

NOTION DE SYSTEME DE JEU ET IMPLICATIONS POUR L'APPRENTISSAGE

Patrice DAVID

L'observation simple d'une rencontre de Tennis de Table, met clairement en évidence des façons différentes de jouer, d'un pongiste à l'autre. Ainsi a-t-il été pris l'habitude de classer par catégorie (système de jeu) l'ensemble des joueurs, les grandes familles étant plus particulièrement répertoriées sous les noms suivants :

Attaquant à base TOP-SPIN et COUP FORT

Joueur à base VITESSE - PLACEMENT

Joueur en variation de TOP-SPIN

Défenseur

Cependant, l'évolution actuelle du Haut-Niveau, référence obligatoire pour l'apprentissage de l'activité, fait apparaître une certaine difficulté à classer précisément les joueurs. Ainsi, pour définir le jeu du TENNIS DE TABLE au cours de cet article, nous nous attacherons à définir en priorité les intentions des joueurs.

Ainsi, il est à remarquer qu'au cours d'une manche ou d'un match, un joueur, toujours dans le but de marquer le point, semble jouer par moments des rôles différents. Ces derniers pouvant être résumés par les actions suivantes :

SERVIR

RETOURNER LE SERVICE

NEUTRALISER L'ADVERSAIRE

DONNER DE L'ENERGIE A LA BALLE

UTILISER L'ENERGIE DE LA BALLE ADVERSE.

Les deux premières actions évoquées sont des constantes du jeu. Quelque soit le joueur, tous les 5 points, il est amené à changer de rôle (de serveur, il passe relanceur, et inversement), donc de répertoire (de coups techniques en ce qui nous concerne).

La troisième action devient également une constante lorsque le niveau du joueur augmente. Peu sensible chez les débutants, elle est souvent la cause de la

domination d'un joueur sur l'autre dès que le niveau de jeu atteint au moins le classement 30.

Pour ces trois premiers rôles, on s'aperçoit qu'ils sont systématiquement présents dans le "scénario" que le joueur doit dérouler derrière la table pour espérer l'emporter. On voit donc déjà ici toute l'importance d'apprendre très tôt ces rôles qui deviendront primordiaux par la suite.

Pour ce qui concerne les deux dernières actions, une analyse plus précise met en évidence, bien souvent, la dominance d'un comportement par rapport à un autre suivant le joueur, mais cependant, la présence du deuxième, même si ce n'est que sur quelques points au cours de la rencontre. Ainsi, certains joueurs préfèrent-ils jouer en donnant de l'énergie à la balle (frappe-top frappé). Mais nous les verrons parfois construire et marquer des points en utilisant l'énergie de la balle adverse (bloc, défense...), l'inverse étant bien entendu vrai.

Là encore, l'analyse de cette façon de faire, laisserait sous-entendre que l'apprentissage devrait orienter le joueur vers un rôle privilégié, mais donner aussi les moyens à celui-ci de pouvoir parfois changer de rôle, et sans aucun doute alors, dérouter l'adversaire.

Les implications concrètes pour l'apprentissage du tennis de table paraissent alors évidentes :

Apprendre le tennis de table, c'est apprendre "le texte" (les coups techniques) qui permettra au pongiste de "réciter" au mieux le rôle qu'il aura choisi de jouer à un moment précis de la rencontre.

L'ENTRAINEUR DEVRA DONC AVOIR CONSTAMMENT EN TETE LES ELEMENTS SUIVANTS

- 1) Apprendre les 3 rôles principaux du tennis de table
 - servir
 - relancer le service
 - neutraliser l'adversaire
- 2) Orienter rapidement le joueur vers un rôle privilégié dès que les 3 précédents ne peuvent plus être joués.
 - donner de l'énergie à la balle
 - ou
 - utiliser l'énergie de la balle adverse.
- 3) Ne pas faire un apprentissage restrictif, mais faire apparaître un peu de "texte" (quelques coups techniques) se rapportant au rôle secondaire.

Si l'on considère la durée d'un point (en moyenne 2 à 3 échanges). Il est possible d'indiquer des pourcentages de temps à passer sur chacun des rôles lors de la phase d'apprentissage (2 ans).

40% sur	servir et relancer
20% sur	neutraliser
20% sur	rôle privilégié
10% sur	rôle secondaire

Les deux tableaux ci-dessous permettront de résumer ce qui a été dit précédemment.

Tableau n° 1 COUPS TECHNIQUES qui se rapportent à chaque rôle

Tableau n° 2

COUPS PREFERENTIELS à apprendre dans les trois rôles invariants (servir, relancer, neutraliser) en fonction du rôle privilégié tenu par le joueur (donner ou utiliser)

NATURE DU ROLE	COUPS UTILISES	
SERVIR	. Court . Long et rapide . 2 rebonds . sur le CD . sur le R . sur le ventre . sur les petits côtés	Service coupé Service liftée Services latéraux Service sans effet Service combiné Service dévié
RELANCER LE SERVICE	. Court . Long et rapide . 2 rebonds . sur le CD . sur le R . sur le ventre . sur les petits côtés	Flip frappé Flip avec rotation avant Amortie Poussette coupée Poussette tendue Remise latérale
NEUTRALISER	Il s'agit dans ce rôle d'empêcher toute initiative forte de l'adversaire. On privilégiera : Le placement : . court . 2 rebonds . ventre pongiste La hauteur de la balle La rotation de la balle	Le Petit Jeu
DONNER DE L'ENERGIE A LA BALLE	. Frappe . Top Spin rotation . Top Spin frappé . Bloc actif . contre top spin	. défense coupée
UTILISER L'ENERGIE DE LA BALLE ADVERSE	. Bloc passif, amorti ou coupé . Défense molle, amortie	

ROLE PRIVILEGE DU JOUEUR				
		DONNER DE L'ENERGIE A LA BALLE		UTILISER L'ENERGIE
SERVIR	2 rebonds	Latéraux	Court	Coupé
	Long et rapide	Combiné	2 rebonds	Combiné
		Dévié		Dévié
	Ventre	Sans effet	Revers	
	Petits Côtés		Ventre	
RELANCER	Long et Rapide	Flip Tapé	Court	Amortie
		Flip rotation		Coupée
	Petits Côtés		Long	Tendue coupée
				Ventre
			2 rebonds	Latérale
NEUTRALISER	2 rebonds		Court	
	Rotation		2 rebonds	

Faites maintenant "passer" vos joueurs dans ces 2 tableaux et voyez ce qu'il manque comme "texte" dans le(s) rôle(s) qu'ils souhaitent jouer, ainsi que les manques dans le rôle complémentaire.