



# Semaine 4 – La stratégie

# INTRODUCTION À LA STRATÉGIE

## Introduction à la stratégie - sujets de discussion

- Les forces et les faiblesses
- Les styles de jeu
- Les facteurs qui influencent le choix de lancer et de la stratégie
- Les concepts du pointage
- La tolérance
- Les stratégies lorsqu'on est en avance sur le tableau de pointage
- Les stratégies lorsqu'on tire de l'arrière sur le tableau de pointage

## Définitions

- Stratégie: La stratégie est un plan qui mènera à un objectif.
  - Vous pouvez avoir une stratégie de partie: Nos compétences en sorties sont beaucoup mieux que nos adversaires donc allons y pour un type de jeu ouvert.
  - Vous pouvez aussi avoir une stratégie de bout: Vole de 1, Prendre 2 ou bout nul
- Tactique: Les moyens nécessaires pour exécuter le plan.
  - Exemples de moyens: Les lancers, le positionnement des pierres

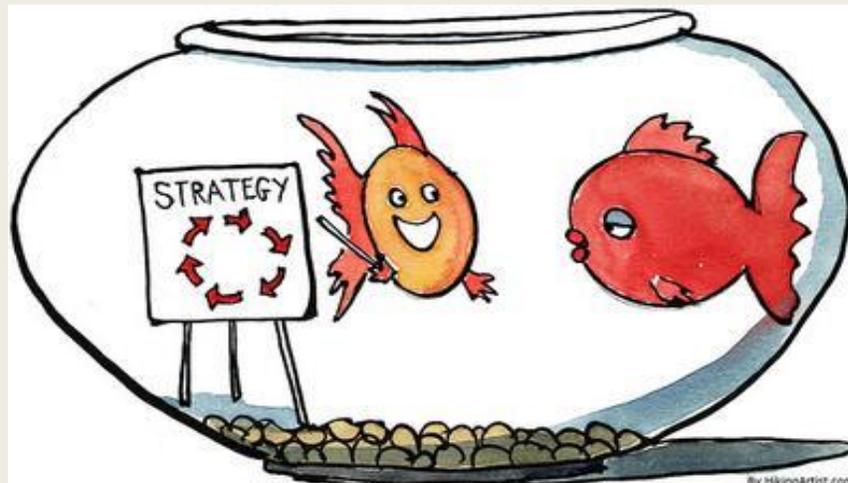
**Ils est important que vos tactiques soient alignées avec votre stratégie**

# Les forces et les faiblesses

- Quels lancers de curling préférez-vous? – frappés, sorties, gels, etc...
- Pourquoi préférez-vous ces lancers?
- Pourquoi serait-il avantageux de connaître les forces et les faiblesses de votre équipe?
- Comment le capitaine peut-il utiliser cette information?

# Styles de jeu

- Offensif – caractérisé comme étant agressif; plusieurs pierres en jeu; utilise généralement des gardes, des montées, des gels et des contournements
- Défensif – caractérisé comme étant conservateur; dégagé, peu de pierres en jeu; match de sorties
- Équilibré – peut jouer les styles de jeu offensif et défensif



