

LE PETIT JEU

Rubrique
ENTRAÎNEMENT

Alors que joueurs et entraîneurs accordent, à juste titre, beaucoup d'importance et consacrent du temps à certains coups techniques tels que le Top Spin, ce qu'il est convenu d'appeler "Le Petit jeu" est souvent laissé de côté parce qu'il est moins spectaculaire et semble plus facile à réaliser.

Les statistiques du Haut-Niveau montrent pourtant que le temps de jeu réservé à cet aspect du Tennis de Table prend une place importante dans la construction du point et s'avère donc indispensable dans la formation du joueur au cours de la phase de perfectionnement.

Le Petit Jeu : Qu'est ce que c'est ?

- C'est l'art de **fermer le jeu**, de **neutraliser** l'adversaire en l'empêchant d'utiliser au maximum des balles fortes (flip, frappe, top spin).

- Il s'effectue la plupart du temps en début d'échange par le relanceur sur un service court (coupé le plus souvent), et plus rarement pendant l'échange.

- Le coup technique utilisé par excellence est la poussette sous toutes ses formes.

- Le Jeu court (par définition la balle courte est celle qui doit rebondir au minimum 2 fois sur le plateau opposé) constitue le "Petit jeu" proprement dit :
- Balle très courte
- Balle 2 rebonds

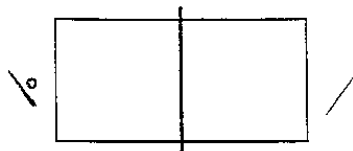
- Par extension nous nous permettons d'y rajouter d'autres types de poussettes (tendue, latérale) qui constituent le jeu de poussette dans sa globalité, ainsi que l'amortie.

Les éléments pertinents de réalisation et les conseils

- La dextérité, la précision et l'adresse manuelle sont essentielles
- La souplesse articulaire du poignet permet d'offrir plus de solutions en placement de balle.
- La main ne doit pas être crispée sur le manche
- Le toucher de balle est fin (avoir le "timing")
- L'appui droit (pour un droitier) placé en avant permet une meilleure allonge pour le jeu court.
- Il faut anticiper le rebond
- Plus la prise de balle s'effectuera tôt (avant le sommet du rebond), moins l'adversaire aura le temps de s'organiser et jouer juste...mais le risque d'erreur est aussi plus grand.
- L'ouverture de raquette sera modifiée selon la qualité du service
- La hauteur de trajectoire doit être minimale pour que le coup soit efficace (utiliser 1 élastique tendue au-dessus du filet pour obliger à jouer bas).
- Un travail sur cible doit être privilégié pour bien intégrer les placements de balle déterminants.
- Avec la colle, le contrôle est atténué => Raison de plus pour travailler ce compartiment du jeu davantage !
- La concentration (la précision demandée l'exige) doit être maximale.

Freddy LEGENTILHOMME

1

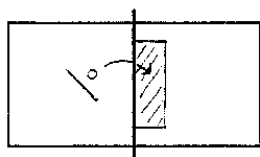


LA POUSSETTE

Objectif : Tenir l'échange en poussette sans faire la faute en variant les paramètres :

- Vitesse
- Direction
- Placement
- Rotation
- Trajectoire

2



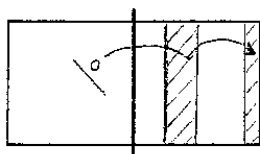
JOUER TRES COURT (sur 1 service court ou 1 balle courte)

Objectif : Neutraliser l'adversaire en l'empêchant de jouer fort par 1 poussette très courte.

Consignes :

- Prendre la balle dès le rebond
- Trajectoire basse par rapport au filet
- varier la rotation (coupé mou)

3



JOUER MI-LONG (sur 1 service court ou 1 balle courte)

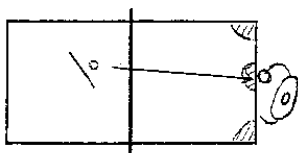
Objectif : Neutraliser l'adversaire en l'empêchant de jouer fort par 1 placement de balle précis en poussette.

(Le 2ème rebond théorique doit arriver en bout de table)

Consignes :

- Etre précis pour ne pas jouer long
- Trajectoire basse.

4



JOUER TENDU (sur 1 service court ou une balle courte)

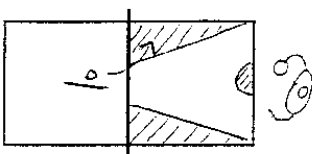
Objectif : * Empêcher l'adversaire de prendre l'initiative dans de bonnes conditions par 1 poussette tendue et bien placée.

* Contraindre l'adversaire à se déplacer

Consignes :

- Prise de balle au sommet du rebond
- Trajectoire tendue, placement en bout de table
- Viser les angles, le ventre pongiste
- Varier la rotation (coupée, sans effet)

5



JOUER EN POUSSETTES LATERALES

Objectif : * Perturber l'adversaire par la trajectoire et la rotation de balle utilisée.

* Trouver des angles gênants

* Rechercher les "zones sensibles"
(ventre pongiste, petits côtés)

Consignes :

- Utiliser la rotation de balle adverse
- Varier les rotations

...LE PETIT JEU

6



VARIER LE "PETIT JEU"

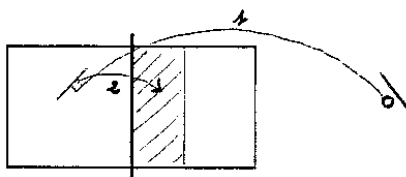
Utiliser les thèmes des tables 2 3 4 5 et les faire alterner dans l'échange.

Ex : Jeu court + Poussette tendue

Consignes :

- Bien se placer pour l'exécution et l'enchaînement des coups
- Doser

7



JOUER COURT (amortir) sur 1 balle d'attaque

Ex : Sur 1 top spin joué à mi-distance

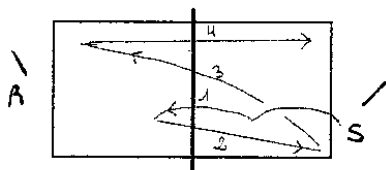
Objectif : * Neutraliser l'adversaire en le faisant revenir à la table sans qu'il puisse jouer fort.

* Marquer le point directement si possible

Consignes :

- Encaisser l'énergie de la balle
- Trajectoire basse

8



LE PETIT JEU EN SITUATION DE MATCH

- 1- Service court coupé
- 2- Remise tendue dans l'angle Revers
- 3- Top spin en diagonale
- 4- Bloc actif en latérale

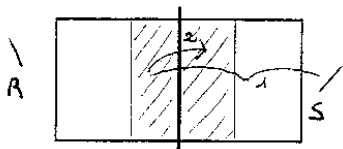
Objectif : * Oblige le serveur à démarrer dans de mauvaises conditions

* Etre agressif sur la prise d'initiative du serveur.

Consignes :

- Précisions dans le placement de balle
- Qualité de la poussette
- Varier la rotation

9



1- Service court

2- JEU COURT le + longtemps possible de la part des 2 joueurs

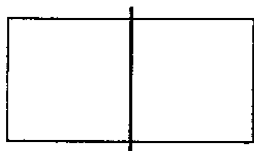
Objectif : * Empêcher l'adversaire de démarrer fort

* Prendre l'initiative dès que la balle le permet

Consignes :

- Anticiper le rebond
- Se préparer à jouer ou recevoir 1 balle forte

10



COMPTAGE

Matches à thèmes

Exemples :

- Poussette obligatoire
- Service court + remise courte obligatoire + Jeu libre
- ...