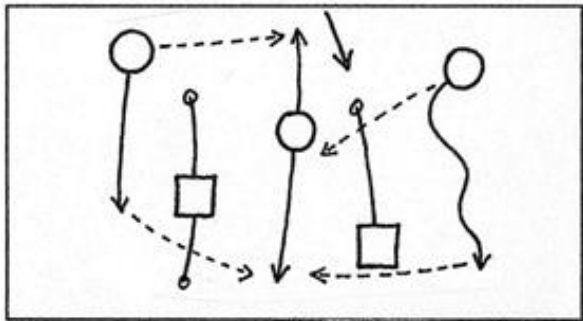


## TACTIQUES ET STRATÉGIES #2

– Herman Tremblay –

# L'art de l'offensive



# MINI-LIVRE N° 5

Le système ici présenté est en quelque sorte le *letmotiv*, la philosophie des Bruins. Ainsi, en prenant connaissance de ce mini-livre sur l'art de l'offensive, vous connaîtrez mieux par le fait même, les Bruins de Boston.

Vous découvrirez aussi certaines faiblesses des équipes adverses de la LNHT. Dans cet ouvrage nous allons tenter de décortiquer chacun des domiciles de la ligue et de faire un bilan des forces et des faiblesses de ceux—ci car il est évident que votre offensive devra s'ajuster à chacune des patinoires ainsi que chaque équipe de la LNHT. Bien entendu, je me réserve certains secrets que j'ai mis tant d'efforts à découvrir au fil des ans. Malgré tout, je peux vous promettre que si vous lisez et appliquez à la lettre chacune des recommandations décrites dans ce mini-livre, vous obtiendrez des résultats encourageants en l'espace d'une saison.

**L'ART E L'OFFENSIVE (mini-livre 5)** est un ouvrage écrit par Herman Tremblay pour un supplément à **HOCKEY SUR TABE HEBDO**. Il ne fut jamais publié. Réalisation : Stéphane Renaud. © 2021 – HTH & H.TREMBLAY.

# CHAPITRE 1

## LA BASE DE L'OFFENSIVE

L'offensive est la façon la plus spectaculaire de jouer au hockey sur table mais c'est aussi la plus difficile et la plus longue à maîtriser à fond et cela, pour plusieurs raisons :

- L'offensive n'est pas un technique à proprement dit, c'est un art car il faut "sentir" plus que savoir.
- Le risque de se lancer follement à l'offensive peut détruire rapidement en vous, toutes notions de base de la défensive.
- Une "grosse" offensive affaiblis vos chances de blanchissage ou de très faible pointage car le jeu devient très ouvert.

Mais la vraie raison qui fait qu'il est si long de devenir dominant à l'attaque et d'être craint par vos adversaires lorsque vous vous promenez dans leur zone défensive reste encore le fameux mot "sentir". Voilà la raison principale qui fait qu'il est plus long d'exceller en offensive qu'en défensive. L'offensive c'est l'art de trouver ou mieux, de provoquer des failles dans le système défensif de votre adversaire. Plus vous trouverez des failles, plus il vous sera facile de compter des buts; c'est logique.

Il y a trois éléments essentiels pour développer une bonne attaque : RAPIDITE, PRÉCISION et DIVERSITÉ. Sans ces trois éléments, votre attaque aura toujours une faiblesse; je m'explique. Vous perdre dans une série d'attaques incohérentes fera de vous un nain qui essaie de donner un coup de poing à un géant. Vous ferez beaucoup de vent mais votre ennemi ne fera qu'attendre que vous perdiez la rondelle, ce qui arrivera pour sûr sans attaque logique de votre part. Pire, le danger ultime dans une attaque très rapide sans cohérence c'est que vous soyez votre propre victime en lançant la rondelle dans votre propre but et devenir ainsi votre pire ennemi. Alors comme vous le voyez, la rapidité seule est aussi utile qu'une deuxième queue a un chien.

Maintenant prenons le cas de la précision seule. Regardons l'exemple du Canadien de Montréal qui reflète bien ce que je veux dire dans ce cas-ci. En observant l'attaque de MTL lorsqu'il joue à LA, on se rend vite compte que Montréal joue bien trop la carte de la précision à l'attaque. Qu'arrive-t-il ? La rapidité de son exécution offensive devient presque nulle et la défensive pourtant faible de LA arrête presque tout, notamment l'ailier gauche de Montréal. Ceux-ci devraient moins viser et lancer plus en direction du filet (mais pas hors de la patinoire et pas trop fort sinon elle pourrait se retrouver rapidement dans sa propre zone) de LA qui, plus la circulation devient dense près de son gardien, plus il fait des erreurs stupides défensivement (un peu comme Boston). J'arrête ici dans cet exemple car j'y reviendrai plus loin dans ce mini-livre sur la tactique à déployer contre chaque club. Tout cela pour dire que si vous insistez trop sur la précision, cela se fera au détriment de la rapidité. De plus,

en devenant plus lent, vous donner la chance à votre adversaire de "voir" le stratagème que vous avez acquis contre lui, c'est-à-dire votre tactique offensive et ainsi, même en redevenant plus rapide, il sera peut-être trop tard car l'adversaire aura trouvé la solution défensive à cette attaque spécifique. Donc la précision seule vous ralentit et donne la chance à votre ennemi de trouver une défense adéquate contre votre façon favorite d'attaquer. Ici, dans le cas de la diversité, cela me semble évident que sans rapidité et sans précision elle ne sera que très peu utile. Par contre, avec ses deux éléments, cela donne la combinaison la plus suspecte de vous donner une attaque dangereuse, explosive et stable voire, qui ne vous lâchera pas même si un soir une de vos attaques favorites ne fonctionne pas comme d'habitude. Je prends ici l'exemple de Détroit qui fut dans son temps, la plus belle machine offensive de la LNHT en ce qui à trait à la performance (maintenant Boston est le maître de tous les temps en offensive ayant battu la plupart des records offensifs de Détroit) mais il y a un "mais". Détroit attaquait toujours (et le mot est à peine exagéré) de la même façon. Pendant sa première saison il a dominé la LNHT chez lui et même dans des endroits aussi hostiles que SAN JOSE et BOSTON. Il a même joué pour une moyenne de 0,500 à SAN JOSE ce qui est stupéfiant dans cet endroit. Mais voilà que déjà la petite "combine" des Wings prenait un coup de vieux dès sa 2<sup>e</sup> saison. Il n'était plus capable de gagner avec autant d'assurance chez lui contre Boston et San José. De plus, Boston s'amusait à lui faire perdre la tête au Garden sans parler de San José qui avait retrouvé son mordant contre eux à son domicile. Sans diversité c'est le déclin garanti à court ou moyen terme. Si on parle en terme de chiffre, je dirais que si une équipe n'a pas au moins 3 jeux offensifs

différents sur une patinoire donnée, il sera incapable de connaître un certain succès sur celle-ci avant la fin des temps. Il faut être capable de contrôler de façon assez régulière 3 attaques différentes et cela, seulement pour les ailiers et le centre. Je ne considère pas l'attaque des défenseurs dans ce chiffre. L'attaque par les défenseurs est un tout autre domaine que nous verrons plus loin. En définitive, rappelez-vous la formule "magique" de l'offensive: LE "RPD". Ceci est un peu le  $E=Mce^2$  de l'art offensif; ne l'oubliez pas.

