

TOP TECHNIQUE CENTRE

REVUE D'INFORMATIONS TECHNIQUES DE LA LIGUE DU CENTRE



EDITORIAL

MAIS QU'EST-CE QU'ILS FONT ?

Cette saison démarre sur les chapeaux de roue, et les dossiers nous submergent quelquefois.

Dans un premier temps, la Commission Jeunes et Technique s'est organisée, et après consultation des départements, nous en sommes arrivés à nous réunir moins nombreux, ce qui nous permet d'optimiser les débats.

Chaque département prépare la C.R.J.T. lors de la C.D.J.T. Les dossiers ainsi que l'ordre du jour de la C.R.J.T. sont envoyés au moins 3 semaines avant.

En ce moment, de nombreux dossiers sont en cours, et notamment l'emploi où François est très sollicité mais toujours disponible.

Une fois par mois, le C.T.R., C.T.L. et les A.T.D. se réunissent à la Maison des Sports de Blois (merci le 41) où chacun expose ses différents problèmes, s'il en a, ou actions en cours, exemple : la détection.

En ce moment, se développe l'idée d'une mallette qui pourrait servir de support pour la création de nouveaux clubs, on y trouverait différentes infos : qui contacter, comment remplir tel dossier, différentes aides, etc ...

Une autre démarche est en cours, la réouverture d'un pôle espoirs sur l'Indre et Loire, le dossier est en bonne voie et les élus locaux vont recevoir des représentants de ce groupe; la D.R.J.S ainsi que la D.T.N. sont favorable au projet.

De nombreux candidats seront en formation Brevet d'Etat; les stages régionaux se sont déroulés dans de bonnes conditions. L'organisation du TOP 12 Régional, se disputera cette année à Aubigny, dans le Cher, département où une Commission Départementale Jeunes et Technique a vu le jour, sous l'impulsion de l'A.T.D. fraîchement nommé : Franck PHILIPPE.

D'autres travaux sont en cours, mais ne font pas encore la une, et quelques uns ne sont encore qu'au stade de la réflexion. Ils mûrissent dans nos esprits (humour !). Et si des fois vous voulez nous aider ou nous conseiller vous serez toujours bien accueilli.

J.F.

Publication de l'Ecole Régionale des Cadres de
la Ligue du Centre de Tennis de Table

11 rue de la Victoire - B. P. n° 5
41300 Salbris

N° 24

Novembre 97

SOMMAIRE

- 3 Intervention de C. MARTIN (suite)
- 5 Les Top-Spins du Coup Droit
- 8 Nous avons lu pour vous
- 10 Interview : Patrick CHILA
- a afficher : Le Top-Spin du Coup Droit

Directeur de la publication

Jean-Claude LACOUR

Rédacteur en chef

Georges BARBEREAU

Conception - réalisation

François BUYS, Arnaud AVOL

Patrice BONNIN

ECOLE REGIONALE DES CADRES

☛ FORMATION A VENIR

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| ✓ 06/07 décembre 1997 à Salbris | Formation Entraîneur Régional |
| ✓ 03/04 janvier 1998 à Orléans | Formation Entraîneur Régional |
| ✓ 24 au 27 Février 1998 à Salbris | Formation Entraîneur Régional |

☛ DERNIERE MINUTE

La Ligue, le Comité de l'Indre-et-Loire, et le Comité d'Eure et Loir se déplaceront aux Internationaux de Lorraine à Pont à Mousson les 20 et 21 décembre 1997.

☛ VIENT DE PARAÎTRE

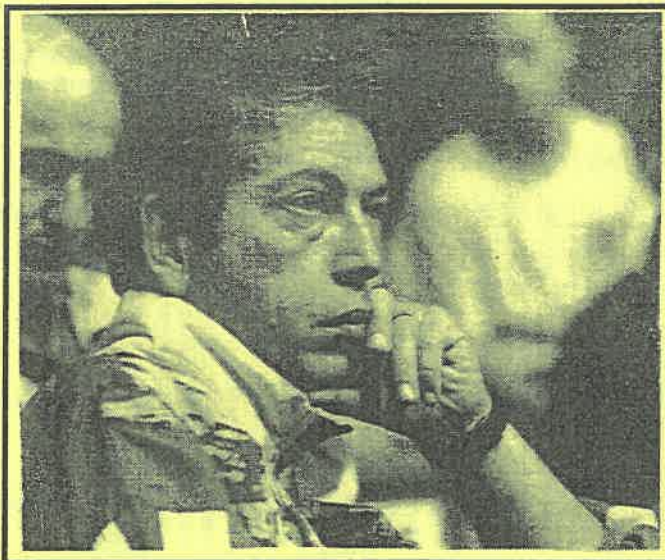
« Almanach du Tennis de Table », de Jean-Marc SYLVAIN, ed : FFTT

