

contre de l'avant - comportement - récupération

1 - le contre de l'avant

a - le bluff

b - statique en quinconce et/ou en accord avec son gardien

c - en mouvement (en quinconce ou non) pour gener ou bluffer

d - finalités

2 - comportement

3 - récupération

a - récupération des passes

b - récupération de trajectoires aléatoires

1 - le contre de l'avant

Préambule : Avant toute chose, on doit savoir que le contre de l'avant s'opère le plus souvent après consultation de son gardien. C'est lui qui est le plus concerné, donc c'est à lui de donner les directives à son avant. Il peut par exemple lui expliquer la position des demis qu'il préfère ainsi que les principaux tirs que la la barre avant doit bloquer. Néanmoins, on ne peut anticiper la stratégie de l'arrière adverse, c'est à dire qu'on ne sait pas s'il va systématiquement tirer au but (la plupart du temps, ce n'est pas le cas). Ainsi, une garde donnée par son gardien pour éviter de prendre des buts de l'arrière va peut-être s'avérer très perméable aux passes et aux bois. De ce fait, il est courant que les gardiens fassent confiance dans le contre de leur avant, sans qu'ils aient au préalable donné quelque consigne que ce soit. Le gardien est alors paré à toute éventualité (tirs aux but et bois) et l'avant peut alors contrer tout type de dégagement puisqu'il ne suit pas un contre fixé à l'avance.

a - le bluff

C'est l'une des meilleures façons de contrer. En effet, la distance à couvrir sur un dégagement adverse est trop importante pour qu'on puisse se contenter du seul réflexe pour contrer. Le réflexe sera important uniquement au moment du dégagement suivant le degré de bluff choisi (cf. entraînement II - Bois et arrêts). On contre au bluff comme on goale au bluff, c'est à dire en laissant volontairement des trous. Les barres arrières sont ici remplacées par la barre des demis et la barre avant. On remarque que la distance entre ces deux barres, de même que celle à couvrir (qui correspond à la distance entre 2 joueurs de la barre avant), est ici beaucoup plus grande mais elle est compensée par un nombre plus important de joueurs sur la barre des demis. Il faut donc bien se concentrer sur les trous qu'on laisse car leur positionnement est beaucoup plus difficile à mémoriser qu'à l'arrière, compte tenu de la distance entre les 2 barres du contre.

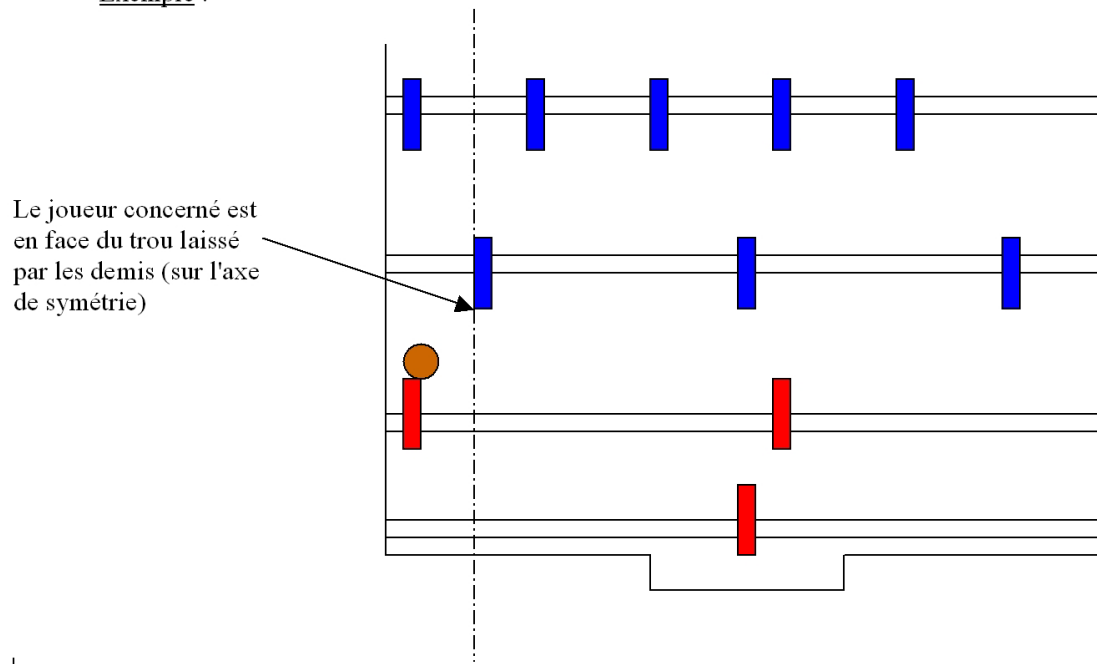
L'autre facteur très important est l'attention et la concentration de son gardien. Il faut bien noter que dans un contre au bluff, ce dernier doit à la fois être attentif aux dégagements adverses mais en plus constamment surveiller le bluff -et ,en conséquence, le positionnement des joueurs - de son partenaire pour anticiper les trous qu'il peut laisser. C'est pourquoi certains gardiens, conscients de la difficulté d'une telle concentration, préfèrent un contre statique.

b - statique en quinconce et/ou en accord avec son gardien (en contre ou en blocage)

Le danger d'un contre statique est que l'arrière adverse peut viser les trous du contre (il y en a toujours !) pour faire des bois ou des passes. En revanche, il peut s'avérer très efficace pour éviter des buts de l'arrière puisque, dans ce cas, l'avant s'occupe de bloquer certaines trajectoires et son gardien goale le reste.