# CHAPITRE 2

## LE RÔLE DE CHAQUE POSITION

### LE GARDIEN ET L'OFFENSIVE.

Le gardien ? Et oui le gardien. Le gardien peut servir d'amorce à une attaque sur certains jeux. À Boston et Montréal, il peut être le responsable direct ou indirect d'un but de votre équipe. Premièrement, avec l'évacuation forcée de la rondelle. Vous serez porté à dire que c'est un jeu défensif non ? À prime abord oui, mais c'est aussi un jeu offensif potentiel à cause de l'effet de surprise causé par ce jeu parfois. Votre adversaire aura souvent la fâcheuse manie d'arrêter son attaque en voyant la rondelle pénétrer (en apparence) dans le filet. Il est possible qu'il lâche même complètement ses tiges de jeu pendant une ou deux secondes mais pas plus. Avec ce jeu, il vous sera possible d'évacuer la rondelle hors du filet et de la reprendre avec votre défenseur. Pour que l'effet de surprise fasse son travail vous devrez réagir très rapidement pour faire ce mouvement. Si la rondelle se trouve du côté droit du filet contre la tige du gardien et le bord du filet, ne bougez pas le gardien. Au contraire, assurez-vous que la tige du gardien colle le plus possible à la rondelle et que celle-ci, colle bien le bord du filet. Vous lâchez la *minounne* du gardien sans bouger la tige de celui-ci. Maintenant regardez bien le bout de la *minounne* du gardien et frappez d'un coup sec mais pas trop fort. Trop de vibration par la force fera que la rondelle rebondira simplement dans le dos du gardien ou tombera dans le filet tout

bonnement. La rondelle sortie, votre défenseur tente un lancer surprise au filet pour un but. Si la rondelle frappe le gardien, l'adversaire encore sous le choc reste faible avec son gardien. Il vous sera alors possible de prendre le retour avec votre centre et de tenter une *tricotine* (marque de commerce des Sharks de San José). On y reviendra... Bien sûr, cela doit se faire dans un laps de temps très court, pas plus de deux secondes en tout. Les chances de réussites dépendront surtout de la position de votre défenseur et de votre précision au filet avec lui. Pour le jeu de Montréal il y a un autre jeu que vous pouvez faire en attaque avec le gardien. Lorsque votre gardien à la possession de la rondelle, prenez votre défenseur et collez-le sur le gardien et la rondelle. D'un coup sec, vous lancez la rondelle (comme un dégagement forcé de la rondelle) dans le sens contraire d'où elle se situe; que si elle est collée à gauche avec votre défenseur sur le gardien, vous devez dégager la rondelle vers la droite. La rondelle doit obligatoirement frapper la bande (votre défenseur droit ne devra donc pas être trop "haut" dans le jeu mais plutôt près du gardien. La rondelle aura donc un effet *cross-side* au but. Vous devriez aussi placer votre centre droit devant le but pour éviter que la rondelle ne rentre directement dans le but ce qui se traduirait par un but invalide (par la bande). Ce jeu est assez facile à faire sur la patinoire de Montréal... quand on y pense. Le problème avec ce jeu c'est que si la rondelle est sur votre gardien c'est probablement que vous êtes en train de vous faire attaquer. Donc il est fort possible que le centre adverse soit très près de votre gardien. Il y a donc danger de se faire intercepter et de voir le centre ennemi relancer la rondelle dans votre filet. Il faut donc s'assurer que la palette du centre ennemi soit du même côté que la rondelle ou si vous



préférez, que le centre ennemi soit du côté opposé de la direction que vous voulez donner à la rondelle.

Une petite variation de ce jeu est tout simplement de dégager la rondelle en direction de votre défenseur qui se trouvera à ce moment quelque part au milieu de son tracé et pas plus qu'au trois-quart de celui-ci. Avec le gardien vous passez au défenseur qui fait feu en direction du filet adverse. Le centre ennemi se doit d'être hors de portée de la rondelle et idéalement à plus de deux pouces du gardien pour être sûr qu'il ne va pas intercepter le disque. Montréal se sert souvent de ce jeu avec son défenseur droit et tous connaît la force de Schneider pour ses fameuses "saucisses"... Pour ce qui est de L.A., S.J. et New Jersey ces deux jeux ne sont pas à conseiller car il est difficile de contrôler la rondelle avec autant d'acquité qu'à Boston ou Montréal.

## LES DÉFENSEURS

Voici un domaine souvent trop négligé de la part des nouveaux joueurs de hockey sur table. Les défenseurs sont des plus importants dans une attaque efficace et variée. Plusieurs options s'offrent à vous avec ceux-ci et il est important d'être capable de maîtriser au moins deux façons différentes d'attaquer avec les défenseurs. Voici une liste des quelques techniques possibles d'utiliser à travers le circuit Tremblay.

- 1) **Le 1-2 arrière** : Ce jeu très dangereux dû à la difficulté de l'équipe adverse de savoir où la rondelle arrivera

(gauche ou droite) est une spécialité des Sharks de San José qui avait l'habitude de s'en servir à profusion lors des saisons 6 et 7 mais qui a perdu de son efficacité au fil des ans. Reste que c'est une attaque encore valable contre des équipes faibles en rapidité défensive sur les jeux en trois dimensions. Les victimes possibles avec ce jeu sont Los Angeles et Montréal. Boston de temps à autre mordra aussi à ce jeu mais il est probable qu'il ne mordra qu'une seule fois dans un match alors ne perdez pas trop votre temps avec ce jeu contre lui. Pittsburgh qui pourrait prendre du service l'an prochain, semblait être un maître dans ce jeu. Avec l'ailier, vous faites une passe rapide et précise à votre défenseur qui aussitôt la rondelle en sa direction, la fera dévier en direction du filet. Bien sûr, le défenseur qui lance se trouve du même côté que l'ailier qui passe. Un jeu qui fonctionne bien sur les jeux à trois dimensions (ou les joueurs pour être exactes). Sur des patinoires comme Boston, le jeu est tellement étroit et l'espace de manœuvre tellement restreint qu'il vaut mieux ne pas trop insister sur cette approche offensive. Montréal n'est pas un jeu fait sur mesure pour cela mais cela reste encore possible avec beaucoup de pratique.

- 2) **La passe du gardien** : On vous a expliqué plus haut dans le texte que le gardien pouvait passer au défenseur pour qu'il puisse pouvoir prendre un lancer au but. Un jeu très dangereux à Montréal si vous êtes précis avec vos défenseurs. À Boston il est possible de le faire si vous êtes très rapide, sinon oubliez cela. À San Jose et dans les

autre 3D, Vous devrez être encore plus rapide qu'à Boston.