Cet ouvrage retrace le tennis de table français, de 1927 à nos jours. L'achat de ce livre s'effectue auprès de la FFTT, BP 67, 92123 Montrouge Cédex, au prix de 195 francs + 30 francs de frais de port

BILAN DE L'INTERVENTION DE L'ENTRAINEUR DE L'EQUIPE DE FRANCE MASCULINE (C. MARTIN, accompagné de C. LEGOUT), suite et fin

Voici la 2ème partie de l'intervention de C. Martin à Joué-lès-Tours. Ce dernier exposé nous explique le système de jeu de défense, ainsi que son implication dans le domaine de la détection et de l'apprentissage.

Christian MARTIN, actuel entraîneur de l'équipe de France Féminine (Photo : Manfred Schilling)



II LA DEFENSE

En premier lieu, C. Martin insiste sur le fait que le jeu de défense est devenu plus compétitif que les années passées. La preuve en est, le classement mondial des différents défenseurs, Ding Song (Chine, n°6), Matsushita et Shibutani (Japon, n°26 et 27), Li Gun Sang (Corée, n°30), Syed (Grande Bretagne, n°39), Tsiokas (Grèce, n°60), et Chhtchetinine (Biélorussie, n°70).

Environ 3% de la totalité des joueurs mondiaux sont des défenseurs. Mais malgré la colle, ces derniers ont progressé.

1) LES EVOLUTIONS DU JEU DE DEFENSE

- ☞ La prise de risque est plus importante, et le registre de l'attaque est lui aussi plus varié.
- ☞ La coupe de balle est beaucoup plus forte qu'auparavant. La différence entre balle coupée et balle molle n'en est que plus importante.
- ☞ Tous utilisent un picot long dans le revers, sauf Ding Song (qui utilise un soft), car il a une bonne attaque du Coup Droit, et s'appuie donc plus sur les balles molles.
- ☞ Le jeu se joue sur un registre de vitesse, pour les jambes comme pour le bras.

2) NIVEAU TECHNIQUE (analyse vers l'apprentissage)

Le jeu de défense implique une habilité à mi-distance plus dur que pour les attaquants. Si le joueur est limité en attaque, alors il ne sera pas bon en défense. De même que s'il n'est pas rapide, l'orientation vers la défense ne sera pas un choix judicieux.

Eléments primordiaux pour le jeu de défense

① Le contrôle de balle

Il s'agit d'encaisser l'énergie. C'est le point le plus important pour ce système de jeu (aussi bien pour la détection que pour le haut niveau).

La vérification peut se faire par l'exercice suivant : Effectuer un rebond en l'air, puis essayer d'amortir la balle le plus possible. Dans ce cas, on fait appel au toucher de balle.

D'autre part, il faut que le joueur soit capable d'annuler la rotation, d'assimiler la vitesse de rotation. Il faut d'abord contrôler l'effet avant de savoir couper la balle très fort.

② Savoir jouer sur la variation de l'effet

Le défenseur devra jouer sur 2 registres :

Balle Coupée

Balle Molle



a) L'effet

Balle coupée : Frotter le plus longtemps possible à la périphérie (on commencera par la poussette).

4 éléments pertinents pour couper une balle :

- Amortir le choc balle/raquette
- Frotter la balle
- Accélérer au moment du contact (prendre la balle à la pointe de la raquette)
- Réussir le bon calibrage (être à la bonne hauteur de la balle en ayant comme point de repère le coude, et en fléchissant les jambes).

