

THEORIE CHAR U15



SORTIES DE ZONE

Les types de sorties de zone

Sortie de zone sous pression (palet libre)

Récupération d'un palet libre et sortie de zone sous la pression adverse (le porteur du palet est pressé).

Sortie de zone transition (récupération du palet)

Récupération d'un palet contrôlé par l'adversaire suite à un jeu défensif.

La sortie de zone se fait à partir des rôles de la structure défensive qui était en place à la récupération du palet.

Sortie de zone contrôlée (pression adverse type 1-3-1 ou "trap")

Sortie de zone avec une pression adverse passive (pas de pression sur le porteur du palet).

Cette sortie de zone peut être utilisée lorsque l'on a besoin de changer de lignes, ou bien lorsque l'adversaire décide de ne pas presser de façon agressive.

Les points clés

- ***Lecture de jeu du porteur***
 - Prise d'informations sur le pressing adverse,
 - Prise d'informations sur les déplacements des non-porteurs.
- ***Lecture de jeu des non-porteurs***
 - Prise d'informations sur le pressing adverse,
 - Déplacements / recherche d'espaces libres.
- ***Communication (verbale et corporelle)***
 - Appeler les jeux (solutions pour le porteur, voir page 4),
 - Donner des lignes de passes (présenter palette au porteur).
- ***Vitesse d'exécution***
 - Accélérer le jeu avec des passes rapides,
 - Déplacements rapides des non-porteurs afin de mettre en difficulté l'adversaire,
 - Changements de rythmes et de directions.

Les objectifs

- **Sortir de la zone avec le contrôle du palet**

Ou le placer dans un espace libre en zone neutre pour un coéquipier

- En appliquant les points clés ci-dessus,
- En donnant un soutien proche au porteur du palet,
- En donnant des lignes de passes claires au porteur du palet,
- En communiquant et en appelant les jeux.

- **Créer un surnombre (ex : 3VS2) en entrée de zone offensive**

- En éliminant la pression adverse -> passes rapides,
- En donnant un soutien proche au porteur du palet,
- En trouvant l'espace libre -> prise de vitesse en zone neutre,
- En appuyant l'offensive -> défenseurs.

- **Marquer des buts !**

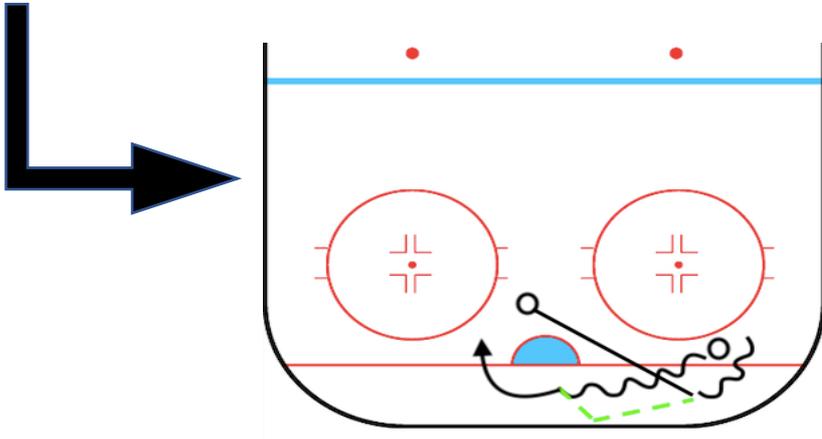
Des transitions rapides sur sorties de zone et un appui offensif de plusieurs joueurs provoquent des entrées en zone offensive en surnombre.

Une entrée en zone offensive en surnombre (ex : 3VS2) donne plus de chances de marquer qu'une entrée en zone à égalité (ex : 2VS2) ou en sous-nombre (ex : 1VS2).

Les solutions pour le porteur

A la récupération du palet (palet libre dans le coin) :

- **Over " D to D"** -> Short-over si le non porteur passe au 1^{er} poteau.
- **Wheel** -> patiner vers le côté opposé en passant derrière la cage.
- **Go** -> patiner vers l'avant après un virage brusque sans changer de côté.
- **Up** -> passe dans la zone de démarquage pour un joueur disponible (voir schéma page 5)
- **Middle** -> passe dans la zone d'aide pour un joueur disponible (voir schéma page 5)
- **Rim court** -> passe forte le long de la balustrade du côté du palet.
- **Rim long** -> passe forte le long de la balustrade vers le côté opposé de la zone.
- **Reverse** -> échange de palet avec un joueur patinant dans la direction opposée