- 3) **L'interception simple** : Consiste simplement à "couper la passe" ennemie et de la faire dévier dans le filet adverse. Un jeu simple en apparence mais essayer cela contre San José chez eux... vous m'en donnerez des nouvelles après votre défaite de 24-9... Ce jeu est par contre très efficace contre des équipes qui préconise des attaques de type "parfaites" à 90% comme Boston. Vous pourrez compter plusieurs buts ainsi à Boston et Montréal. Le danger de ce jeu est par-contre d'ouvrir votre défense, alors si vous n'avez pas un bon gardien il y a danger. De plus, en tentant de couper seulement la passe, vous ouvrez votre défense à d'autres jeux plus *bitch* si je peux m'exprimer ainsi. Surtout à Boston où les Bruins cherchent à compter de toutes les façons imaginables. Je m'arrête ici pour des raisons bien évidentes. Non mais, pas fou le mec...
- 4) **La mise au jeu offensive** : L'arme la moins connue de cette ligue. Je dois vous dire que j'ai hésité longtemps avant de vous faire part de cette attaque car elle représente l'arme la plus sous-estimée des Bruins de Boston. Si vous ne croyez pas que ce jeu est prévu et qu'il ne résulte que de la chance regardez bien les sommaires des deux dernières saisons des matchs de Boston dans son domicile et vous serez peut-être de moins en moins septique mes amis. Ce jeu a sauvé la peau de Boston je ne sais combien de fois dans des matchs serrés ou Boston avait

dramatiquement besoin d'un but rapide pour s'en sortir d'où la grande hésitation de vous dévoiler cette tactique. L'endroit par excellence pour faire ce jeu se trouve tout juste à l'extérieur de votre zone défensive. Votre défenseur doit pointer sa palette dans un angle de  $45^\circ$  par rapport à son tracé. Lors de la mise en jeu, votre centre doit être très près du gardien ennemi et de préférence son bâton doit être collé ou presque sur le gardien, Le centre se devra de coller le côté droit de celui-ci. Avec force, le défenseur frappe le disque lors de la mise au jeu et la rondelle file tout droit en direction du centre qui lui, n'a qu'à s'assurer qu'il touche au *puck* avant qu'il ne rentre dans le filet. Un jeu que j'ai fait je ne sais trop combien de fois contre Montréal et Los Angeles. Pour cela, il faut bien sûr qu'aucun défenseur ne bloque le chemin à la rondelle qui doit se rendre au centre. Un jeu rapide et pratiquement sans défensive applicable lorsque la rondelle touche au centre puisqu'il est déjà trop tard. Je me répète peut-être mais ce jeu est loin d'être aussi *mardeux* que certains petits cerveaux peuvent le penser. Ce jeu est valide surtout à Boston et Montréal de même qu'à Los Angeles qui est faible sur les mises en jeu. Pour New Jersey les données sont trop faibles pour vous dire s'il est à conseiller de faire ce jeu alors vous devrez le découvrir en même temps que moi. j'ai oublié de vous dire que lorsque vous frappez le disque avec votre défenseur (à  $45^\circ$ ), vous devez faire en même temps un genre demi-cercle vers le centre de la patinoire ce qui

donnera une courbe au disque vers le centre. Moi pis ma grande gueule...

- 5) **Le "SPECTAL MTL"** : Un jeu que vous ne pouvez faire qu'à Montréal et qui est assez difficile. Si votre défenseur se retrouve soudainement avec le disque au centre de son tracé, vous pouvez vous servir de la petite courbe qui se trouve de chaque côté de la bande à la hauteur de vos ailiers pour en faire voir de toutes les couleurs à la défensive adverse. En lançant la rondelle sur cette courbe dans le bon angle, le disque devrait dévier droit au but dans le coin de celui-ci. Bien sûr votre centre devra avoir la palette pointée vers "le trou" disponible. Même si vous échouez de faire dévier le disque dans le but, la défensive prise à contre-pied vous donnera le temps de faire une tricotine, de faire une passe à vos ailiers pour repartir l'attaque, etc. Une variante de ce jeu est aussi de lancer à l'ailier qui lui lancera le disque via la petite courbe ce qui est maintenant permis depuis cette saison vu les modifications faites aux règlements lors de la dernière réunion des D.G. de la LNHT.
- 6) **La "saucisse"** : Qui ne connaît pas ce légendaire terme ? Autre jeu qui est exclusif au Forum (à tout le moins dans sa forme originale). Le gardien donne la rondelle au défenseur droit à la hauteur de sa ligne des buts pour qu'aucun joueurs ennemis ne puisse y toucher. Le défenseur lance la rondelle en direction du filet adverse dans un geste vif mais continu. Idéalement, le défenseur usera de toute la longueur disponible de son tracé pour

faire ce jeu. L'angle donné dépendra surtout de quel côté vous voulez que la rondelle atterrisse au filet (gauche ou droite). Regardez bien Montréal faire ce jeu et vous comprendrez tout le danger de cette attaque. Un jeu assez facile par contre à stopper... si vous savez comment mais comme le dossier de la défensive n'est pas mien, référez-vous plutôt au livre de Stéphane Renaud et c'est cela qui est cela. Ce jeu représente la clef de l'attaque de Montréal ce qui veut dire que si vous stoppez son jeu, vous donnez un sérieux coup de pouce à vos chances de gagner.

- 7) **Le cross-side** : Un jeu vieux comme le monde mais qui donne peu de résultats dans notre ligue puisque les buts par la bande sont interdits. Les meilleures chances de réussites sont à Montréal, New Jersey (vu la rapidité de la patinoire), L.A., San José et Boston dans un ordre décroissant. Bien sûr que le centre doit être en position de faire dévier la rondelle ou du moins, d'y toucher un tant soit peu sinon le but n'est pas bon et vous vous retrouvez avec un mise en jeu dans votre zone.

## LES AILIERS

Si le centre est le moteur de votre attaque, les ailiers sont le carburateur et la transmission de celle-ci. Sans des ailiers précis et rapides, votre centre ne vous sera que de peu d'utilité puisque qu'en réalité, le centre, règle général, ne fait que terminer le travail des ailiers. Ce sont les ailiers qui trouvent les brèches dans la défensive de l'ennemi et non le contraire. Les ailiers donnent la rondelle au

centre pour qu'il puisse marquer des buts. On voit rarement le contraire. Dans la LNHT les ailiers représentent donc l'essence de votre centre. Plus vos ailiers seront aptes à être imaginatifs et rapides, plus la qualité de votre centre sera grande. Bien sûr, un centre qui manque de précision détruira les beaux efforts de ceux-ci mais reste que l'attaque naît de vos ailiers. Allons-y donc de quelques jeux exclusifs aux ailiers.