Éléments pour réussir la balle molle :

- Amortir le choc balle/raquette
- Prendre la balle au milieu de la palette, en poussant, sans oublier de camoufler.

b) Les trajectoires

Le joueur doit être capable de réaliser les défenses à différents moments du rebond :

- Prendre la balle tard (peu utilisé) : ☹ La balle aura peu de rotation et de vitesse, donc le contrôle sera plus facile.
- ☹ La qualité de la balle est médiocre.
Nombreuses possibilités pour se faire déporter.
- Prendre la balle au début de la phase descendante (à hauteur de table) :
 - ☹ La qualité de la balle est meilleure.
Le placement de la balle est plus efficace.
 - ☹ Le contrôle de la balle est plus difficile à effectuer.
- Prendre la balle en phase montante : ☹ C'est une prise de risque importante pour rentabiliser le jeu de défense.

c) Les effets latéraux

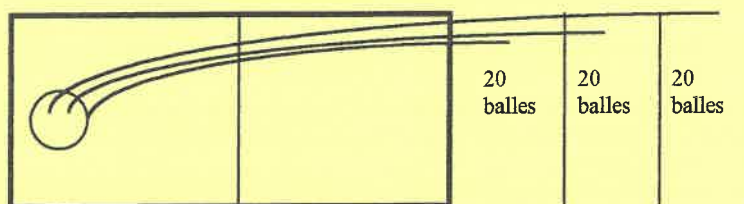
Ceux-ci ne sont pratiquement pas utilisés par les défenseurs. C'est fort dommage, car les top-spineurs les « manipulent » très bien. Les rares cas où le défenseur va les utiliser, seront quand la balle vient sur le ventre côté revers, et quand la balle vient sur le coup droit.

Le jeu de défense reste essentiellement asiatique. C'est un domaine où nous sommes faible en France. Dans la décennie 80-90, nous avons trop joué sur la vitesse, on a eu tort de calquer sur « Philou ». Pour nous, nous devons différencier beaucoup plus les différents systèmes de jeu (former des bloqueurs, des portes plumes, etc...). Ce système de jeu est important, notamment au niveau du spectacle.

Les grosses erreurs à ne pas faire :
 - Mettre en défense le joueur qui n'est pas doué.
 - Mettre en marge le défenseur. Ce ne sont pas les meilleures conditions pour réussir. On peut faire jouer de temps en temps tout le monde en défense, montrer des vidéos où apparaissent des défenseurs. Mais avant tout, n'oublions pas que nous devons finir la formation du joueur avant qu'il ne choisisse un système de jeu.

Quelques tests simples pour découvrir un futur défenseur

① On va demander au joueur de jouer sur les différentes lignes de sol (près de la table, 50 cm plus loin, 1m plus loin). On enverra alors au joueur 20 balles dans chacune des zones. A partir du même coup, on jugera la qualité de la balle. S'il arrive à imprimer la même qualité de rotation, dans n'importe quelle zone, alors il sera peut-être un futur Christian Martin.



② Essayer d'observer le sens tactique du joueur. On demandera aux jeunes de faire un set en poussettes sur poussettes. L'entraîneur devra alors observer lequel des 2 est le plus malin (placement de balle, utilisation de différentes trajectoires, etc...).

③ L'entraîneur devra être attentif au comportement de ces joueurs dans leurs premières années. S'il s'avère que certains sont plus alèses loin de la table, ou laissent attaquer leurs adversaires, ou encore sont les plus malins, alors il y a peut-être un futur défenseur.

Pour convaincre un enfant qu'il peut devenir défenseur, il existe plusieurs arguments. Pour atteindre le haut niveau chez les jeunes, il est plus facile de s'y hisser lorsque l'on est défenseur. Le moment le plus délicat sera le passage de Juniors à Seniors.

A la suite de son exposé, C.Martin laissa les entraîneurs présents lui poser quelques questions sur ce système de jeu si peu prisé par ces derniers. De cet entretien, il en ressort différents points importants:

- Les défenseurs jouent avec de plus en plus de mousse.
- Certains tournent, mais cela reste quand même assez rare.
- Pour le matériel, il est important de bien faire le tour de la question (utilisation de différentes plaques). Mais pour le choix d'un picot, il est important que celui-ci favorise l'attaque, tout en contrôlant, et en adhérant. Pour le back-side, il est possible d'utiliser de la colle rapide.
- Pour l'apprentissage, il n'existe que trop peu de référence par rapport au haut niveau. Il serait bien que la fédération engage un « transmetteur » entre le haut niveau (les équipes de France), et les clubs.

En conclusion sur ce premier chapitre, il ne faut pas hésiter, en tant qu'entraîneur, à prendre des choix, ou à guider la volonté du joueur.



