



Il peut être intéressant d'écartier encore plus pour observer à partir de quelle zone le relanceur change de coup pour s'opposer en coup droit. Le troisième coup du serveur devrait être dirigé à dominante vers le côté libéré par l'adversaire (Dans l'exemple : le plein revers).

Moment 3 : Les deux joueurs connaissent maintenant l'enjeu. On peut complexifier le duel : Jouer sur la variation de quantité de coupé tant au service que pour la remise. Permettre au serveur de terminer fort dès le retour dans la zone de son choix, si la balle est favorable. Le duel est réel même s'il est limité dans les actions possibles. Chacun des joueurs doit utiliser les armes proposées pour organiser la rupture.

L'intérêt de cette situation n'aura de sens

que dans la recherche des solutions à partir de l'observation des retours adverses. Est-il gêné par les balles très coupées ou non ? Quand est ce qu'il sort le service peu coupé ?... Au-delà du travail tactico-technique classique, les joueurs doivent intégrer la notion de séries de points au sein desquels on utilise les points joués pour penser les points suivants. Nous sommes alors proches des conditions réelles de match au niveau du décisionnel.

Conclusion : Il semble vraiment nécessaire d'enrichir nos situations de cet apprentissage à l'observation précise des retours de l'adversaire afin de mieux aiguïser ce jeu malin. Le fait de changer d'adversaire à l'entraînement ne peut qu'accroître

cette problématique. Les deux joueurs n'auront pas les mêmes difficultés au service (le placement, la quantité d'effet...). Il faudra donc les identifier afin de mieux les utiliser à partir donc de scénarii différents. En outre, peut-être que le même adversaire ne se comportera pas exactement pareil d'une séance à l'autre.

L'entraîneur recherchera donc la mise en place d'une répétition intelligente, adaptative. L'animation de la séance dans cet esprit (interrogation du joueur sur les observations précises faites sur son adversaire du moment, sur les choix faits...) va aider à la prise de conscience de la spécificité de chaque opposition (les zones de faiblesses adverses, les variations possibles pour réduire l'adaptation de l'autre)...et devrait développer la créativité du joueur en situation de match officiel. Le joueur ne peut créer de rien¹³,¹⁴. Pour permettre cette créativité dans le jeu, le joueur doit d'abord expérimenter avec précision, tester, se tromper...

Dans cette logique, lors des derniers championnats du Monde à Düsseldorf, Tristan Flore perd contre son partenaire de club Marcos Freitas. Les deux joueurs se connaissant très bien, le portugais a mis en place une tactique différente qu'à l'habitude qui a complètement dérouter le français. Mené trois sets à zéro, celui-ci a su remarquer les changements tactiques de son adversaire pour s'adapter et revenir à trois sets partout¹⁵.

L'efficacité technique est nécessaire et indispensable, mais ne reste qu'un outil au service de décisions prises en lisant le jeu adverse et travaillées à l'entraînement.

Christian Gaubert



LE TENNIS DE TABLE, SENS DU JEU ET ENTRAÎNEMENT

PEUT-ON ENTRAÎNER LE SENS DU JEU ?

Le sens du jeu peut-il s'apprendre ? Peut-il être développé ? Le tennis de table de compétition pose la problématique du duel⁽¹⁾. Si l'opposition avec un adversaire oblige le joueur à prendre des décisions pour le surprendre et marquer les points, l'entraînement peut-il former nos joueurs à cet aspect décisionnel ? Ainsi, si nous tenterons, dans un premier temps, d'illustrer ce débat d'intentions, de comprendre l'importance du décisionnel dans ce duel, nous essayerons, ensuite, de voir comment l'entraîneur peut stimuler cette intelligence du jeu.

RÉFÉRENCES

¹ Christian Gaubert (mai-juin 2017), «Le tennis de table, sport duels», Ping Pong Mag, cahier technique n°23.

² Daniel Bouthier (2000), La coordination des décisions individuelles ; contribution à l'intelligence tactique. L'évolution de la pensée tactique. Colloque international de la Préparation Olympique. Noisy-le-Grand. 14 et 15 novembre 2000.