- 1) **La passe ailier-ailier** : Boston est l'endroit rêvé pour ce jeu contre des formations faibles en défensive sur ce jeu (MTL, L.A., N.J. dans un moindre état). Le jeu consiste à faire la passe d'un ailier à un autre bien sûr qui lui, lancera directement au but soit pour que le centre reprenne le retour pour compter (style Boston), soit pour compter dans un angle faible mais là (style New Jersey ou San José). L'ailier qui a la rondelle devrait être à la hauteur de la ligne bleue et celui qui recevra la passe à la hauteur du cercle de mise en jeu juste sur le point de préférence. Même si le bout de la palette du défenseur bloque le chemin ce n'est pas grave car rappelez-vous que les joueurs de Boston sont montés sur des ressorts et que le bout de la palette des défenseurs est très flexible. Avec force, le lancer passera tout de même et se rendra à l'ailier opposé qui lancera au but. Un jeu difficile à faire tout de même et qui prend beaucoup de pratique et de précision. L'efficacité est aussi assez faible par conséquent alors vous ne le faites que pour déstabiliser la défensive

ennemie et que lorsque vous menez dans le match (ce qui est tout de même rare à Boston).

- 2) **Le U-turn** : Un autre jeu vieux comme le monde et facile à faire dans le bon vieux Garden. L'ailier lance la rondelle rapidement derrière le filet à l'autre ailier qui n'arrête pas le disque et lance droit au but. Si le disque ne pénètre pas dans le filet, le centre peut prendre le retour pour lancer soit au but, soit faire une tricotine. Simple mais un jeu aussi facile à arrêter de la part des défenseurs qui n'ont qu'à suivre le disque pour se mettre devant. En fait, le % d'efficacité dépendra de la vitesse d'exécution et de la précision de votre ailier qui reçoit la passe.
- 3) **La crosse** : Ce jeu que Boston aime comme tout est bien pratique contre les défensives "suiveuses" d'ailiers (L.A. et Montréal) . Vous faites aller votre ailier vers le fond de son tracé et vous revenez avec le disque collé vers la bande. Vous montez vers la ligne bleue et lorsque le défenseur se commet en suivant l'ailier vous lancez au but le disque passant soit tout près de la palette du défenseur, soit touche le bout de celle-ci qui fait dévier le disque dans le coin du filet. Une belle *crosse* non ? Vous aurez du succès avec ce jeu si vous le faite rapidement dans un geste fluide et sans hésitation (pas saccadé). Lorsque vous revenez avec le disque, vous ne devriez pas dépasser la ligne bleue pour lancer au but car vous aurez donné le temps à l'ennemi de voir venir le jeu.
- 4) **Le basket** : Un jeu exclusif au Garden de Boston et qui mérite qu'on s'y attarde ne serait-ce que pour l'effet de



surprise que crée ce jeu. Avec l'ailier, vous allez au fond de son tracé et vous collez le disque presque sur le filet en arrière du gardien. Avec force vous lancer la rondelle de façon à faire passer le disque par-dessus le filet à la grande surprise du pauvre gardien ennemi qui ne s'y attend pas règle général. Si par malheur le gardien se trouve dans un angle qui fait bondir la rondelle : BINGO, c'est le but et l'adversaire ne sait pas quel Saint invoquer suite à tant de malchance. Un jeu pas aussi difficile à faire qu'il ne le semble. Essayez et vous verrez qu'il se fait assez facilement et qu'à chaque fois l'adversaire en reste bouche bée.

- 5) **Le lancer voilé** : Simple et efficace à tout le moins contre une défensive peu mobile (Boston et Montréal), vous placez votre ailier de façon à faire croire que vous ferez une passe style Détroit à votre centre. Lorsque le défenseur se commet et avance un peu trop, vous lancez "*top corner*" et voilà le but. Un piège gros comme cela mais qui fait toujours mal parce qu'utilisé peu souvent, l'adversaire vient qu'à l'oublié à son grand détriment. San José s'en sert à profusion contre Montréal à Montréal, peut-être un peu trop souvent même ce qui nous porte à penser que Montréal n'apprend pas vite.
- 6) **La passe défense-ailier** : Facile comme tout à comprendre mais combien plus difficile à faire surtout sur les jeu 3D). Servez-vous surtout de ce jeu à Boston et particulièrement à Montréal. Le défenseur passe à l'ailier qui se trouve au milieu mais surtout au début de son tracé

pour faire un lancer rapide au filet. Pas de but ? Avez-vous oublié que vous avez un centre? Un peu d'imagination vous donnera quelques buts de plus dans une saison.

- 7) **La "p'tite vite"** : Un des beaux jeux de Boston qui l'a rendu célèbre dans son Garden mais qui peut se faire un peu partout dans la ligue. Quand tout à coup vous vous retrouvez avec la rondelle qui est littéralement collée sur le gardien adverse et qui ne vous laisse pas de possibilité de tricotine, vous tenter de frapper la rondelle de façon à ce qu'elle se rende à l'ailier avec un peu de recul donné à la rondelle. L'ailier se doit d'être à peine un pouce, un pouce et demi devant la ligne des buts maximum. d'un geste vif la passe du centre se rend à l'ailier et celui-ci la relance dans le but dans un angle très fermé pour le centre mais combien intéressant pour l'ailier qui lui, n'a besoin que d'une toute petite ouverture pour faire passer le disque derrière le gardien. Un jeu ou la rapidité l'emporte sur la précision qui elle, dépendra surtout de l'endroit où se trouve l'ailier qui doit lancer sans attendre car le gardien aura le temps de revenir à sa position idéale.

## LE CENTRE

Le centre doit avoir plusieurs qualités pour être un joueur dominant dans votre jeu. La rapidité, la précision, l'imagination (originalité) le contrôle du disque et un peu d'opportunisme ne nuira jamais à un centre étoile. Regardez Falloon et son opportunisme lui

vaut beaucoup de buts. Kassanakee et sa vitesse et sa précision font de lui un centre redouté de tous et chacuns. Gretzky et sa variété de jeu et l'impossibilité de prévoir ce qu'il fera donne de nombreux maux de têtes aux défensives instables comme Boston. Donc il est possible d'avoir des centres avec des personnalités différentes et avoir du succès pareil. L'important est de voir dans quel style de jeu vous vous sentez le mieux avec votre centre. Ce choix est d'une importance capitale car il vous sera très difficile de changer votre façon de jouer avec votre centre après quelques saisons. Kassanakee se spécialise dans la déflexion de la rondelle et dans une attaque près du gardien. Mais il déteste lancer de loin au filet et il se tient loin de la tricotine. Falloon aime déjouer le gardien et Phentex songe à lui donner un contrat à vie dans la promotion de la laine et du tricotage. Comme vous voyez, il y a autant de façons d'attaquer avec le centre que vous le voulez bien.

# CHAPITRE 3

## L'OFFENSIVE À UTILISER CONTRE LES ÉQUIPES DE LA LNHT

Nous ferons ici la liste des divers jeux et leur chances envisageables de réussite. De plus nous nous efforceront de trouver les failles de l'adversaire qui parfois ne se trouvent pas toujours sur la glace comme tel...

