

LA TACTIQUE

Présentation :

Le point de départ pour évoquer la tactique en tennis de table est de rappeler simplement la règle du jeu au ping, ce qui fait son intérêt : c'est un duel, un combat à distance où chacun va devoir utiliser ses armes et les failles de son adversaire pour élaborer des stratégies.

Ceci posé, on peut considérer que la culture du duel et de la stratégie se travaille bien avant l'arrivée à la compétition de tennis de table. En famille, dans les cours de récréation, entre copains, avec leurs consoles électroniques les enfants s'amuse et se confrontent en permanence sous forme de jeux.

On peut donc penser que l'enfant joueur et rusé, voire bagarreur, sera d'un point de vue tactique un bon profil pour le tennis de table. On peut également se poser la question de l'apprentissage de la tactique. Doit-on laisser l'enfant se débrouiller et trouver les « clés », ou plutôt, comme pour la technique et le physique, apprendre à gagner ? En effet, pour que l'enfant développe ses qualités d'observation d'analyse et de création, il paraît bon de le laisser découvrir et créer lui-même des stratégies pour gagner. Si l'éducateur donne la recette, l'enfant aura du mal à s'approprier la tactique, on entre très tôt dans l'assistanat.. C'est pourquoi il nous paraît judicieux de ne pas toujours proposer des entraînements dirigés et structurés, pour laisser des plages de liberté où les jeunes créent LEUR ping.

L'observation des jeunes pongistes (benjamins, minimes), montre de grandes disparités entre le savoir-faire (niveau potentiel) et le résultat (niveau réel). Deux tendances s'affrontent : des jeunes souvent qualifiés de « laborieux » qui ont un bagage technique sommaire, mais qui savent très bien l'utiliser et jouer en fonction de l'adversaire. Les autres, « les doués », savent tout faire mais ils jouent « tout seul » et ne savent pas organiser leur jeu pour gagner les points.

Par conséquent, en terme de détection et d'apprentissage, il semble important de prendre en compte tous les aspects de la performance pour établir un pronostic (souvent hasardeux) et travailler très tôt dans les registres défailants. Il est donc primordial que dès le premier contact avec le ping, le joueur prenne conscience de la dimension compétitive/résultat du sport. Pour prendre un parallèle avec un autre sport duel, en judo comme en ping ce n'est pas la couleur de la ceinture qui fait le vainqueur, c'est le résultat du combat.

Les disparités observées chez les jeunes joueurs sont également présentes au plus haut niveau, mais le décalage est moins important du fait de l'expérience et de l'entraînement. On peut donc apprendre les stratégies, les intentions de jeu, on peut renseigner sur les caractéristiques d'un adversaire et la bonne manière pour le vaincre. Du reste, le constat avec des joueurs plus confirmés montre que la connaissance tactique, l'analyse du jeu est souvent juste. Dans ce cas, c'est plus les conditions de la compétition qui inhibent, font peur et empêchent la mise en oeuvre de la tactique.

Le plus haut niveau enfin est constitué des pongistes qui ont appris à maîtriser et utiliser la peur, pour devenir lucides sur les points clés et toujours effectuer les bons choix.

Pour conclure à nouveau sur l'aspect duel, on aura beau être fin stratège ce qui a trait au « savoir » et au « pouvoir », la base de ce duel tient à l'envie de gagner, à l'ambition et au goût du combat : c'est le « vouloir »

Comment aborder la Tactique

Dossier

Nous avons cherché à mettre par écrit sous forme de tableaux, des infos, des notions glanées dans les différentes discussions avec les entraîneurs et un bilan des expériences vécues avec les jeunes du C.H.N.

Le découpage que nous avons effectué se base sur deux grandes étapes dans la carrière du jeune.

1° tableau :

Notions-Trucs La présentation en général du fonctionnement de la tactique et les différents moyens utilisés par les entraîneurs. L'objectif de l'entraîneur étant de faire découvrir ou sentir les différentes notions, et surtout de mettre en place à l'entraînement des périodes de jeu.

2° tableau :

C'est la première étape de la tactique, le rapport au déroulement d'une partie. Pour l'entraîneur, cette étape est difficile, nous sommes confrontés au comportement du joueur face au score.

3° tableau :

La deuxième étape, le déroulement du point ; pour l'entraîneur, cette étape est motivante. L'entraînement est en rapport avec la compétition, on décortique la circulation de balle et l'intention du coup.