Igor SOLOPOV (Estonie) battu « Philou » en 1/16ème de finale lors des Championnats d'Europe de 1994 à Birmingham

LES TOP-SPINS DU COUP DROIT

À la suite de notre série technique sur les services, nous vous proposons une analyse du top spin. Celle-ci se présentera sous deux formes : une partie théorique, qui présente les grands thèmes de ce sujet. Puis, une partie pratique, dans la rubrique « Affichez-moi », où l'on vous présente différents exercices à partir du thème proposé.

I - ANALYSE DU COUP TECHNIQUE

Ce coup technique va imprimer à la balle une rotation avant. La raquette aura donc une évolution du bas vers le haut et d'arrière vers l'avant avec quelques différences possibles au moment de l'impact balle/raquette.

On peut distinguer quatre sortes de top-spins à ce jour.

Le top-spin à forte rotation, frappé, « mou », latéral. Ceux-ci peuvent être réalisés aussi bien du coup droit que du revers.

- *Le top-spin à forte rotation :*

La balle va être frottée finement par l'arrière. Elle ne sera pas très rapide et aura une trajectoire arrondie.

- *Le top-spin frappé :*

La raquette va taper la balle entre l'arrière et de dessus ce qui donnera un mélange de frappe et de top-spin. La balle sera rapide, aura une trajectoire plane et tournera moins que le précédent.

- *Le faux top-spin ou top-spin « mou » :*

La raquette va porter la balle en la touchant entre le dessous et l'arrière. La balle aura les mêmes caractéristiques que le top-spin à forte rotation, c'est-à-dire trajectoire arrondie, peu rapide mais sera sans effet.

- *Le top-spin latéral ou side spin :*

La raquette va frotter la balle sur le côté et vers l'avant pour lui donner un effet latéral.

LE TOP-SPIN DU COUP DROIT

- *La prise d'élan :*

La raquette va être amenée vers le bas voir un peu vers l'arrière. Pour ceci, deux possibilités, soit le bras sera tendu soit légèrement fléchi au niveau du coude. La pointe de la raquette est dirigée vers le bas et le poignet est en extension. Le joueur aura les jambes fléchies. Il se produit un mouvement de rotation du buste amenant l'épaule du bras tenant la raquette vers l'arrière.

- *Exécution de la frappe de balle :*

On va ramener la raquette vers le haut et l'avant. Il va se produire une rotation inverse du buste qui va ramener l'épaule ainsi que le bras vers l'avant. Il y aura une flexion de l'avant bras qui se repli sur le bras. Cette flexion aura une accélération progressive qui sera maximum au moment de l'impact balle/raquette et qui sera accompagné d'un fouetté du poignet. Ce mouvement sera accompagné d'une poussée sur les jambes. La raquette aura une position fermée.

II - INTERET DANS LE JEU

Le top-spin, sous toutes ses formes, est un coup technique offensif. Il permet au joueur qui l'utilise de prendre l'initiative du jeu, ou de conclure un point à tout moment de l'échange voire dès le retour de service. Il s'exécute sur des balles longues de natures différentes.

L'avantage de ce coup technique d'initiative est qu'il est utilisable sur tous les types de rotations imprimés à la balle par l'adversaire. On peut en effet le placer sur des balles coupées, liftées, latérales ou molles. Le top-spineur devra adapter son placement corporel par rapport à la trajectoire de la balle. L'inclinaison de la raquette lors de la réalisation du coup, sera différente suivant le choix du top-spin à utiliser.

Le top-spin est si bien intégré et a pris une telle importance dans le jeu moderne qu'il est la base de certains systèmes de jeu.

On distingue en effet les joueurs à top-spin à mi-distance et ceux à top-spin près de la table. Un joueur à mi-distance devra maîtriser parfaitement toute la panoplie des top-spins. Tout en cherchant à conclure assez rapidement, il privilégiera le placement la rotation de la balle avec toutes les variations que cela implique.

La trajectoire des balles jouées à mi-distance sera plutôt arrondie. Le placement des top-spins sera multiple. Il veillera toujours à empêcher l'adversaire de prendre l'initiative, afin de pouvoir placer un coup terminal sur la moindre petite erreur de celui-ci.

Ce type de jeu est cependant un peu vieillissant et laisse aujourd'hui la place aux joueurs en top-spins près de la table. Ceux-ci basent leur jeu sur la vitesse de leur top-spin de coup droit et sur la rapidité d'exécution de ce coup fort. Bien souvent dans ce système de jeu, la prise de risque est maximum pour pouvoir prendre l'initiative. Avec des coups puissants et rapides, ils laissent à leurs adversaires un temps de réaction extrêmement court.