### **BOSTON**

La parfaite gauche, le jeu à faire contre Boston. En effet Bourque est peut-être celui qui a fini avec la meilleure fiche offensive dans la LNHT l'an dernier mais il est loin d'être très mobile ce qui en fait un joueur assez facile à déjouer via la parfaite. Faites ce jeu haut dans la zone (c'est à dire le plus près de la ligne bleue possible). Variez de temps à autres avec une parfaite proche du gardien pour garder le défenseur en déséquilibre constant. Le gardien des Bruins est très fort du côté droit (votre gauche) alors forcez-vous à lancer de l'autre côté. Avec les ailiers, surveillez bien les trous que le gardien Tremblay Jr a tendance à laisser de temps à autre et lancez très rapidement car c'est un gardien de réflexes et non d'angles comme Waite. Si vous prenez trop de temps à compléter votre jeu au but, il vous sera nécessaire d'être d'une précision extrême pour

déjouer ce genre de gardien alors, votre arme favorite devra être la rapidité en tout temps dans une situation de un contre un.

La passe ailier-défenseur qui tire droit au but peut faire des ravages à Boston à condition de le faire rapidement car les défenseurs des Bruins sont rapides à monter à la ligne bleue pour couper le jeu. Le gardien des Bruins se trouve souvent hors position et cela peut vous donner la chance de couper les parfaites des Bruins et de les faire dévier dans le but. Si vous êtes précis avec vos défenseurs, ce jeu est fortement conseillé et cela aussi souvent que possible. Ne laissez pas Boston jouer à l'aise dans votre zone. En coupant ses passes et en les déviant sur son gardien, Boston deviendra hésitant et baissera de beaucoup la rapidité de ses passes dans votre zone. Vous devez garder en mémoire que la vraie faiblesse de Boston reste toujours sa défensive qui est souvent trop basée sur le travail de ses gardiens. De plus, dans la zone de Boston, votre ailier droit devrait toujours attaquer près du but avec des feintes avant et arrière pour encore une fois déstabiliser le défenseur gauche qui n'est guère plus fort que le droit en défensive. Faites toujours bouger le défenseur gauche avant de lancer au but. Une fois hors position, les défenseurs des Bruins sont rarement capables de retrouver leur position originale et c'est là que Tremblay trouve le temps long et que vous devez foncer tête première à l'attaque. À moins que le gardien des Bruins ne soit complètement hors position, je ne vous conseille pas d'essayez de le déjouer avec votre centre seulement ( 1 contre 1 ) . On a qu'à se rappeler la dernière confrontation des étoiles pour voir comment les gardiens des Bruins sont puissants et durs à déjouer dans ces situations. Ils sont presque parfaits. Vous devriez user de

beaucoup de mouvement et de précision dans la zone des Bruins. Faites bouger les défenseurs, regardez bien si le gardien bouche vraiment le trou du filet et ne laissez pas les défenseurs reprendre leur position une fois qu'ils se sont compromis.

La passe ailier-ailier n'est pas vraiment bonne pour faire des buts à Boston mais elle est très efficace pour tromper la défensive poreuse de Boston. Un jeu très intéressant à Boston se trouve être la passe ailier-ailier derrière le filet avec le 2e ailier haut dans la zone défensive des Bruins (ligne bleue). Lorsque vous faites cette passe, votre centre devrait être à mi-chemin de son tracée pour avoir une certaine autonomie des deux côtés (haut et bas) de son tracé. Vous faites la passe ailier-ailier et sans arrêter le disque vous y allez d'une parfaite qui aura de bonne chance de déjouer la défensive... et le gardien pris par surprise. Pas facile c'est vrai, mais qui a dit que c'est facile de battre Boston ? De toutes façons, gardez en mémoire que plus vous attaquez près du gardien des Bruins moins vous aurez les défenseurs dans les jambes et plus vous serez près de la victoire.

Les autres points faibles de Boston : Ici nous parleront des faiblesses autre que techniques que vous devriez tenter d'utiliser à votre avantage dans un match. Boston a toujours été faible en désavantage numérique. C'est dans ces moments-là que vous devrez absolument marquer contre eux pour avoir une chance de les battre. Le problème est que Boston est une équipe devenue des plus disciplinées depuis quelques saisons. Vous aurez rarement plus de deux avantages numériques pour vous à Boston. Vous devrez être très opportunistes lors de ces situations.

Un autre facteur est le facteur arbitrage. Si Boston perd patience dû à l'arbitrage qu'il considère douteux, il deviendra très instable et c'est là que vous devrez tourner le fer dans la plaie si je puis dire. Vous devrez à ce moment attaquer verbalement Boston pour qu'il ne se replace pas dans le match comme on dit. Travaillez fort sur son moral et il est possible que ce soir-là la principale force de Boston (caractère) lui fasse défaut soudainement. Vous aurez sûrement gagné ou presque ce soir-là. Le danger est que vous êtes aller trop loin, Boston devient soudainement une machine à lancer de partout et vous trouverez le temps bien long dans le très petit Garden. Le truc est de lui faire perdre patience via les éléments extérieurs qui l'agace (arbitrage, marquage, etc) mais ne l'attaquez jamais personnellement, JAMAIS. Une équipe a déjà perdu une Coupe de l'Union à cause de cela.

## **SAN JOSÉ**

San José est une équipe précise, opportuniste et très défensive chez elle. Toutefois, depuis quelques saisons, on peut voir cette équipe devenir de plus en plus offensive et cela, tout en restant très forte défensivement. Contre ce genre d'équipe, la rapidité n'est pas un élément déterminant dans le match malgré qu'il ne faudrait pas jouer trop lentement contre lui. Donc en défensive vous devrez être rapide et précis mais ici n'est pas l'objet de mon livre. En attaque les mots clés seront : PRÉCISION, CONTRÔLE et DIVERSITÉ. Seule la combinaison de ces trois éléments vous permettra de battre San José et cela si ce soir-là il n'est pas trop opportuniste. Avec San José c'est simple, Combattre le feu par le feu. Faites ce qu'il fait (en

mieux) et vous gagnerez. Il est effectivement stupéfiant de voir à quel point San José est fragile face à ses propres attaques. J'ai tenté je ne sais combien de fois de trouver un système autre que le sien pour le battre et la seule réponse logique que j'ai trouvé en 4 saisons complètes dans la LNHT contre lui c'est : Fais ce qu'il fait. Aussi simple que ça. Simple dites-vous ? Pas tant que ça. Il vous faudra faire comme lui, mais mieux que lui et c'est là que tout devient compliqué pour vous messieurs. C'est pourquoi je vous donnerai l'essentiel de l'attaque à suivre contre San José et le reste vous l'apprendrez en jouant contre lui. L'important dans tout cela est de ne pas oublier que pour le battre, vous devrez arriver à faire ce qu'il fait et vous verrez pourquoi je trouve si drôle de constater à quel point il est son pire ennemi.