Conclusion

Ce dossier sur la tactique est très complexe, nous avons cherché à le simplifier car les avis ou idées divergent souvent. Dans ce domaine, nous ne savons pas réellement notre part dans la formation d'un jeune : faire un état des lieux, une analyse, on y arrive, mais surtout modifier un comportement et apporter des connaissances, c'est plus difficile.

En général on suit l'évolution du jeune avec des interventions ponctuelles, mais rarement on modifie le comportement. C'est sans doute une bonne chose ; notre rôle d'entraîneur est d'apprendre à jouer, le résultat de l'épreuve appartient au jeune.

Les tableaux que vous allez découvrir ne représentent pas une méthode proprement dite, mais un constat ou bilan de connaissances que le pongiste et l'entraîneur doivent connaître.

Déjà, pour moi, nous influons beaucoup sur la formation du joueur, par notre manière d'enseigner ou de jouer.

Pour la tactique, les tableaux ont été élaborés par des attaquants ; c'est dommage.

**Frédéric LENOIR
Charles BOURGET**

NOTIONS	LES TRUCS
<ul style="list-style-type: none"> ❑ Le placement de balle: la raquette (la zone revers et coup droit que le joueur couvre facilement), le ventre pongiste (la zone d'hésitation qui se situe entre le revers et le coup droit, c'est une recherche du coude), écarté (zone au-delà de l'envergure du joueur). ❑ La direction de la balle: la latérale, la diagonale (ou grande diagonale), les petits côtés (ou petite diagonale) (schéma table et flèches). ❑ L'effet, la rotation de la balle Ceci concerne la qualité de l'effet (coupé, lifté, latéral, dévié, sans effet), et la quantité d'effet (qui peut varier fortement d'un minimum à un maximum de rotation). ❑ La trajectoire de balle Celle ci peut être tendue, courbe, déviée, elle se mesure également en terme de hauteur de passage par rapport au filet. (EX: Une balle courbe peut être rasante du filet). ❑ Le rythme du jeu C'est la notion de variation de la vitesse du jeu. Celui-ci va dépendre du moment de la prise de balle dans la trajectoire (au rebond, phase montante, sommet du rebond, descendante) et de la puissance du coup imprimé. ❑ La ligne de sol: à la table, à mi-distance, loin de la table. Elle est fonction du moment de la prise de balle et dépendante des qualités de vélocité et d'anticipation du joueur. ❑ L'initiative : imposer un jeu d'attaque Le jeu avec l'initiative correspond à la notion d'offensive. C'est faire le choix d'imposer sa qualité de balle à l'adversaire, c'est mener l'échange à sa guise. ❑ La contre initiative : utiliser l'attaque adverse pour contrer Le jeu contre l'initiative correspond à la notion d'adaptation ou d'attente. Le joueur va utiliser la qualité, l'énergie de la balle adverse pour le contrer. L'ambiguïté se situe dans le fait qu'à partir du moment où s'adapter et attendre est un choix délibéré et efficace, on peut considérer que le joueur a l'initiative du jeu. ❑ Les systèmes de jeu: la vitesse, la puissance, le contrôle, la défense, la polyvalence De nombreuses définitions et catégories de systèmes de jeu sont proposées: en fonction du type de rotation privilégié (top spineurs, contreurs, défenseurs), en fonction de l'agressivité (attaquants, joueurs de contrôle, joueurs d'attente), en fonction de la ligne de sol etc... On pourrait globalement retenir trois grandes familles: les joueurs offensifs ou attaquants (ceux-ci pouvant utiliser top spin ou frappe, jouer plus ou moins près de la table), les joueurs de contrôle ou de contre, et les défenseurs. 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Ne pas toujours coacher pour que le jeune cherche les solutions tactiques. ❑ Demander aux jeunes de coacher pour apprendre l'observation et l'analyse. ❑ Faire des séances de « tableau noir » pour expliquer avec des croquis et de la théorie. ❑ Utiliser les comptages pour tous les types de situations d'entraînement (ex : CD sur CD en comptant pour apprendre à ne pas perdre). ❑ Faire arbitrer des jeunes pour la prise de conscience du score. ❑ Faire écrire les jeunes pour qu'ils expliquent leur système de jeu, comment ils vont jouer leurs adversaires. ❑ Utiliser la vidéo pour le joueur (comment je joue), et pour l'observation des futurs adversaires. ❑ Travailler des exos « fermés » pour reproduire un schème de jeu souvent utilisé. ❑ Utiliser des systèmes de comptage différents : système volley, tennis, départ à 10/10,20/20, 16/19 avec le service, matchs avec handicap. ❑ Faire jouer avec du matériel ou avec une seule plaque, ou en porte-plume, pour apprendre la prédominance d'un côté (souvent le CD). ❑ Faire jouer avec du matériel pour comprendre comment fonctionne le matériel (idem pour la défense). ❑ Montées descentes à thème : une ou plusieurs balles imposées.