Les zones d'actions

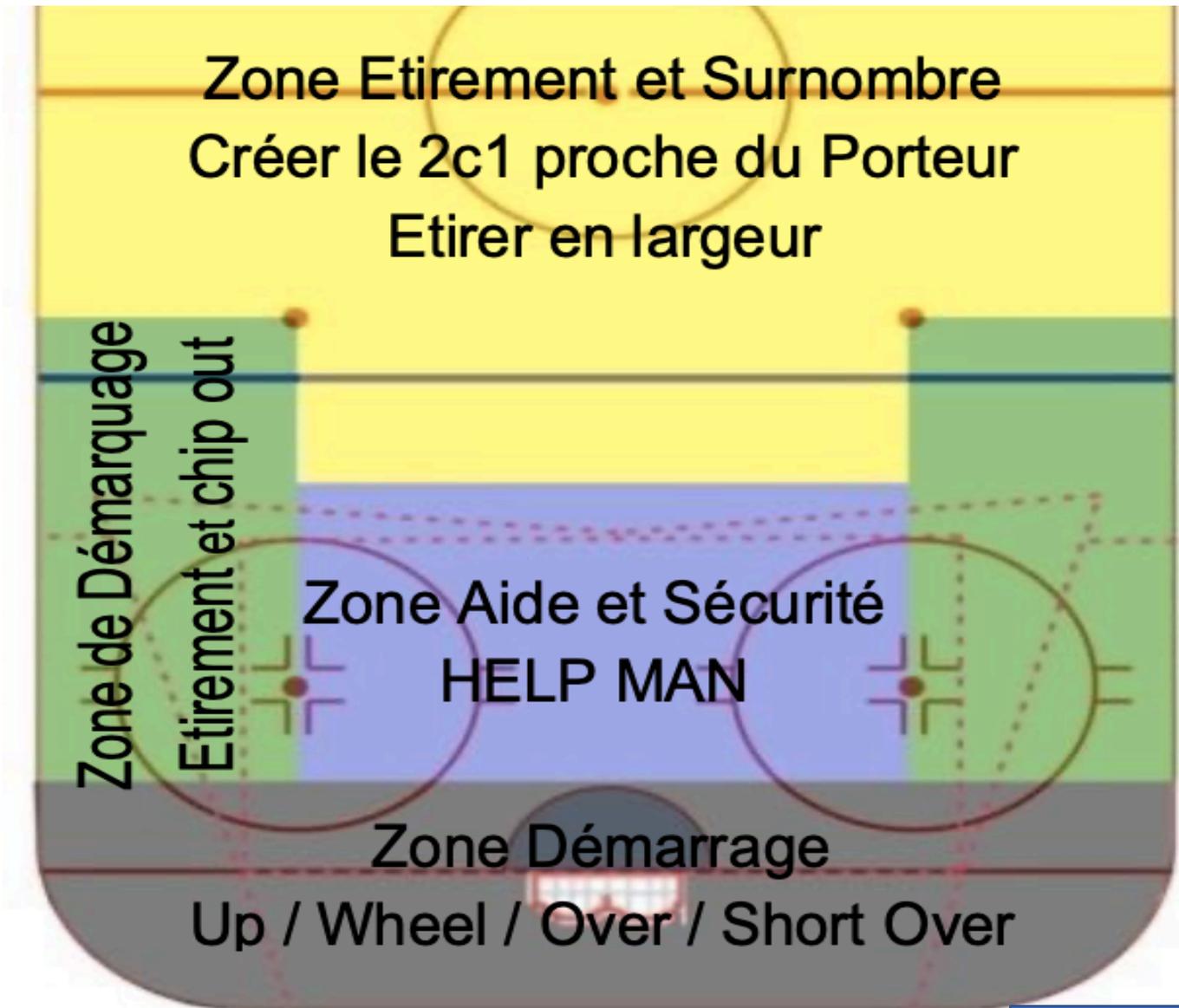


Schéma
planification
PES 2018
FFHG

- **Zone de démarrage** -> Prise de décision du porteur
 - Lecture de jeu (pressing adverse),
 - Communication,
 - Déplacements des non-porteurs selon le choix de jeu.
- **Zone de démarquage**
 - Solutions de passes dans l'espace libre,
 - "Étirer" et mettre en difficulté le pressing adverse,
 - Forcer les défenseurs adverses à reculer ou "pincher".
- **Zone d'aide et sécurité**
 - Offrir une solution proche pour le porteur en zone de démarrage ou de démarquage,
 - Attirer le pressing adverse afin de libérer des espaces -> zone de démarquage.
- **Zone d'étirement et surnombre**
 - Faire reculer le pressing adverse et laisser plus d'espace au porteur du palet,
 - Créer un surnombre pour une future entrée en zone offensive

Les déplacements des non-porteurs

Exemple sur sortie de zone palet libre



- N°1 réalise la passe de Over puis effectue un "stretch" -> étire le jeu,
- N°2 réalise la passe de "Up" puis suit le porteur en restant disponible,
- N°3 se rend disponible en zone de démarquage, sort de la zone si le défenseur recule, passe ou "chip-out" s'il est pressé par ce même défenseur,
- N°4 dit "helpman" offre une solution de passe proche aux différents porteurs,
- N°5 effectue un "slash" en coupant entre les deux défenseurs adverses pour les faire reculer et laisser de l'espace au porteur. Il peut aussi faire un "stretch" si la situation s'y prête

Objectifs

- Créer des surnombres en zone défensive pour multiplier les options de passes et mettre en difficulté l'adversaire,
- Faire reculer la défense adverse et offrir de l'espace et de la vitesse au porteur du palet,
- Préparer une entrée en zone offensive en surnombre -> 2VS1 coté palet + un stretch et un appui en 2^{ème} vague



Voir théorie sur entrées en zone offensive la semaine prochaine !