Ce type de jeu s'est vu renforcé avec l'apparition de la colle rapide. Elle permet une vitesse accrue de la balle et engendre des gestes raccourcis.

Dans la majorité des cas, le coup fort est le top-spin frappé du coup droit qu'ils essaient de placer même lorsqu'ils sont obligés de reculer ou qu'ils n'ont plus l'initiative.

Le top-spin du revers est souvent moins utilisé et moins performant, contrairement au jeu en top-spins à mi-distance où le joueur sera fort et régulier des deux côtés mais moins puissant.

On peut penser qu'une des évolutions du système de jeu en top-spins près de la table sera un renforcement du top-spin revers. Ils ne baseraient plus leur jeu uniquement sur un fort top-spin du coup droit. Avec l'accélération du jeu et les contraintes physiques que cela impose, être fort des deux côtés devient nécessaire.

D'un point de vue tactique, on a pu voir que le top-spin peut permettre à son utilisateur de prendre l'initiative du jeu ou d'empêcher son adversaire de le faire. Il peut permettre de retourner un service, être un coup terminal ou un coup d'attente. Il est aussi utilisé pour attaquer sur les balles des défenseurs. C'est d'ailleurs à cet effet qu'il a été inventé par les Japonais au début des années soixante. Il est désormais omni présent dans le jeu et est à la base des coups d'attaque. Cependant, les coups visant à le contrer sont de plus en plus évolués par rapport à la vitesse et au placement de balle. Ceci laisse donc augurer d'une évolution et d'une progression constante du Tennis de Table. C'est tout le mal que je lui souhaite.

III - SEANCES D'ENTRAÎNEMENT

Ici ne seront détaillées que les parties de séance concernant les top-spins. Chaque séance débutera par des services au panier de balles. Ils seront suivis d'un échauffement physique et à la table englobant le travail de déplacement. Chacune d'entre elles sera conclue par des jeux basés sur les top-spins.



Zoran PRIMORAC (Croatie), récent vainqueur de la Coupe du Monde 1997, à Nîmes, utilisant l'une de ses armes favorites, le Top-Spin du Coup Droit (Photo, France Tennis de Table).



**AU CENTRE DE DOCUMENTATION
DE L'ECOLE REGIONALE DES CADRES
LIGUE DU CENTRE**

« Toutes les tactiques et les stratégies du Tennis de Table »
par Yves REGNIER (Entraîneur National) - Editions Wacksport (Ref : 66900)

PLAN GENERAL DE L'OUVRAGE

- L'auteur
- Préambule Tactique et Stratégie
- Les Paramètres Tactiques du Tennis de Table
- Les différents systèmes de jeu
- Conclusion
- Glossaire

Chacun de ces systèmes devient à son tour tête de chapitre.

Après des généralités où le système de jeu est disséqué à travers la psychologie, ses coups forts, ses schèmes de jeu (impossible de tout détailler en si peu de lignes), on passe aux adaptations par rapport aux autres systèmes de jeu.

Qu'attendre de cet ouvrage dont la richesse déborde notoirement du titre? Plusieurs lectures sont possibles.

On peut, bien sûr tout simplement apprendre à construire ses points quand on domine, quand on est dominé, également à deviner ce qu'on attend des réactions adverses (la fameuse anticipation).

Mais l'auteur va bien plus loin : par exemple, en proposant des schèmes de jeu, il invite à l'élaboration d'exercices adaptés à chaque joueur donc à l'individualisation de l'entraînement. On comprendra aussi que le système se choisit en fonction de la personnalité.

L'entraîneur trouvera dans cet ouvrage, des conseils utiles au capitaine, et à la mise au point d'une programmation à moyen et long terme. Bien sûr, le service (souvent négligé dans certains exercices) joue ici le premier rôle.

On pourrait faire un léger reproche à ce livre : dans le souci de donner un maximum d'information sous un volume réduit, l'éditeur a choisi des caractères un peu trop petits (l'ouvrage doit pouvoir s'emporter partout).

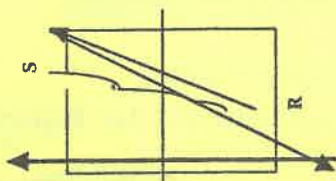
A travers ces lignes, Yves Régnier laisse percer une certaine admiration pour les joueurs « all-round », la créativité, la Chine du tennis de table. Yves rejette aussi toute approche dogmatique et invite chacun à la réflexion.