La *Shark pass* : Une variante de la parfaite du fait que c'est l'ailier qui fait vraiment le gros du travail. Avec la *parfaite* le travail de l'ailier consiste exclusivement à faire la passe au centre qui lui, donnera la direction prendre au disque. Dans le cas du jeu des Sharks, on doit donner presque la direction avec l'ailier qui lancera le disque soit tout juste derrière le défenseur, soit tout juste devant. Le centre dans certains cas sera là que pour s'assurer que le disque dévie bien dans le filet. Pour prouver mes dires vous n'avez qu'à remarquer combien de fois San José va compter sans même que le disque ne touche au centre. Elle rentrera tout juste à l'intérieur du but et c'est le but. Le centre a donc beaucoup moins d'importance quand à l'endroit où la rondelle finira que dans la parfaite où le centre doit décider de quel côté la rondelle va atterrir. Pour vous qui commencez, contentez-vous donc de lancer au but sans trop essayer



de donner un sens à la rondelle. C'est déjà assez dur de déjouer la défensive des Sharks que vous n'avez pas besoin de vous ajouter de la pression supplémentaire et inutile. Même chose pour la "Shark pass" en passant. San José a un peu la même faiblesse que Tremblay Jr quand au trou du côté opposé. C'est à dire que votre ailier devrait toujours regarder (si c'est l'ailier droit) si le côté gauche du filet de Waite est bien bouché. Souvent si votre ailier droit remonte le disque de la ligne des buts vers la ligne du centre, Waite oublie de boucher le côté droit de son filet (votre gauche) et si vous lancez sans avertissement vous déjouerez le cerbère une ou deux fois dans le match. Tentez de temps à autres une passe par la bande au centre (la *U-pass*) via votre ailier ou même (beaucoup plus difficile) votre défenseur. Cela met les défenseurs des Sharks sur les dents et ils deviennent par le fait-même plus instables. Par moments, San José trop pressé dans sa zone donnera dans le *roughing* pour s'en sortir. C'est le moment ou jarnais de compter. Attention de ne pas perdre le disque au profit de ses défenseurs ou de son centre en avantage numérique parce qu'il pourrait bien en profiter pour marquer en DN ce qui est un peu sa marque de commerce d'où la clé CONTRÔLE contre eux. Vous devez contrôler au maximum le disque et ne permettre à San José d'attaquer plus de deux fois de suite dans la même séquence de jeu. En attaque San José est un peu plus faible du côté gauche (le vôtre) que de la droite pour la parfaite style *back pass*. Oubliez définitivement toute parfaite gauche ou droite de façons traditionnelle car le taux de réussite est insignifiant et vous ne ferez que perdre votre temps et le disque au profit de votre adversaire. Un *back pass* bien fera son travail à l'occasion mais attention de ne pas le rater et de lancer dans votre filet. Oubliez la passe ailier-défenseur

à moins d'être un artiste dans ce jeu. Oubliez aussi la passe ailier-ailier qui ne passe pas souvent à travers les deux défenseurs de SJ et pire, il est possible qu'un de ses deux défenseurs fasse dévier le disque dans votre filet. Regrettable non ? San José est parfois faible haut dans sa zone mais c'est sporadique. Vous devriez toutefois essayer un ou deux jeux en début de match pour savoir ce qu'il en est. Lorsqu'il n'est pas dedans il est bon de tenter la passe du type LOS ANGELES, c'est-à-dire une parfaite ultra rapide au tout début du tracé de l'ailier et du centre qui pourrait surprendre le gardien. À un contre un (avec le centre), le gardien des Sharks est très moyen mais ses défenseurs sont diablement rapides, alors contentez-vous de bien viser au but et faites cela au plus sacrant... avant que les défenseurs de San José ne vous enlèvent le disque et le *crisse* dans votre filet. Malgré tout ce que vous avez lu et entendu, rappelez-vous toujours que vous battez San José de la même façon qu'il vous bat. C'est la seule façon logique. Regardez bien et deux fois plutôt qu'une les attaques de San José lorsque vous êtes *hot* dans la soirée. Et bonne chance.

Une dernière chose qui pourrait vous donner un ou deux buts de plus dans vos affrontements contre San José c'est de tenter la "*Devil crosse*" comme j'aime l'appeler. Votre ailier (de préférence le gauche) devrait tenter de feinter une passe vers le centre et soudain lancer dans le coin opposé du filet, une faiblesse assez marquée parfois de San José qui suit le défenseur dans ce genre de cas. Pour avoir une idée juste de ce que je veux dire vous devriez regarder jouer les Devils contre les Sharks et vous verrez qu'il n'est pas rare que les requins donnent assez facilement le trou du caté opposé du

gardien. Attaque surtout de votre côté droit contre San-José et tentez la *back pass* du côté gauche de temps à autre mais pas à outrance.

## LA PSYCHOLOGIE ET SAN JOSÉ

San José est une équipe qui est très forte psychologiquement dans son domicile. Son niveau de concentration est à ce point élevé qu'il reste possible pour lui de gagner un match sur sa patinoire même s'il traîne de l'arrière par trois à cinq buts au début de la troisième période. Il est donc essentiel de lui faire perdre le plus possible le contrôle de ses émotions lorsque l'occasion se présente. Une manie fâcheuse de ceux-ci est qu'ils arrêtent momentanément de jouer lorsqu'ils font une mauvaise manœuvre dans leur territoire. À ce moment vous devriez prendre contrôle du disque et le lancer au filet au plus sacrant dans le but de prendre sa défensive à contre-pied. S'il fait ce geste dans sa zone, lancer droit au but sans chercher la passe. Si le gardien bouge tenter la tricotine ou lancez au but, espérez un retour profitable. Autre facteur important c'est si l'arbitre ou le marqueur font une erreur à votre profit en troisième période lorsque vous tenez le match. Il est essentiel de prendre avantage du fait qu'il va frustrer et vous devriez ainsi travailler sa rage, c'est-à-dire de vous arranger pour qu'il n'oublie pas l'erreur du *ref* et qu'il pense plus à cela qu'à arrêter vos attaques. Lorsqu'il perd patience San José commet des erreurs mentales dans sa zone et c'est le moment où jamais d'en profiter. Si vous le laissez revenir dans le match sa colère pourrait se retourner contre vous et c'est votre fiche défensive qui en souffrira bien plus que la note qu'il donnera au *ref* fautif. Faites que sa colère vous profite et qu'elle se retourne contre lui. Ça marche

plus souvent que vous pourriez le croire, foi d'un homme qui s'en est servi soit pour gagner, soit pour éviter d'humiliante défaites.

