



Jouer à 2 contre 1 (avants)

Benoit Racette
Directeur technique et entraîneur-chef
Octobre 2008

Objectifs pour les avants

Porteur

- Profiter du surnombre offensif pour compter un but
- Exercer une pression offensive envers le défenseur
- Forcer le défenseur adverse à mal juger le jeu
- Foncer au filet après une passe au non-porteur ou après un tir
- Récupérer le retour de lancer

Non-Porteur

- Profiter du surnombre offensif pour compter un but
- Exercer une pression offensive envers le gardien
- Forcer le défenseur adverse à mal juger le jeu
- Foncer au filet après un tir du porteur
- Se démarquer en vue d'obtenir une passe
- Récupérer le retour de lancer

Comment ?

Contrairement à l'équipe qui est à la défensive dans une telle situation de jeu, il existe de multiples façons de jouer à 2 contre 1 pour l'équipe à l'offensive. Mais toutes celles-ci se regroupent en 4 catégories. Aussi, nous ne feront qu'expliquer les grandes lignes de ces 4 approches.

Tir rapide du porteur à l'entrée de la zone adverse

- Entrée rapide des deux attaquants en zone adverse
- Le non-porteur ne cesse jamais d'accélérer et fonce en direction du filet avec l'objectif de prendre le retour.
- Le porteur décoche un puissant lancer en direction du gardien adverse. Le lancer doit provoquer un retour.
- Le lancer doit être effectué entre la ligne bleue et le haut de la zone privilégiée.

Prise à contre-pied du défenseur

- Les deux attaquants se positionnent de chaque côté du défenseur.
- Le non-porteur accélère et contourne le défenseur en tentant de se positionner derrière lui avec pour objectif de recevoir une passe à cet endroit ou de prendre un retour de lancer.
- Le porteur a le choix d'effectuer une passe ou d'effectuer un lancer.

Passe et va

- Le porteur effectue une passe au non-porteur et accélère en direction du filet avec pour objectif de recevoir une passe ou de prendre un retour de lancer.
- Le nouveau porteur a le choix d'effectuer une passe ou d'effectuer un lancer.

Selon un modèle préétabli

- Les attaquants effectuent un jeu selon un modèle préconçu par l'entraîneur.