Georges BARBEREAU

Page jointe : Une page de schèmes de jeu concernant les attaquants rapides avec coup fort

- remise en flip porté du service adverse dans le revers, décaler progressivement dans le revers et écartier dans le coup droit en prévoyant un déplacement vers la droite pour terminer le point.

fig. 4



6 : LE MATÉRIEL ADAPTÉ AUX DIFFÉRENTS STADES DE L'ÉVOLUTION DU JOUEUR :

6-1 : Initiation :

Malgré la finalité qui est un jeu basé sur la vitesse :

- vitesse de déplacement pour bien se placer par rapport à la trajectoire de la balle,
- vitesse d'exécution gestuelle pour donner des coups puissants,
- vitesse de fréquence d'enchaînement des mouvements (vélocité),

à ce stade, l'objectif pédagogique proposé est de mettre en place les conditions de réalisation de ces facteurs; il faudra donc insister sur la mise en place d'une technique de base correcte au plan biomécanique, c'est à dire le placement des segments qui sont les principaux vecteurs de vitesse d'exécution gestuelle;

par exemple, l'action importante de la flexion de l'avant-bras sur le bras et la rotation des épaules pour l'attaque du coup droit, ainsi que le passage d'appuis sur la jambe avant pour "s'appuyer" sur la balle. Il ne s'agit pas de jouer vite mais de créer les conditions d'un jeu rapide et puissant.

Le matériel choisi sera donc un matériel qui permettra de contrôler le jeu. Ce matériel pourrait présenter les caractéristiques suivantes :

bois: intermédiaire "allround"

revêtements : 1,5 mm qui permettent de bien sentir la balle et de contrôler

6-2 : perfectionnement :

C'est la mise en place du système de jeu, suivant ses qualités le joueur peut opter pour plusieurs combinaisons:

- bois rapide ou très rapide
- revêtements backside 2 mm pas trop adhérents
- revêtements soft 1,5 mm

soit avec deux côtés identiques, soit avec des côtés différents suivant les sensations du joueur.

6-3 : haut - niveau :

il s'agit d'optimiser et de rentabiliser les qualités; par définition le joueur possède une bonne technique et les qualités de puissance et de vitesse nécessaires à ce type de jeu. Il choisira donc un matériel adapté:

- bois très rapide ou super rapide
- mousse dure 2 mm ou 2,5 mm
- caoutchouc pas trop adhérent pour un backside (picots intérieurs) ou un soft (picots extérieurs).

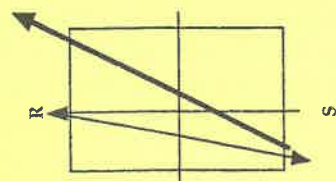
5 : QUELQUES SCHEMAS ET STRUCTURES DE JEU :

5-1: abriter l'échange :

- service bombe au corps, le relanceur remet dans le revers, anticipation en pivot et coup droit terminal.

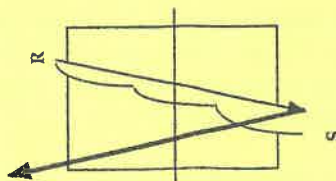
fig. 1

S : serveur
R : relanceur
les joueurs sont tous les deux droitiers



- service mi-long coupé, le relanceur démarre en top-spin rotation milieu de table, je me dégage et je frappe son top spin.

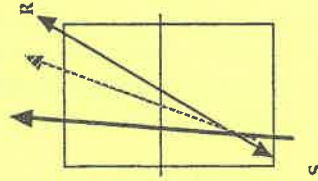
fig. 2



5-2: préparer une attaque décisive :

- service "bombe" lifté dans le revers adverse, neutralisation revers / revers, changement de rythme en revers/ plus actif et placé plus à l'intérieur de la table et pivot coup terminal en coup droit.

fig. 3





**Patrick CHILA - N°2 Français - 26ème Mondial
International Français - Vice-Champion du Monde en Championnat par Equipes**

Par Arnaud AVOL

Arnaud : Que représente cette compétition pour toi ?