## LOS ANGELES

Los Angeles c'est un peu le loto 6/49 de la LNHT : Vous ne saurez jamais de quel côté il va attaquer (quoi qu'il a une certaine préférence depuis peu pour son côté gauche) ni de quelle façon il va s'y prendre. Alors il est sage de ne pas tomber dans le piège de jouer de façon illogique comme lui dans son domicile. Dans votre zone les défenseurs prennent une importance très grande en offensive car c'est d'eux que naîtra la plupart de vos attaques à LA. Le but n'est pas de compter nécessairement avec les défenseurs mais plutôt de dégager le disque en direction du filet ou bien via la bande en qui enverra le disque à votre centre. Votre centre devra toujours être prêt à prendre ce genre de rebond car c'est de cette façon qu'il sera encore plus productif. La défensive des rangs est lente et elle fait beaucoup d'erreurs de jugement surtout si elle est soumise à fortes pressions tout près de son gardien. De plus, le gardien laisse souvent un trou aux ailiers et il est donc recommandé de bien regarder si le filet est bien couvert par le gardien avant de tenter une passe. Si vous voyez un trou, lancez sans hésiter et placez sans attendre votre centre en position de reprendre le contrôle du disque pour soit lancer celui-ci dans le filet, soit tenter la *tricotine*. Mettez la pression sur la défensive des Kings car elle ne cessera pas de commettre des bévues. Leur Gardien est bon mais il ne peut arrêter toutes les rondelles qu'il reçoit. Lancez sans compter, sans vous demandez si le lancer est de qualité ou quoi que ce soit. Les bévues chroniques des défenseurs

des Kings s'occuperont souvent du reste. Attention toutefois au passes molles ailiers-centre car les défenseurs des Kings sont parmi les meilleurs par moments pour retourner ce genre de passe dans votre filet. La passe de type San José est efficace plus souvent qu'autrement de votre côté gauche et ne vous gênez pas pour vous en servir. La parfaite gauche tout juste devant le filet du gardien fera des ravages certains soirs alors si vous voyez que durant votre match le truc fonctionne, allez-y sans avoir peur des overdoses. Si parcontre, dans cette rencontre les défenseurs arrêtent ce jeu, allez-y avec la *reverse pass* de l'ailier gauche vers le centre. L'ailier doit partir du fond de son tracé (derrière le filet) et il remonte tout juste au-dessus du point de mise au jeu. À cette hauteur, si vous voyez un trou pour une passe au centre allez-y. En même temps n'oubliez pas de regarder si le gardien n'aurait pas laissé un petit trou à sa droite... De votre côté droit, allez-y pour une passe au début du tracé de l'ailier vers le centre de temps à autre car le défenseur a tendance à laisser beaucoup d'espace de manœuvre dans cette région.

D'autres jeux possibles à LA : La *U-pass* si chère à New Jersey est efficace par moment face aux fragiles défenseurs des Kings. Aussi le dégagement du disque par vos défenseurs par les bandes près du filet est mortel contre la lenteur des Kings qui ne savent comment empêcher le centre de reprendre ce disque qui arrive de nul part. Mais peu importe comment vous attaquerez LA, le message est le suivant : **LANCEZ AU BUTS** Pour tout et pour rien car les faibles défenseurs des Kings s'occuperont parfois de corriger le manque de précision de votre lancer au but. Pour le reste appliquez-vous à faire de la pression sur la défensive, et faites attention aux passes molles

qui pourraient être coupées par les défenseurs des Kings qui aiment bien vous faire mal avec ce genre de but que nous appelons *chanceux*.

## **LA PSYCHOLOGIE ET LOS ANGELES**

Comme j'ai répété je ne sais combien de fois, LA est une équipe qui panique, rapidement dans sa zone et il est impératif de ne jamais lui laisser le temps de prendre confiance dans sa zone et dans sa partie. Je ne peux que vous conseiller de continuer dans cette démarche et de plus, prenez le temps de le déconcentrer surtout lorsque vous êtes à l'attaque. Parlez-lui ou bien parlez à l'arbitre, au marqueur mais parlez. Travaillez sa nervosité ainsi que votre prochaine attaque. Los Angeles commence souvent fort ses matchs à domicile et si vous lui laissez le temps de prendre confiance, il sera peut-être trop tard. Alors si vous effectuez un retour de l'arrière, parlez-lui alors que vous attaquez et il prendra le mors aux dents soit en effectuant de mauvaises manœuvres dans sa zone soit en s'attaquant au travail de l'arbitre. Tous les coups sont permis psychologiquement si vous vous retrouvez dans le pétrin, alors utilisez-les... ou perdez. Le choix est le vôtre.

## **MONTRÉAL**

Montréal est une équipe défensive qui se sert de ses défenseurs plus que de son centre dans l'espoir de vous vaincre. Il me semble évident qu'avant de penser à le battre vous devez savoir comment pense durant un match. La première période est la période clé à

Montréal tout comme la deuxième est la clé à San José. Si après la première période vous êtes en avance dans le match à Montréal, vos chances de gagner viennent de prendre beaucoup de poids à condition de faire attention de respecter votre plan de match. Montréal a une force incroyable avec son défenseur droit mais c'est aussi son principal point faible en défensive. Vous attaquerez autant que possible de votre côté gauche donc. Si le défenseur droit reste collé sur son gardien allez-y pour la précision de votre passe de l'ailier au centre avec une parfaite gauche bien simple. Si le défenseur vous suit rendant ainsi la parfaite difficile, allez-y avec une des deux possibilités que voici :

Premièrement, vous devriez effectuer une passe aux environs du milieu du tracé de votre ailier et votre centre se retrouvera donc vers le tout début du sien. Autre jeu, la *Shark pass* en arrière du défenseur de façon à ce que le disque se retrouve dans le coin droit du filet (extrême droite) pour être à peine dévié par le centre ou bien elle rentrera dans le but tout simplement. Un jeu que San José raffole de faire contre eux. Autre jeu que vous pouvez faire des deux côtés mais surtout de votre droite cette fois, c'est la passe ailier-centre au tout début de la zone offensive (haut de la zone défensive) que vous redirigez vers le filet. Un jeu difficile mais qui a l'avantage de déstabiliser les défenseurs qui bougeront plus et vous donnera une chance de revenir avec une attaque près du filet ou bien un lancer de l'ailier au but si le gardien vous laisse un trou parce qu'il a bougé. Le gardien de Montréal laissera quelques fois un trou si vous attaquez du côté droit alors soyez vigilant et prenez avantage si la cas arrive. Comme à LA, Montréal aime bien couper les passes et les dévier

dans votre filet (surtout Schneider) alors attention aux passes molles ou haut risque (ailier-ailier) devant le filet. Avec les nouveaux règlements qui se réfèrent au Forum, ne sous-estimez pas le pouvoir offensif des petites bandes recourbées le long des bandes de chaque côtés des ailiers, elles sont d'une valeur sans égales lorsque vous savez jouer avec. Malheureusement, cela s'est perdu beaucoup au fil des ans à cause que les *ref* de jadis ne permettaient pas ce genre de buts. Tentez de temps en temps une passe via ces bandes et ainsi lentement vous commencerez à sentir ces bandes et vous deviendrez un meilleur joueur en sachant utiliser ces bandes. Les bandes de la tour sont aussi valides cette saison alors dégager de temps à autres le disque via ces bandes avec vos défenseurs. Utilisez aussi la *crosse*; vous placez votre centre de façon à faire croire que vous ferez *reverse-pass* mais au lieu de lancer la longue passe vous retournez sur vous-même et tentez de compter avec l'ailier en montant un peu plus haut dans la zone défensive pour ensuite lancer dans le coin gauche du filet. Là encore, le risque se trouve être l'interception du disque par le défenseur qui peut vous coûter un but. C'est pourquoi vous devriez lancer le disque derrière le défenseur et non devant ce qui minimise les risques d'interceptions et de mauvaises surprises. À moins que vous ne soyez très fort avec vos défenseurs pour marquer, ils seront de moindre importance dans cet amphithéâtre. Tentez toutefois un lancer avec votre défenseur gauche de temps à autre car Montréal ne s'attend que rarement à ce genre de lancer de ce côté de la patinoire.



