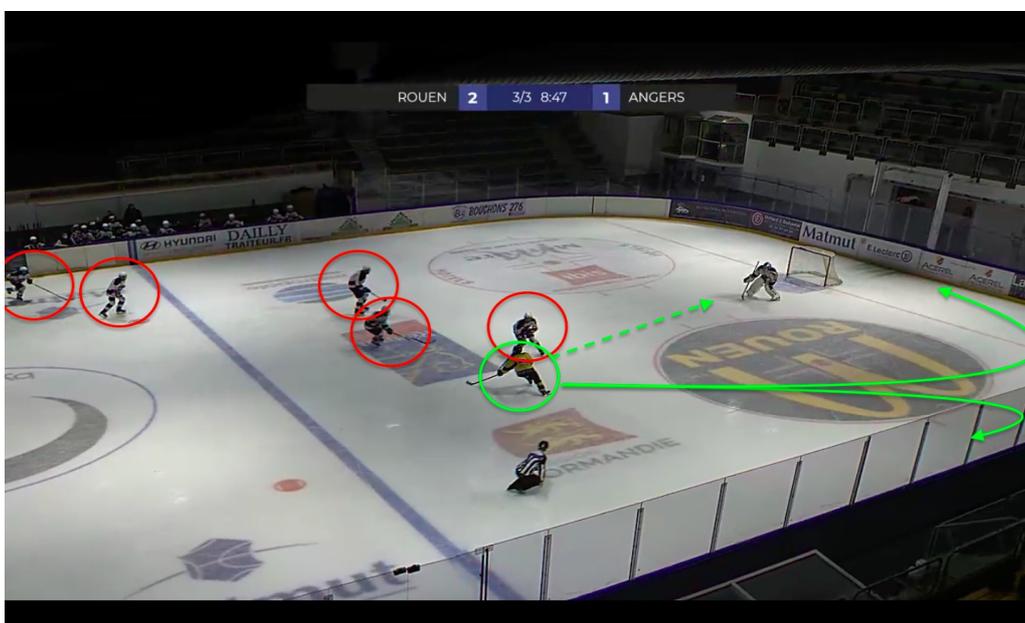
- . Placer le palet à l'opposé si le défenseur presse le porteur et le repli adverse patine dans sa direction,
- . Trouver de l'espace pour attaquer la cage plus rapidement.

Entrée en zone offensive en sous-nombre

Lors d'une entrée en zone en sous-nombre, par exemple lorsque les coéquipiers sont en train de changer, l'accès à la cage est plus difficile.

L'objectif, si il est possible rentrer en zone offensive avec le contrôle du palet est de le conserver et repartir sur une action collective en restant dans la zone offensive →

- Prendre un lancer si la prise d'axe est possible (pas de lancer risquant de créer un turnover et un rush adverse) pour marquer ou obtenir un face-off en zone offensive,
- Effectuer un delay bas si mes coéquipiers arrivent en 2ème vague,
- Patiner avec le palet en fond de zone et le conserver en attendant un soutien.



Augmenter les chances de marquer

- Effectuer des transitions rapides sur les sorties de zone afin de battre le pressing adverse et mettre leur repli défensif en retard,
- Appui offensif des défenseurs ou des joueurs en bas de zone lors de la sortie de zone → 2ème vague coté palet ou à l'opposé selon les situations (voir page 5 et 6)
- Se servir de la zone neutre pour prendre de la vitesse (passe ou patinage) et mettre en difficulté la défense adverse.