



FAIRE UN "PINCH" !!??

"PINCHER" est une expression anglaise qui définit l'action d'un joueur de défense à la ligne bleue offensive qui consiste à pénétrer profondément en zone adverse pour intercepter/ bloquer une rondelle le long de la rampe afin de permettre à son équipe d'en garder le contrôle tout en empêchant l'adversaire d'effectuer une sortie de zone.

→ Sa position à la ligne bleue doit être couverte par le "3ième homme" haut dans la zone. Si le jeu rate, ce 3ième homme assure le rôle de 2ième défenseur.

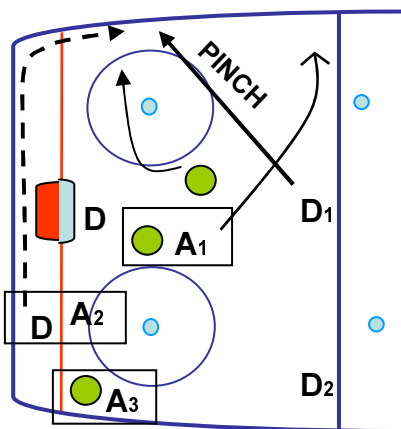
S'il n'y a pas de 3ième homme pour couvrir la position ouverte à la ligne bleue, le D devra être sûr à 100% de réussir son jeu. S'il y a un moment d'hésitation dans son esprit, **il doit demeurer défensif** afin d'éviter de "donner" un 2vs1 ou un 3vs1 à l'adversaire.

→ **si le jeu est serré** avec un adversaire au moment de récupérer/ bloquer la rondelle, D se positionnera dos à la rampe de façon à avoir le talon de ses lames de patin perpendiculaires et appuyés contre la rampe pour "**créer un mur**" et empêcher la rondelle de passer. Dans une situation serrée, le D doit décider rapidement s'il doit jouer la rondelle OU l'homme... attention à l'obstruction!

→ Un "PINCH" par un défenseur est une bonne stratégie lorsque l'on tire de l'arrière par un but en fin de match. Cette stratégie peut également être utilisée dans le cours d'un match en vue de changer le rythme du jeu ou pour tout simplement garder la rondelle dans la zone d'attaque par un D dont les chances de réussites auront été évaluées à 100%.

→ Pas question de rater un PINCH, la marge d'erreur est très réduite et encore plus réduite si personne ne vient couvrir la position du défenseur à la ligne bleue ...

Points clés : être certain à 100% d'arriver le premier sur la rondelle - tête sur un pivot → anticipation : bien lire le jeu avant de prendre la décision de "PINCHER" -- jouer la rondelle, faire un mur pour empêcher la rondelle de se faufiler entre la bande et le joueur qui PINCH OU jouer l'homme selon le cas

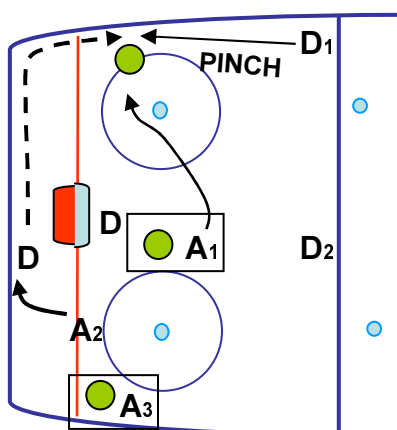


"PINCH" AVEC COUVERTURE DE LA POSITION PAR LE "3ième HOMME" ("HIGH MAN")

- . D1 voit le D adverse se débarrasser de la R suite à la pression subie par A2
- . D1 réalise qu'il peut conserver la R en zone offensive mais qu'il devra gagner la course contre l'ailier adverse.
- Il est certain à 100% de réussir son jeu
- . A1 (3ième homme, soit le joueur le plus haut dans la zone) voit D1 faire un "PINCH" et va couvrir sa position à la ligne bleue

Note :

A1 pourrait être le joueur de centre OU l'ailier droit... c'est le joueur le plus près de D1



"PINCH" AGGRESSIF EN FIN DE MATCH

→ Survient lorsque l'équipe tire de l'arrière par un but et qu'il faut garder la R en zone offensive afin de maintenir l'attaque

- . D1 voit le D adverse se débarrasser de la R le long de la rampe vers son ailier éloigné suite à la pression subie par A2
- . D1 réalise qu'il doit effectuer un "PINCH" rapidement sur l'ailier dans un jeu serré avant que celui-ci ne soit en plein contrôle de la R
- . D1 anticipe la "formation d'un mur" contre l'ailier suivi d'une bataille à 1vs1 pour le contrôle de la R
- . A1 (3ième homme, "HIGH MAN") n'anticipe pas la couverture de la ligne bleue, au contraire il va prêter main forte à son défenseur pour créer un surnombre à 2vs1 le long de la rampe en vue de reprendre possession de la R et poursuivre l'attaque