## LA PSYCHOLOGIE ET MONTRÉAL

S'il y a une chose qui a toujours été du côté de Montréal (surtout depuis les quatre dernières saisons) c'est son instabilité émotive dans son domicile. S'il connaît un fort début de match vous êtes dans la grosse merde et il y a peu de chances que vous en sortiez. Faites votre possible mais disons qu'il est probablement trop tard pour espérer gagner la partie. PAR CONTRE, si Montréal en arrache tôt dans le match lancez-vous à l'attaque de son filet et assurez-vous de lui fermer la trappe. Aussi stupide que cela puisse paraître, plus Montréal parle et plus il est dangereux. Plus il est silencieux et plus vous devriez mener dans le match. Cet homme parle plus qu'un répondeur et un perroquet réunis lorsqu'il est en plein contrôle de la situation. Vous devez contenir son défenseur droit et sa boîte à paroles pour espérer remporter la partie. Lorsque vous avez pris les devants dans le match contre lui FAITES-LUI SAVOIR. Il a une tendance malade à perdre tous ses moyens dès le milieu de la 2<sup>e</sup> période s'il traîne de l'arrière dans le match. Travaillez-le dans sa confiance dans ces moments et il perdra beaucoup de ses moyens. Il représente le membre de la LNHT le plus facile à déstabiliser émotivement lorsqu'il perd. Faites-le faire des *roughings*. Lorsqu'il commence cela, il n'est plus arrêtable. De plus, si vous menez dans le match évitez de lui laisser le contrôle du disque. Il prendra plus de risque avec ses défenseurs et il commettra sûrement plus d'erreurs mentales dans sa zone. Attaquez plus du côté droit que de la gauche lorsque vous menez par deux ou trois buts dans la rencontre. Ainsi son défenseur droit n'aura que peu de chances de le faire revenir dans le match avec une saucisse ou je ne sais quelle cochonnerie du genre.

Montréal se laisse battre souvent lorsqu'il traîne de la patte en troisième période et c'est dans ce temps-là que vous devriez le travailler le plus pour être sûr qu'il reste muet (dans tous les sens du mot) jusqu'à la fin. Bonne chance.

## NEW JERSEY

Le mot clé ici est RAPIDITÉ. Vous devrez ralentir le jeu au maximum et lancer au but au maximum. Pas de *flafla*, pas de dentelles et encore moins de risques inutiles car vous en paierez le prix c'est presque assuré. Tout va si vite sur cette glace ultra-rapide que vous devez absolument ralentir le rythme de la rencontre. Du jeu de position et un centre prêt à recevoir une rondelle en tout temps est un "must" dans cette place. Attention aux défenseurs les plus offensifs du circuit Tremblay; ne leur donnez pas le disque inutilement ça pourrait vous coûter cher. En attaque du côté gauche la *Shark pass* est de loin la plus profitable. Aussi, la *crossse* près du filet (des deux côtés) vous donnera quelques buts si vous y allez pour la précision. Dans tous les cas d'attaques (comme de défenses) allez-y pour la précision plus que la rapidité car la glace est bien plus rapide que vous et de votre gardien qui n'aura pas le temps d'arrêter le disque qui soudain, se retrouve devant lui, sinon derrière suite à une de vos propres attaques. Dans cet aréna vos défenseurs vous seront d'une aide incroyable si vous savez les utiliser à bon escient. Vos attaques partiront d'ailleurs très souvent de vos défenseurs. Il est important que vous ne dégagiez pas trop fort avec ceux-ci. Même chose si vous faites des passes à vos ailiers à l'aide de vos défenseurs. Trop de force dans vos lancers et vous reverrez la rondelle dans votre

zone avant longtemps. Gardez toujours en tête d'être prêt à prendre tout ce qui traîne devant votre centre et faites vite pour le mettre dans le filet adverse avant que les défenseurs des Devils lancent le disque derrière votre gardien. Le jeu au New Jersey est plus une question de réflexes que de stratégies, une question de rapidité d'exécution mais en douceur, une question de précision plutôt que de robustesse.

## **LA PSYCHOLOGIE ET NEW JERSEY**

New Jersey reste une énigme dans cette facette du jeu. Il est d'un calme remarquable et il semble difficile de le travailler psychologiquement que se soit chez eux ou à l'étranger. C'est une facette de sa personnalité qu'il me reste à découvrir mais faites-moi confiance, je finirai bien par trouver le chaînon manquant, le maillon faible de sa personne. Pour l'instant, vous devriez vous contenter de le battre et de laisser faire la guerre psychologique face aux Devils du New Jersey. Il semble toutefois être très dur avec ce qui est peut-être le début d'une piste...

## CONCLUSION

S'ajuster au fur et à mesure des matchs et des endroits que vous jouez. De plus, la pire des choses que vous pourriez faire dans l'espoir de devenir une puissance offensive c'est de faire toujours confiance aux mêmes jeux, de construire vos attaques sur les mêmes *patterns* et de ne pas varier vos attaques. Plus vous saurez varier et plus vos attaques seront productives car la défense ennemie sera toujours incapable de prédire vos attaques ainsi que vos feintes. Un but ne sera pas toujours la conséquence d'un jeu bien fait mais parfois la suite d'une série d'attaques qui auront déstabilisé la défense adverse. Le hockey sur table est un jeu de cause à effets et la faiblesse d'une défense sur un jeu est souvent la conséquence de la force et de la diversité offensive de l'autre équipe. Pour connaître du succès en attaque il faut avoir à l'esprit de ne pas s'obstiner à un style d'attaque lorsque cela ne fonctionne pas (Montréal) et être très observateur et vif. Il faut sentir autant que savoir et avoir confiance en soi. Une hésitation dans vos attaques est le pire de vos ennemis dans l'ascension de vos connaissances offensives.

Bonne chance à tous et ne vous gênez surtout pas pour me poser des questions si certains passages de ce mini-livre vous sont difficile à comprendre.