Patrick : L'objectif de tout le monde, c'était le maintien pour jouer des matchs intéressants en ½ finale et en finale. On essaye de mettre deux joueurs titulaire de l'équipe, plus un jeune. Donc, pour moi c'était plus une remise en jambe, avec mon premier match de la saison. C'est une remise en jambe honorable avec 2 points apportés, le double et une victoire sur LENGEROV. C'est toujours un joueur qui a un jeu difficile, qui aime bien joué sur les joueurs plus forts. Et ensuite, sur SCHLAGGER, j'ai fait un match moyen. C'est un joueur de mon niveau, la dernière fois j'avais gagné 22/20 à la belle donc c'est un petit peu difficile. Donc pour une remise en jambe, j'avais un peu de mal à enchaîner les coups, ce qui est normal en début de saison. Cela fait 2 mois et demi que l'on a pas fait de compétition, alors c'était surtout pour moi une reprise avant l'Européen Master Cup de ce week-end en Allemagne.

(Patrick perdra en poule contre l'Allemand FETZNER et le Biélorusse SAMSONOV)

Arnaud : Quel est votre programme pour une journée comme celle-ci ?

Patrick : Levé à 9h00. Nous avons joué de 10h00 à 11h30. Ensuite, nous avons pris le déjeuner, puis on s'est reposé à l'hôtel. Collation vers 17h00, puis nous sommes retournés nous entraîner à la salle vers 18h00 pour un match qui débute à 20h00.

Arnaud : Ici, tu es leader de l'Equipe de France, comment abordes-tu ce statut, par rapport à l'Equipe et à ton comportement ?

Patrick : Oui, ça change un peu par rapport à des matchs où Philou est présent. Ici je suis un peu le leader et donc sur le 1er match, j'ai la pression car normalement je n'ai pas le droit de perdre. Donc, les premiers matchs seront toujours plus difficiles, *(Patrick jouant surtout des joueurs moins bien classés que lui)*. Ce que l'on a vu aujourd'hui avec un LENGEROV qui m'est vraiment rentré dedans. Ce sont des joueurs, qui jouent la perf, qui n'ont rien à perdre. Je pense que c'est bien pour l'expérience de jouer dans ces situations, telle que celle-là, cela me change mais c'est bien.

Arnaud : Quels sont tes objectifs principaux de la saison 1997/1998 ?

Patrick : Il y a plusieurs compétitions intéressantes. Tout d'abord, l'Européen Master Cup, puis l'ITTF Pro Tour, où je vais enchaîner 5 Internationaux puis la grande compétition du 1er semestre, qui est la Coupe du Monde à Nîmes, où 2 fois j'ai passé les poules, donc c'est mon objectif. Et ensuite, ce sont les Championnats d'Europe à EINDHOVEN, là on essaiera de réaliser une finale par équipe, et en simple cela dépendra du tableau.

Arnaud : Est-ce que la Finale de Manchester t'a apporté beaucoup d'expérience sur un plan individuel ?

Patrick : Oui, mais il n'y a pas que la finale. Il y a le match sur la Belgique où je joue à 2 partout et je gagne 22-20 à la belle sur Philippe (Saive). C'est sûr que ce sont des matchs qui marquent. Je ne pas si cela m'apporte beaucoup, mais on a des matchs très, très intéressants. C'est vrai que de gagner un Champion Olympique dans une finale des Championnats du Monde (par équipes) ça ne peut qu'apporter, et j'en garde surtout de très très bons souvenirs. Liu Go Liang était un peu dans ma position d'aujourd'hui, j'étais outsider, j'ai « tout rentré », et lui a eu le petit bras, donc ça laisse de bons souvenirs.

Arnaud : Comment trouves-tu le niveau des Français dans l'Europe ? Avez-vous une chance de gagner dans cette compétition ?

Patrick : Oui, bien sûr, mais il ne faut pas trop en parler avant. Je pense que cela a été un peu l'erreur pour Atlanta, de dire que c'était l'objectif, 3 ou 4 ans à l'avance. Ce sera l'objectif, mais on a le temps d'y penser. Déjà il faut essayer de se sélectionner par le classement mondial, et si ce n'est pas le cas, de faire la compétition de sélection. Mais mon objectif est réellement de se sélectionner directement.

Arnaud : Connais-tu la nouvelle génération de garçons ? Notamment les Champions d'Europe Cadets ?

Patrick : Non, je n'ai pas le plaisir de les connaître. Je connais plus les Juniors qui sont à l'INSEP, que sont Blanche, Beyron, Boisard, mais pas les Cadets.

Arnaud : Comment est le niveau de ces joueurs que tu connais, par rapport au votre, lorsque vous étiez Juniors Européens ?