# Les facteurs qui influencent le choix de lancer

La zone de garde protégée

La manche en cours

Le score

L'avantage de la dernière pierre

L'habileté de sa propre équipe et celle des adversaires

La condition de la glace

Le nombre de pierres restantes à la fin

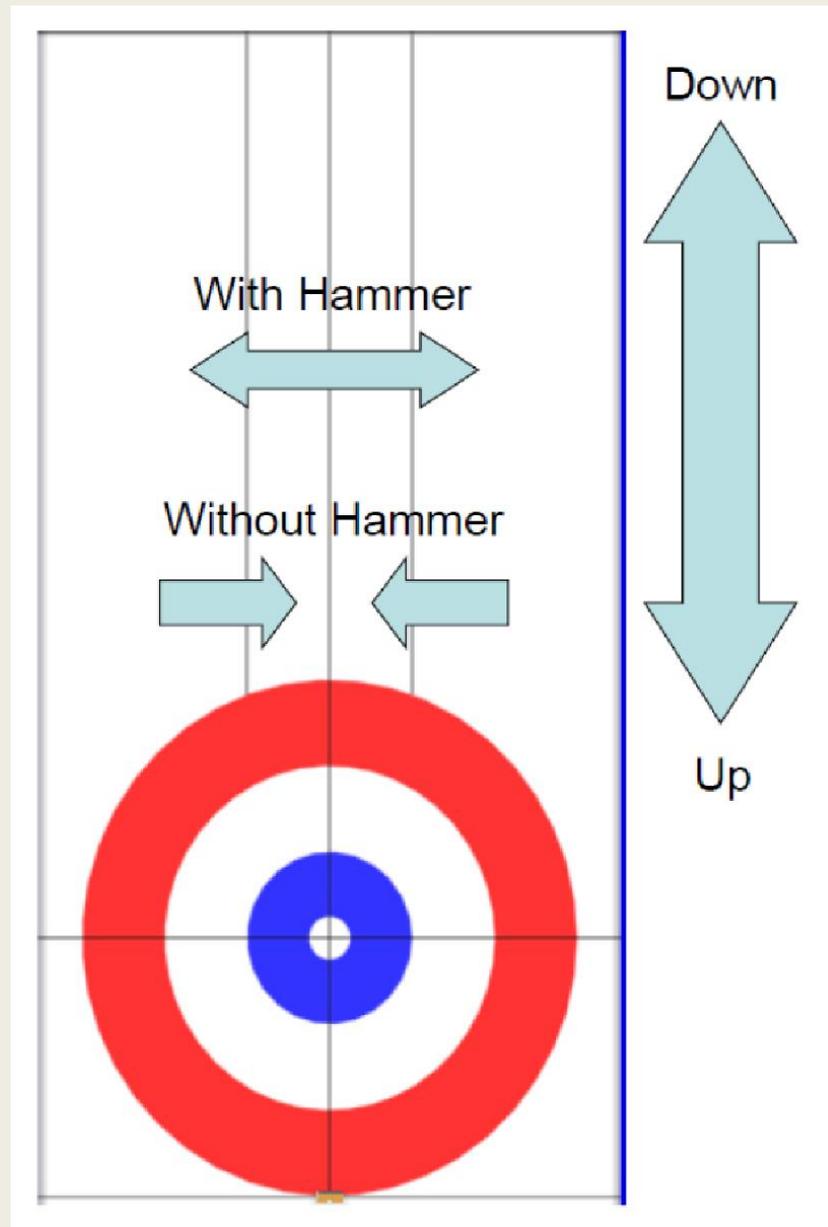
# Les concepts du pointage

## Avec le marteau

- Le but est de marquer deux points ou plus
- Utiliser les gardes de coin
- Utiliser les côtés de la piste et garder la voie du quatre pieds ouverte
- Jeu offensif

## Sans le marteau

- Le but est de voler des points ou de tenir l'adversaire à un point
- Utiliser des gardes de centre
- Jouer vers le centre de la piste et bloquer la voie du quatre pieds
- Jeu défensif



## Opter pour le jeu offensif :

- Lorsqu'on tire de l'arrière au pointage
- Avec le marteau
- Lorsque les lanciers offensifs sont votre force

## Opter pour le jeu défensif :

- Lorsqu'on est en avance au pointage
- Sans le marteau
- Lorsque les lanciers défensifs sont votre force

# Tolérance et risque

- Lorsque l'on pense à la tolérance et au risque d'un lancer demandé, l'on pense aux résultats possibles de ce lancer. Le capitaine et le lanceur devraient chacun penser à la tolérance et au risque. Discuter de la tolérance et du risque dans diverses situations. Par exemple :
  - *La tolérance d'une garde demandée peut être longue ou être un placement dans les cercles.*
  - *La tolérance de la sortie d'une pierre partiellement gardée peut être d'enlever la garde.*

# Laissez le tableau de pointage vous guider...

## Directives générales lorsqu'on est en avance au pointage :

- Généralement un match de sorties
- Tentez de minimiser le nombre de pierres en jeu
- Tentez de minimiser les gardes

## Directives générales lorsqu'on tire de l'arrière au pointage :

- Plutôt un match de placements
- La tendance est d'avoir plus de pierres en jeu
- On a généralement besoin de gardes pour des manches marquant plusieurs points
- Si c'est en début de match, ne pas tenter de rattraper tous les points à la fois

# Ignorer une pierre qui est à l'arrière de la ligne de T

## Pourquoi

- Elle est utilisable (pas une priorité ou une menace)
- Peut vous servir de bumper
- Peut servir pour exécuter un freeze