

Les principes fondamentaux tactiques

Rappel : les 5 paramètres

Tactique : Ensemble des moyens qu'on emploie pour parvenir à un résultat, et leur combinaison

I) Les principes de base

➤ **Avoir le maîtrise des diagonales :**

→ obliger son adversaire à se déplacer – cf schéma sur l'ouverture des angles (p 66, Bodin)

➤ **Jouer l'angle ouvert :**

→ jouer là où l'adversaire n'est pas

➤ **Jouer le contre-pied :**

→ placer la balle à l'opposé du déplacement de l'adversaire > oblige le joueur à regarder l'adversaire

➤ **Jouer au ventre :** fondamental dans l'apprentissage et la conduite du jeu (cf HN)

→ imposer un choix, ce qui augmente la durée temps disponible

→ se placer, déplacer en conséquence > augmente encore le temps

→ notion de ventre-CD et de ventre-Rv = « zone ventre »

➤ **Utiliser les latérales :**

Jeu basé sur le jeu en diagonale

→ surprendre l'adversaire par un placement inhabituel

→ empêcher d'anticiper le retour en diagonale

➤ **L'obstruction revers :** 61% des balles Rv jouées en Rv

→ situation de base en Rv/Rv

→ empêcher l'autre de placer son CD et éventuellement l'écartier plein CD

→ préparer la balle pour effectuer un pivot et imposer le CD

3 situations :

- écartier plein CD
- pivot après avoir écarté l'adversaire plein Rv
- pivot après avoir jouer au ventre

➤ **Prendre l'initiative sur le CD adverse :**

→ éviter le côté où il y a le meilleur contrôle

→ surprendre

➤ **Décaler l'adversaire en profondeur :**

→ variation de rythme : jeu de bloc

→ variation de rotation : en top spin

→ variation de placement : court, 2 rebonds, long

Une des notions les moins maîtrisées et une des plus efficaces.

➤ **Le conditionnement de l'adversaire :**

> notion de stimulus → réponse

→ habituer l'adversaire à une certaine structure de jeu (habitude, confiance) puis changer

➤ **L'utilisation de faux signaux :**

→ notion de camouflage : utilisation du poignet de la main

→ notion de maquillage : au service, dans le jeu

➤ **La créativité :**

→ effectuer n'importe quoi, n'importe quand mais également sur n'importe quelle balle > flexibilité et plasticité de la technique

→ joue un même joueur de différente manière

> importance fondamentale de l'apprentissage technique et de l'état d'esprit (jouer et se jouer de l'adversaire)

II) JOUER TACTIQUE

- ◆ C'est pour une part connaître ou "sentir" ce qui a été dit précédemment. (problèmes permanents / caractéristiques principales des systèmes de jeu).
- ◆ C'est analyser ce qui se passe, donc être lucide et donc être fort "dans la tête".
- ◆ C'est bien se connaître, connaître ses possibilités.
- ◆ C'est dans l'idéal, construire le point de manière à pouvoir jouer ses points forts sur les points faibles de l'adversaire.
- ◆ C'est changer de tactique chaque fois que l'adversaire s'adapte, et que la tactique de départ ne fonctionne plus.

1. Avant tout, se protéger: LA FERMETURE DU JEU

- ◆ Servir court ... et bas
- ◆ Remettre court ... et bas dès que c'est possible
- ◆ Orienter le jeu de manière à pouvoir prévoir pour partie la réponse adverse
- ◆ Produire des retours "tendus" et "deux rebonds" pour que l'adversaire démarre dans de mauvaises conditions

2. Jouer juste / être cohérent

- ◆ Démarrer en sûreté et rotation sur tous les services longs
- ◆ Flipper sur les services courts liftés ou sans effet
- ◆ Prendre en compte la balle adverse pour choisir judicieusement la réponse la plus adaptée

Exemples à proscrire:

- ◆ Démarrer en frappe sur une balle coupée basse: ce n'est plus une prise de risque, c'est une action suicide!!! Et pourtant, on le voit encore très souvent, même dans les catégories cadets / juniors, chez des joueurs qui s'entraînent régulièrement et qui sauraient réaliser un top spin.

3. Entre prise de risque et sûreté:

Bien sûr, plus le niveau sera élevé et homogène entre les joueurs, plus les éléments tactiques seront difficiles à réaliser. C'est là qu'il faudra que les joueurs trouvent un savant dosage entre **la sûreté** et **la prise de risque**.