³ FTT (2003) «La route du haut niveau», Christian Martin

⁴ Charles Bourget (2003), «La technique en analyse»

⁵ Gérard Le Roy, stage formation BE2, Insep 1982

⁶ Azémar, Ripoll (1982), "Neurobiologie des comportements moteurs" puis (1987) « Neurosciences du sport »

⁷ Ripoll, Fleurance, Cazeneuve (1986-87), Analyse des comportements exploratoires visuels des pongistes de haut niveau, Paris Insep

⁸ Christian Véronèse (1988), «Les fonctions anticipatrices et de préparation à l'action en tennis de table», Paris, Mémoire BE3, Insep

⁹ Carole Sève et Sylvain Baudry (2003), «Étude sur les trajectoires de balles et les phénomènes d'anticipation»

¹⁰ Dominique Bodin (2000), «Tactique et stratégie en tennis de table»

¹¹ Philippe Molodtsov : «Apprentissage et mental », document pour l'entraîneur fédéral.

¹² Christian Gaubert (2000), «Pour une pédagogie du TT», CRDP Académie de Versailles

¹³ Dossier EPS n°3 1985

¹⁴ Roxane Carrière, «Vers l'exploration de la créativité tactique dans les sports d'équipe » Université de Montréal 2016

¹⁵ Interview Flore Tristan Flore, juin 2017, www.dailymotion.com/video/x5ow1p5



Avant chaque match, le joueur peut concevoir une **stratégie** à partir d'une discussion avec son entraîneur ou après observation de son adversaire. Par exemple, rechercher à prendre l'initiative du jeu et attaquer les premières balles plutôt dans le coup droit adverse. «*Les stratégies corrépondent à des activités décisionnelles préalables à l'action sportive*»⁽²⁾ : Bouthier Daniel, 2000). Souvent global, ce plan prévu à l'avance ne fonctionnera peut-être pas (le joueur n'arrive pas prendre l'initiative) ou aura une efficacité limitée dans le temps (l'adversaire s'est adapté au cours du match). Le joueur devra donc modifier ce plan durant le match, le préciser, l'enrichir en fonction de l'opposition du moment : on parlera alors de **tactique**. Bouthier (2000) envisage effectivement la tactique comme «*l'activité décisionnelle réalisée en cours d'action, en réaction à des signaux avant-coureurs, permettant d'anticiper l'évolution du jeu à venir et de mettre en œuvre des régulations adaptatives*».

Le fait d'être en forme ou pas peut faciliter ou rendre la tâche plus compliquée, mais ne résoudra pas le problème. Il faudra trouver des intentions de jeu adaptées aux circonstances de l'opposition. Illustrons ces propos :

- L'adversaire maîtrise les services courts et démarre donc avant le joueur : oser un service rapide pourra peut-être

contraindre l'adversaire à reculer légèrement sa position d'attente et donc d'avoir un petit retard sur les services courts suivants. Un service tapé/coupé pourrait même renforcer ce comportement.

- L'adversaire s'est adapté au démarrage dans le plein coup droit : le joueur doit exploiter d'autres zones, varier la quantité de rotations du démarrage pour créer de l'incertitude. Il peut alors rechercher le coude et/ou le plein revers, avant de revenir de manière prioritaire dans le coup droit.

- Le joueur ne se sent pas en forme ? Il pourrait prendre moins de risque au niveau de la puissance de ses coups et jouer sur plus de variations (de placement : tant en profondeur qu'au niveau latéral, de quantité voire de combinaisons de rotations). Il devra alors accepter de jouer un ou plusieurs coups de plus afin de mieux préparer son point.

