

Pour bien bloquer la vue du gardien de but (ÉCRAN AU GB), le joueur se place directement dans la trajectoire de la rondelle vers le filet, soit entre la rondelle et le champ de vision du GB, **pas à côté** mais bien directement devant le GB, pour volontairement l'empêcher de voir le départ du lancer.



La situation la plus fréquente pour ce genre de jeu est celle d'un tir provenant de la ligne bleue. On profite de la présence de beaucoup de joueurs qui circulent dans le champ de vision du gardien pour ajouter un écran additionnel. C'est très frustrant pour un gardien de ne pas voir partir le lancer

Le gardien sera dérangé par le joueur et il sera porté à vouloir se déplacer de toutes les façons pour voir la rondelle. C'est exactement ce qu'on recherche, embêter le GB et l'obliger à être hors position au moment du lancer donc dans une mauvaise position pour effectuer l'arrêt d'où les chances de marquer.

Si on ne fait pas un ÉCRAN À LA VUE DU GARDIEN DE BUT, on s'entend qu'il sera facile pour lui d'effectuer l'arrêt.

L'image montre le joueur qui fait ÉCRAN au GB en plus de FAIRE DÉVIER le lancer vers le but. Ce joueur posté devant le GB doit être prêt à jouer rapidement le rebond après le lancer

Une FEINTE DE TIR qui se transforme en une PASSE DÉVIÉE donne d'excellents résultats. De plus en plus d'équipes dans la LNH (saison 2006-2007) utilisent cette stratégie au cours de leur jeu de puissance.

Beaucoup de tirs proviennent des joueurs à la ligne bleue et qui sont souvent déviés devant le filet

Il y a aussi le joueur placé à la hauteur de "l'oreille" près de la bande qui fait semblant d'exécuter un lancer frappé vers le gardien qui s'avance pour réduire l'angle mais voit le lancer frappé se transformer en une "PASSE FRAPPÉE" sur la palette d'un partenaire à l'embouchure du filet ou dans l'enclave pour faire dévier la "passe-lancer" vers le filet.



Consignes d'équipe :

- . Ne pas avoir peur de s'installer devant le gardien de but et dans la ligne de tir d'un partenaire si on veut bloquer la vue du gardien
- . pour réussir la déviation d'un tir au but, le joueur qui lance doit tenir son lancer à ras la glace. La rondelle pourra dévier sur un patin ou un bâton peut-être même celui d'un partenaire qui n'aura pas eu peur de se placer dans la ligne de tir sachant que la consigne de l'équipe est de tenir les lancers bas dans de telles situations
- . pour réussir la déviation d'un tir, le joueur qui fait dévier doit avoir la lame de son bâton sur la glace comme cible pour celui qui va lancer et placée en angle pour une déviation vers le filet
- . si le GB n'a pas la vue voilée, il est recommandé de tenir les tirs bas pour empêcher le gardien de capter la rondelle avec sa mitaine et mettre fin à la menace. Un lancer bas à ras la glace OU pas plus haut que 30 cm (12 po) est plus difficile à retenir et donnent des rebonds intéressants en autant que le GB en présence ne soit pas capable de contrôler la direction voulue des rebonds 😊

Note :

On voit souvent des tirs déviés d'une hauteur pouvant varier entre les genoux et les épaules dans la limite permise. Ou bien la rondelle est facilement perceptible par le joueur qui fait la déviation parce qu'il s'agit d'un lancer manqué ou le joueur qui a lancé "n'a pas de lancer puissant", ou bien si le lancer était puissant, celui qui a fait dévier la rondelle a d'excellents réflexes ou bien il a été chanceux ... et il aura fait sa chance!!