Exemple sur sortie de zone transition Structure défensive coin

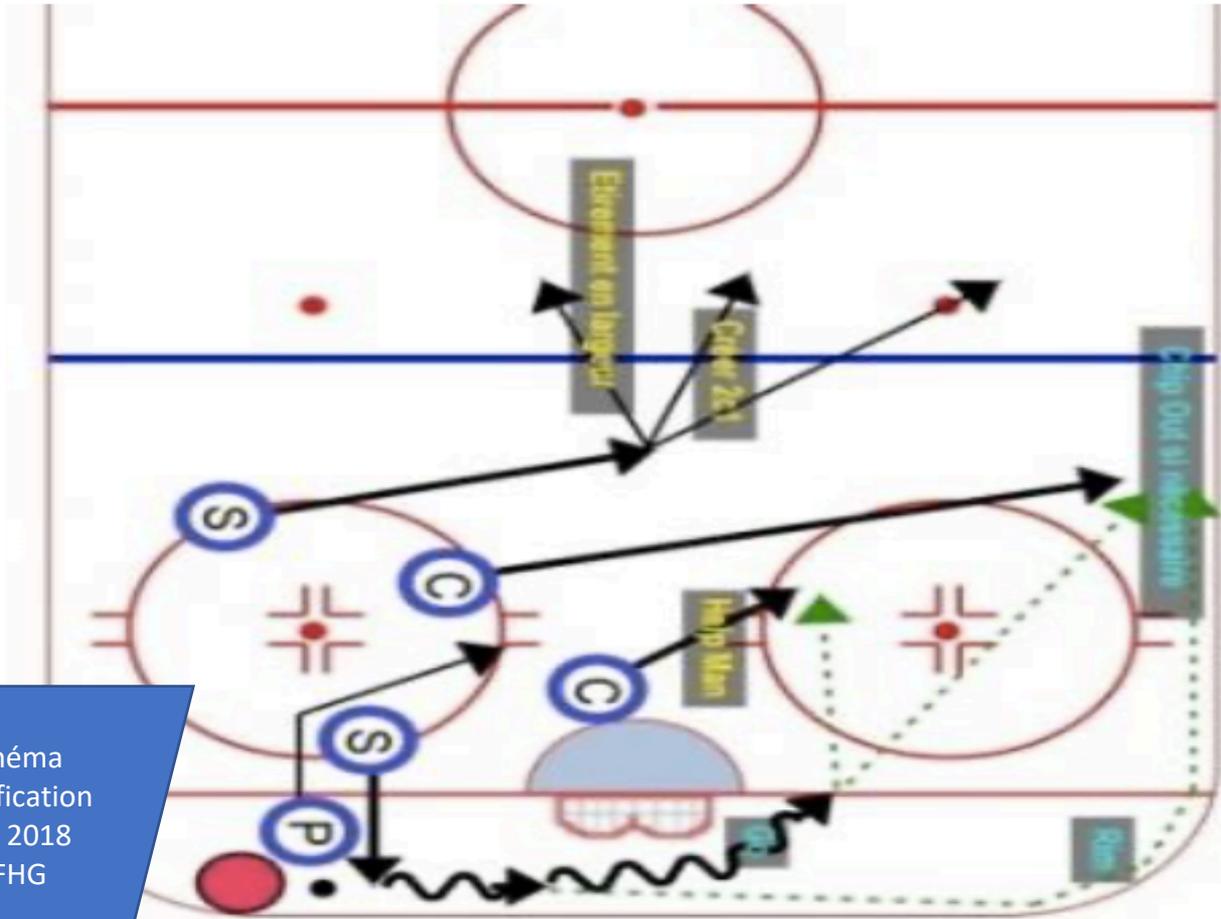


Schéma
planification
PES 2018
FFHG

- *Le presseur (P), libère le palet en mettant en échec le porteur adverse,*
- *Le support proche du presseur (S) récupère le palet puis effectue un "Wheel" ou un "Rim long",*
- *Le couvreur bas (C) propose une solution dans la zone d'aide (helpman),*
- *Le couvreur haut (C) se rend au plus vite en zone de démarquage (voir schéma page 5) qui est momentanément un espace libre,*
- *Le support éloigné (S) effectue un "slash" ou un "stretch" selon la situation (défenseurs adverses, timing du couvreur haut...).*

Objectifs

Effectuer une transition rapide à la récupération du palet pour :

- Créer un surnombre en zone neutre et en entrée de zone offensive,
- Mettre en retard le repli défensif adverse et avoir plusieurs options si besoin (2^{ème} vague).