Mais ce sens du jeu, ce «*jeu malin*» préconisé dans «*la route du haut niveau*»⁽³⁾, peut-il être appris et travaillé régulièrement à l'entraînement ? Si «*la technique est au service de la tactique*»⁽⁴⁾, l'entraîneur se centre souvent sur l'apprentissage et le perfectionnement du geste technique. Répété mais pas stéréotypé, le coup est travaillé dans des conditions variées afin qu'il soit adaptable : on parle alors de plasticité (Gérard Leroy⁽⁵⁾ citant les travaux de Paillard⁽⁶⁾) lorsqu'on recherche

la réalisation de coups différents sur une même nature de balle (par exemple, pouvoir à la fois frapper et top-spinner sur une balle coupée) et de flexibilité pour utiliser le même coup sur des balles de nature différente (par exemple, savoir topper sur des balles coupées, mais aussi sur des balles bloquées et liftées).

Le travail n'est donc pas uniquement centré sur l'aspect biomécanique mais aussi sur l'aspect bio-informationnel : lecture de l'action sur la balle de l'adversaire, lecture de la trajectoire de la balle reçue. Dans une recherche avec Daniel Cazeneuve (ancien CTR Île-de-France), Hubert Ripoll⁽⁷⁾ avait montré que l'expert construit une anticipation de la lecture de la trajectoire, l'œil ne faisant que confirmer la prévision du joueur.

Avec l'expérience, le joueur se construit une compréhension du jeu avec notamment des connaissances sur les systèmes de jeu et leurs intentions premières, des connaissances sur les actions sur la balle et notamment les rotations et leur impact sur la raquette adverse. Christian Véronèse⁽⁸⁾ (en 1988) puis Carole Sève et Sylvain Baudry⁽⁹⁾ dans une étude réalisée lors des championnats du monde à Paris en 2003 ont constaté des régularités significatives dans certains échanges (notamment à partir d'un service rapide) appelées structures de jeu. Elles peuvent permettre une certaine anticipation du coup adverse dans des situations précises de jeu.

Mais comment travailler le sens du jeu à l'entraînement ? Comment enrichir le travail technique où le joueur est centré sur lui d'un travail tactique où le joueur est centré sur l'adversaire ?

En 2000, comme d'autres entraîneurs, Dominique Bodin⁽¹⁰⁾ constatait : «*Trop souvent les entraînements en tennis de table se résument inlassablement à la répétition de gestes techniques et de situations inexistantes en compétition.*» Et Philippe Molodtsov⁽¹¹⁾ de poursuivre : «*Comment peut-on prendre en compte l'adversaire lorsqu'il n'existe pas dans la majeure partie du temps.*». «*La route du haut niveau*» avait alors répondu en intégrant à partir de 2003-2004 (groupe France détection) du jeu irrégulier sur demi-table pour les deux joueurs pour faire déplacer le partenaire tout en étant soi-même en mobilité permanente.

Varié les situations notamment lors de l'apprentissage (en jouant sur les paramètres de la logique du jeu⁽¹²⁾) favoriser des situations plus ouvertes sera à la fois plus motivant pour nos joueurs et les placera dans cette position de recherche d'informations et de prise de décisions. Elles permettent de ne pas isoler le travail du haut du corps et celui du bas (les deux étant indissociables) et de centrer l'attention du joueur non pas sur son coup technique mais sur son adversaire. Il devient alors acteur de son jeu dans ces situations aménagées.

Proposons quelques exemples :

- **Situation 1** : Objectif : Frotter la balle en top spin coup droit pour avoir un retour suffisamment haut.

But : pouvoir marquer le point en frappant la balle à partir du énième top (selon si l'entraîneur veut que le joueur enchaîne plusieurs tops avant la recherche de la rupture du point).

Circulation de balle : Echanges top CD sur bloc R (possibilité pour les deux joueurs de placer la balle sur la demi-table).

Moment 1 : En mettant beaucoup d'effet à la balle le joueur constate que la balle adverse revient plus ou moins haute. Il peut ainsi marquer en frappant la balle au sommet de la trajectoire. (Apprentissage : Le joueur fait le lien entre l'accélération au moment de l'impact, la quantité de rotation et le résultat sur la raquette adverse).

Moment 2 : Après avoir réussi plusieurs fois la situation, l'adversaire s'est adapté à la balle. Le joueur cherche alors à plus accélérer lors de l'impact afin de produire plus d'effets, mais en vain car l'opposant s'est réglé. (Apprentissage : L'adversaire a fait le lien entre l'accélération du topspinner et la nécessité de fermer la raquette).