En effet un joueur peut jouer juste tactiquement mais:

- ◆ Sa balle n'a pas la qualité nécessaire pour gêner suffisamment l'adversaire, et il perd.
- ◆ Il souhaite que sa balle soit tellement difficile à négocier que le pourcentage de réussite est trop faible, et il perd aussi.
- ◆ C'est aussi dans ce domaine que la différence se fait entre les grands champions et les autres; cette capacité à jouer juste au bon moment, avec un degré de difficulté optimal.

III) Les fonctions d'anticipations

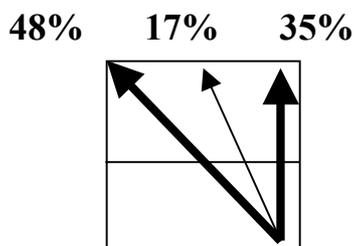
→ La capacité de réaction : un coup délivré à 130km/h mettra environ 75 ms (à environ 3m) pour parvenir dans la raquette adverse. Or le temps moyen de réaction chez un sportif est de 150 ms ⇒ automatismes et anticipation

⇒ Importance de mettre de l'incertitude dans les coups joués

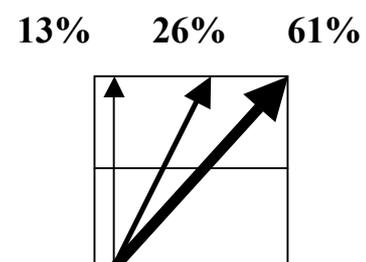
→ Les statistiques de direction : C.Véronèse (1988) puis Sylvain Baudry (2003)

LES CARACTERISTIQUES DE S BALLE ENVOYEEES

A partir de la demi table coup droit :

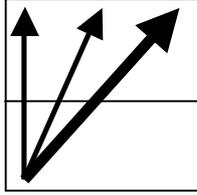


A partir de la demi table revers :



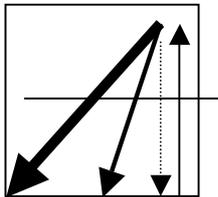
A partir de la demi-table revers en pivot :

20% 13% 55%



Résumé : Nous pouvons observer que la majorité des coups rapides sont joués dans la diagonale. Cette tendance est plus marquée avec les coups joués de la demi table revers que les coups joués de la demi table coup droit

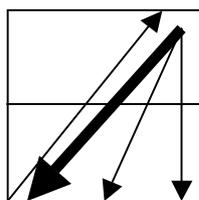
LES CARACTERISTIQUES DES RETOURS DE BALLE RAPIDES



49% 34% 17%

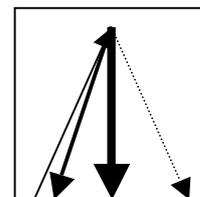
Résumé : Dans le cas des balles jouées en ligne droite à partir du coup droit, on peut observer que la majorité des retours sont effectivement dans le revers.

A partir de la demi table revers



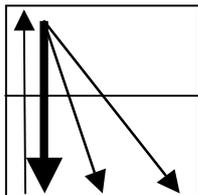
64% 25% 11%

A partir de la demi table revers :



34% 54% 12%

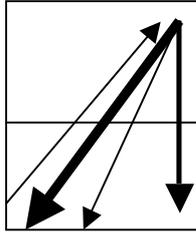
A partir de la demi-table revers :



70% 15% 15%

A partir de la demi table revers en pivot :

Résumé : L'ensemble des balles a été joué avec le revers. Dans deux cas (balles jouées dans le revers et balles jouées dans le coup droit), la majorité des balles reviennent sur le revers, dans le troisième cas (balles jouées au milieu), la majorité des balles reviennent au milieu.



48% 17% 35%

Résumé : Dans le cas des balles jouées en pivot et en diagonale, la majorité des balles reviennent sur le revers

IV) Les différents types de préparation :

- Notion de pression temporelle
- Neutre, partielle, totale (Sarazzin, 1985)

V) Exemples de services et de consignes :

- à trouver par les stagiaires
 - devinette
 - une réponse en fonction d'un type de coup
 - jouer des systèmes de jeu différents
 - analyse vidéo
- ⇒ Mise en application

VI) Bibliographie :

Eric Fournié, « La tactique », ERC Aquitaine, Mars 2000

Sève Carole et Baudry Sylvain, « ETUDE SUR LES TRAJECTOIRES DE BALLE ET LES PHENOMENES D'ANTICIPATIONS », UFR STAPS Rouen