SCORE	REGLES RRVOS
<p>❑ Gagner : Cela rejoint en partie le jeu avec l'initiative. Chercher à gagner c'est chercher à imposer un coup, un rythme, une certaine puissance. Cela se traduit à l'analyse du score par l'ensemble des coups gagnants. La notion de prise de risque, de tenter.</p> <p>❑ Ne pas perdre : C'est l'état d'esprit différent qui rejoint plus le jeu contre l'initiative. La volonté ici est plus de laisser faire la faute à l'adversaire, c'est également tout ce qui concerne la défense du point, c'est remettre une fois de plus que l'adversaire la balle sur la table. La notion d'assurer, de prudence.</p> <p>❑ Les moments clés : Le début de set, le corps du set, la fin du set, les égalités au score, les balles de set ou de match... Un match peut être appréhendé de deux manières en terme de gestion : soit d'une manière linéaire par rapport au score, c'est à dire point par point, le marqueur déroule sans qu'une valeur différente soit donnée à chaque point. Soit d'une manière construite avec des moments clés qui sont fonction du score. Un point à 20/20 sera vécu différemment qu'un point à 18/7 par exemple. Ces deux gestions possibles vont dépendre des qualités psychologiques du joueur et de sa faculté à gérer les moments clés. S'il les craint, il aura tendance à les nier, si au contraire il aime ces temps forts, il accentuera la dramatique de ces points clés.</p> <p>❑ Les séries de services : Jouer avec le service, recevoir le service. La gestion de la tactique au travers du score est très dépendante du service. Comme au tennis, avoir le service constitue à priori un avantage dans le sens où le joueur peut maîtriser le début de la construction du point. La logique serait donc d'accumuler un maximum de points au service (gagner), et de limiter le nombre d'erreurs sur service adverse (ne pas perdre).</p> <p>❑ La gestion du score : conserver un avantage, amplifier un avantage, recoller au score, passer devant... L'évolution du score d'une partie est un excellent moyen de concentration, dans le sens où chaque tendance du score amène des objectifs différents et cités ci-dessus. Ainsi plutôt que de réagir par rapport au point joué avant, le joueur sera toujours fixé sur l'objectif à venir, le ou les points suivants.</p> <p>❑ Se référer au score ou oublier le score : Là encore, les joueurs sont très différents dans leur approche du score. Certains cherchent à l'oublier au maximum pour se concentrer uniquement sur la stratégie du point, d'autres au contraire sont très calculateurs et jouent donc très différemment en fonction de ce score. Un équilibre est à trouver entre les deux, avoir conscience du score pour ne pas passer à côté des moments clés, et ne pas trop gérer ou calculer le score pour se tenir à une stratégie de jeu ambitieuse.</p>	<p>❑ Le choix du service : Servir pour mener ou le donner pour l'avoir en fin de match.</p> <p>❑ Le choix du côté : Le bon côté au début ou à la fin. Le vainqueur du toss peut décider soit du choix du service, soit du choix du côté. Sauf dans le cas de conditions de jeu très inégales entre les deux côtés, le vainqueur doit prendre le choix du service. Ensuite, deux possibilités s'offrent à lui : soit il garde le service auquel cas il débute la partie et la balle éventuelle avec l'avantage du service (objectif → l'avantage au début). Soit il donne le service auquel cas, il servira en fin de premier set et de la belle ainsi que sur les balles de matchs à la belle en cas de 20/20 (objectif → l'avantage à la fin). Le bon choix est incontestablement de donner le service.</p> <p>❑ Jouer point par point : Afin de toujours rester concentré et investi au maximum dans chaque point, on peut se placer à chaque fois comme si chaque point était une balle de match, ou comme si l'on partait à 0/0 à chaque point, ce qui permet d'oublier les pertes de points précédents.</p> <p>❑ Jouer point par série : C'est la stratégie qui se calque sur le rythme normal du match, c'est-à-dire par rapport aux séries de services. On peut donc partir pour marquer 5 pts par « jeu » de service ou retour et refixer l'objectif à chaque point si perte (5/0, 4/1, 3/2, 2/3, 1/ 4).</p>