Moment 3 : Il doit alors trouver de nouvelles solutions.

Solution A : Paradoxalement, le joueur peut alors mettre moins d'effet (peu d'effet) à la balle, ce qui peut engendrer une faute adverse au filet. (Il peut être intéressant d'intégrer cette variation dans l'apprentissage, dès que le joueur a senti le frotté). En variant ainsi la quantité d'effet, il va dérégler son adversaire et pouvoir à nouveau provoquer une balle favorable. (Le but ne devient plus uniquement de faire monter la balle adverse, mais de créer des variations de quantité d'effet qui troublent l'adaptation adverse



et peut provoquer la faute ou la balle favorable).

Solution B : le joueur peut mieux exploiter le placement de sa balle sur la demi-table adverse. Si la rupture de l'échange peut être réalisée à partir du cinquième coup, il doit rechercher des placements gênants à la quatrième voire la troisième balle : le petit côté ou le coude. Il devra en outre ne pas garder le même scénario pour chaque point afin que son relanceur ne puisse s'adapter facilement en anticipant (Apprentissage : Il a vu le résultat de la combinaison forte rotation/placement plus précis pour préparer la balle favorable. Il a reconnu la nécessité de changer les zones de placement afin d'augmenter l'incertitude de son jeu et donc favoriser la création et l'anticipation de la balle favorable. Il a même pu noter qu'une de deux zones exploitées mettait plus en difficulté son adversaire et qu'il avait pu y insister un peu plus.).

Solution C : Le joueur est capable de mixer les solutions A et B à savoir la variation de quantité d'effet avec la variation de placement.

Dans cette situation l'opposition est conciliante (le bloqueur n'a pas le droit d'attaquer avant l'accélération du topspinner) mais nous nous rapprochons des conditions de match. Le bloqueur n'est pas là pour offrir des balles hautes. Afin d'augmenter la difficulté, nous pouvons inciter le bloqueur à mieux placer latéralement ses balles, voire faire des blocs plus amortis ou plus actifs. Nous pouvons aussi équilibrer le duel en permettant le jeu libre à la cinquième balle. Même si les deux joueurs ne jouent que sur une demi-table lors de ces cinq premiers coups, ils pourront tous les deux (à l'intérieur de leur rôle

et des actions possibles) à la fois gêner l'autre et préparer la rupture à partir de l'observation du comportement adverse et de la mise en place de plusieurs scénarii.

Situations 2 :

Objectif : Démarrer en top coup droit derrière son service court.

But : Démarrer sur le coude pour préparer la rupture de l'échange. (Au-delà des préjugés, on peut faire découvrir assez rapidement ce placement «*ventre pongiste*»).

Circulation de la balle : Service coupé court sur toute la table, remise longue dans la demi-table coup droit (ou 2/3 suivant le niveau), démarrage sur le coude puis jeu libre.

Moment 1 : Le retour placé et très coupé du relanceur rend difficile le démarrage fort. Le placement du service ne doit pas permettre au relanceur de trop centrer le serveur dans son coup droit. Le démarrage doit être plus rotation que forcé.

Moment 2 : Le topspinner vise le coude adverse mais le relanceur n'est plus gêné. Celui-ci anticipe la balle qui arrive et n'est donc pas bien mis en difficulté par le placement du démarrage. Le serveur doit alors reconnaître quel est le coup préférentiellement choisi par le relanceur. Nous pouvons noter que le revers est souvent choisi. Le problème du serveur devient donc : jusqu'où le relanceur va se décaler latéralement pour bloquer avec son revers ? Ce ne sera donc pas le coude que le serveur doit viser mais une zone légèrement plus décalée dans le coup droit. C'est donc en jouant dans cette nouvelle zone qu'il pourra mieux mettre en difficulté son adversaire et donc obtenir une balle favorable (cette zone se trouve parfois dans le 1/3 de table coup droit !).