Patrick : Je ne me rappelle plus très bien, c'est difficile à dire. Je sais que nous n'avons jamais été Champion d'Europe, et que les Cadets ont fait quelque chose de superbe. Les Juniors ont également effectué de bon C.E.J. Tout est de bonne augure pour la suite. Nous ne sommes pas éternel, et ce serait bien qu'ils progressent vite, car nous les attendons.

Top Technique remercie Patrick, pour nous avoir fait partager les moments privilégiés d'un athlète de haut niveau, tout en étant quelqu'un de simple, et fort sympathique.

PROCHAIN NUMERO → Sortie en janvier 1998

Sommaire :

- ☛ les Internationaux de Lorraine
- ☛ les top-spins (suite)
- ☛ interview
- ect...

NOUS FAISONS DES PROMESSES DES GARANTIES

UNE EQUIPE DE
SPECIALISTES POUR VOUS
CONSEILLER

Nous proposons les meilleurs articles du marché aux meilleurs prix. Mais en plus nous nous engageons !

1 Tous nos produits sont en stock et peuvent donc être expédiés le jour même de votre commande.

Notre garantie :

Si un article n'était pas disponible, choisissez un article équivalent, même deux fois plus cher, vous ne le paierez que le prix de l'article initialement commandé!

2 Nous vous livrons dans toute la France en 24H.*

Notre garantie :

Votre colis n'est pas livré dans ce délai, nous vous offrons votre commande !

* Envoi en Chronopost pour un supplément de 70 F.

3 Un article ne vous donne pas satisfaction ?

Notre garantie :

Nous vous remboursons sans discussion.**

4 Votre bois de raquette est cassé ?

Notre garantie :

Nous vous le remplaçons gratuitement.**

5 Votre bois de raquette ne vous convient pas ?

Notre garantie :

Nous vous l'échangeons.**

** Voir le détail de nos conditions générales de vente pages 140-141 de notre catalogue pour connaître les modalités d'application des différentes garanties.

Aurélien



Ex. Entraîneur national

Eric



Ex. International
encore classé 15

Fabienne



Ex. Internationale
encore classée 20

Jean-François



Classé 20

**SPECIAL CONSEILS
APPELEZ LE :
03 87 29 26 92**

Avec **WACK**
SPORT

Le spécialiste du Tennis de Table

B.P. 7

57350 SPICHEREN

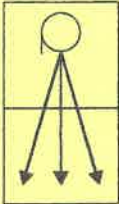


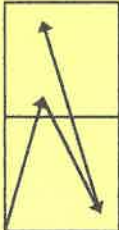
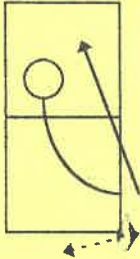
Tél : 03 87 29 26 90

Fax : 03 87 29 26 95

Minitel : 3614 Wsport

ENTREZ DANS L'UNIVERS DE LA SERENITE !

AFFICHEZ-MOI

SCHEMAS	CONSIGNES	OBSERVATIONS	EVALUATIONS	TEMPS
	<ul style="list-style-type: none"> - Distribution de balles coupées au panier sur toute la table. - Prise en top CD. 	<ul style="list-style-type: none"> - Travail du rythme, distribution soutenue. - Encouragement du joueur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Panier de 100 balles. - Plusieurs paniers suivant le niveau du joueur. 	- 5 mn
	<ul style="list-style-type: none"> - Top CD sur bloc en diagonale. - Enchaînement en ligne droite dès que possible 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenue de balle rythmée avant accélération en ligne droite. - Bloc appuyé si niveau satisfaisant du top-spineur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points marqués 	- 10 mn
 Pivot Bloc Revers	<ul style="list-style-type: none"> - Distribution dans le pivot - Bloc T/Top CD - En régularité 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenue de balle rythmée 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de rotation (pivot/revers) qui sont effectuées 	- 10 mn
	<ul style="list-style-type: none"> - Service coupé court - Remise en poussette longue dans le plein CD. - Démarrage en top CD 	<ul style="list-style-type: none"> - Bien se placer par rapport à la balle. - Essayer de marquer le point 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points marqués sur 10 services 	- 10 mn
	<ul style="list-style-type: none"> - Distribution petit côté CD. - Panier de balles coupées. - Démarrage en top CD 	<ul style="list-style-type: none"> - Bien se placer. - Se replacer après le top CD - Jouer à l'opposé du distributeur 	<ul style="list-style-type: none"> - Panier de 100 balles 	- 5 mn