STRATEGIES	ENCHAINEMENTS	
<p><input type="checkbox"/> Variar : La stratégie est toujours fonction de l'adversaire et de son adaptation. Le fait de varier a pour but de produire des coups très différents ne permettant pas précisément à l'adversaire d'anticiper ou de prévoir.</p> <p><input type="checkbox"/> Reproduire : Toujours par rapport à l'adaptation adverse, on peut également considérer que tant qu'elle n'est pas effective il faut reproduire le même coup ou la même stratégie jusqu'à l'adaptation.</p> <p><input type="checkbox"/> Combiner: C'est varier les coups ou les stratégies dans un ordre choisi et cohérent. Cela se traduit particulièrement dans la gestion des services (un court coupé, puis un court lifté, puis une bombe etc...), ou dans la construction du point (c'est le schème de jeu).</p> <p><input type="checkbox"/> Construire le point : C'est l'organisation et la succession logique des coups en fonction d'une stratégie voulue mais surtout en fonction des réponses faites par l'adversaire.</p> <p><input type="checkbox"/> Fermer le jeu : C'est une intention qui consiste à empêcher toute initiative adverse (jeu court, service court, recherche du ventre pongiste, démarrage systématique sur toute balle qui sort).</p>	<p><input type="checkbox"/> Les intentions sur les premières balles : L'analyse du jeu en tennis de table montre que 80% des points sont marqués sur les quatre premières balles jouées (service / retour / 1^{ère} balle du serveur / 1^{ère} balle du relanceur). On comprend toute l'importance de la qualité des choix faits sur ces balles ...</p> <p><input type="checkbox"/> Servir POUR ..., remettre POUR ..., jouer POUR, c'est enchaîner dans la tête, exécuter un coup en pensant et préparant le suivant.</p> <p><input type="checkbox"/> Le ping c'est jouer POUR rejouer (comme le déplacement c'est se déplacer POUR se replacer).</p> <p><input type="checkbox"/> Pouvoir changer de stratégie ou d'intention dans le point : passer de l'initiative à la défense du point ou l'inverse.</p> <p><input type="checkbox"/> Regarder la balle mais visualiser son adversaire afin de jouer en fonction de son positionnement.</p> <p><input type="checkbox"/> Anticiper : c'est « savoir et voir avant » ce que l'adversaire va faire ou ce que je dois faire. C'est WALDNER ...</p>	
<p><input type="checkbox"/> Ouvrir le jeu : C'est l'intention contraire qui consiste à faire jouer au maximum l'adversaire, à l'user et le dérégler pour le conduire à la faute (services et retours longs, jeu de contre, balles mi-hautes, défense).</p> <p><input type="checkbox"/> Jouer par rapport à soi et/ou par rapport à l'adversaire : Dans tous les cas c'est l'analyse de l'adversaire qui entraînera des choix, ou des tendances.</p>	<th data-bbox="775 1151 1423 1218" style="text-align: center;">SCORE DUEL</th> <p><input type="checkbox"/> Changer de stratégie dans le set pour empêcher l'adaptation de l'adversaire.</p> <p><input type="checkbox"/> Conditionner l'adversaire sur plusieurs points pour surprendre ensuite.</p> <p><input type="checkbox"/> Etre MAXI sur les points clés : les mêmes coups mais plus précis et tranchants : l'agressivité.</p> <p><input type="checkbox"/> Les choix justes sur les points clés : la lucidité.</p> <p><input type="checkbox"/> Observer et analyser l'adversaire pour anticiper ses choix et le contrer.</p> <p><input type="checkbox"/> Avoir la faculté d'être entièrement disponible après un point capital (ex : DING YI / FILOU aux JO 92). L'autrichien s'effondre à 1/0 au 5^e set après une balle fantastique qu'il perd. Au contraire FILOU explique que ce point, s'il l'avait perdu n'aurait eu aucune conséquence pour la suite de son set.</p>	SCORE DUEL