Ce contre peut également mettre une pression sur les gardiens de niveau moyen, car ils savent alors qu'il faut absolument viser certains trous pour ne pas se faire contrer. Cette obligation de précision peut alors les désespérer. Ensuite, suivant la technique et les trajectoires prises par le gardien adverse, on peut décider d'une garde statique en quinconce ou non. Une garde en quinconce - également appelée «triangle» - veut dire qu'on positionne le joueur avant concerné par le dégagement en face du trou des demis correspondant. Pour un dégagement en tirée, balle collée contre le bois, par exemple, le joueur avant concerné est l'ailier droit.

Exemple :



On rappelle qu'on peut également décider d'adopter telle ou telle garde statique suivant les désirs de son gardien (V. plus haut).

Enfin, la meilleure méthode n'est pas forcément d'adopter un contre statique ou en bluff tout au long de la partie. On peut ainsi conditionner l'adversaire avec un contre statique puis se mettre en mouvement au moment de balles importantes pour perturber son dégagement.

c - en mouvement (en quinconce ou non) pour gêner ou bluffer

Si un contre statique s'avère inefficace, on peut alors contrer en mouvement. Le contre peut alors être soit très ordonné, en prenant toujours le soin de positionner ses joueurs en quinconce, soit complètement désordonné en laissant des trous de manière aléatoire, soit mitigé, c'est à dire alternant des contres en triangle et des contres aléatoires. Il y a alors 2 possibilités : soit on arrive à être perpétuellement conscient des trous qu'on laisse et en même temps suffisamment vif pour les boucher au moment opportun, auquel cas on peut adopter un contre en mouvement pour bluffer. Soit on ne possède pas l'une des 2 qualités précédentes, et on ne bouge finalement que pour gêner le dégagement adverse.

d - finalités

Le contre de l'avant est quasiment similaire au contre des demis en terme de finalité : cf. entraînement VI - Le contre des demis. La différence est qu'ici, on a 2 finalités au lieu de 3 : le contre ou le blocage.

Si on veut contrer le dégagement, on doit pencher son joueur en avant au moment du déclenchement du tir. Si on veut bloquer la balle, on doit le pencher en arrière.

2 - comportement

L'essentiel de cette partie a été vu au premier thème : «comportement général».

Rappel : cf. entraînement I - Comportement général - 1- Esprit collectif :

« On rappelle que le baby-foot en doubles est avant tout un sport d'équipe, c'est-à-dire un sport collectif. Le concept idéal est alors une osmose entre les deux joueurs qui doit conduire à une équipe soudée et solidaire. Il est donc important d'avoir confiance en son partenaire tout en connaissant ses limites. Par exemple, le gardien doit connaître l'éventail technique et tactique de son avant. Cela peut lui permettre de le conseiller dans l'un ou l'autre domaine en cours de partie, conseils qui se sont déjà avérés décisifs dans certains matchs importants. Ainsi, chacun sait à quoi il peut s'attendre de la part de son coéquipier. En revanche, il arrive que l'un ou l'autre joue nettement en dessous de ses possibilités présumées. Il incombe alors au coéquipier de l'aider dans cette phase difficile : lui demander les difficultés qu'il rencontre, l'écouter et le conseiller le cas échéant (V. plus haut) et surtout le rassurer, le motiver voire tenter de le «transcender» en faisant montre d'une volonté rageuse. Il faut par contre absolument proscrire tout reproche ou culpabilisation ce qui aurait pour effet de renforcer la pression qu'il est déjà en train de subir : cette attitude va totalement à l'encontre de l'objectif final et essentiel : la victoire. A l'inverse, et selon le tempérament du joueur, il ne faut pas hésiter à féliciter son partenaire pour toute bonne phase de jeu qu'il a exécutée. En conclusion, la bonne attitude à adopter est de soutenir ou de conseiller son coéquipier lorsque celui-ci est dans une mauvaise passe et de le féliciter et l'encourager lorsqu'il joue bien. C'est aussi simple que cela. En clair, un joueur de double doit garder sa lucidité au maximum – tout en restant totalement concentré – afin de palier à toute éventuelle défaillance de son coéquipier en ce domaine. Sans que cela soit tout à fait significatif, le port de la même tenue vestimentaire est au moins un signe de la volonté de chacun d'être solidaire.

En fin de partie, en cas de défaite – et dans une moindre mesure, en cas de victoire - , il se peut que l'on ait quelque chose à reprocher à son partenaire. Là encore, il faut bien sûr en parler mais le faire avec diplomatie. D'abord parce qu'on ne doit pas risquer de vexer ou de culpabiliser l'autre mais aussi parce que si certaines phases de jeu paraissent mal gérées pour les uns, elles ne le sont pas forcément pour d'autres. C'est alors qu'intervient une véritable méthode de communication. Plutôt que d'aborder le sujet de façon brutale ou intempestive, il faut amener l'autre à en parler par des questions détournées et indirectes. Une fois le discours engagé sur le thème voulu, donner alors son point de vue avec parcimonie sans toutefois l'imposer : le but de cette discussion n'est en effet pas de donner raison à l'un ou à l'autre mais de faire prendre conscience au présumé fautif de ses erreurs de façon à ce qu'il puisse y remédier dans l'avenir. «.

Trois fonctions essentielles dont l'avant a la responsabilité sont à ajouter : la première est d'analyser les tirs adverses, lorsque son partenaire goale. Ceci afin de trouver des solutions ou des conseils qui pourront peut-être s'avérer profitables pour son gardien. Outre conseiller son gardien, le rassurer est la deuxième fonction. On a vu plus haut que cela pouvait se produire à plusieurs reprises. Enfin, la troisième fonction est de demander à son arrière de réguler le rythme que l'on veut pour la partie, si cela nous paraît nécessaire. En effet, certains avants préfèrent soit un rythme lent pour leur concentration, soit un rythme très rapide pour entretenir leur nervosité.

3 - récupération

a - récupération de passes

Les passes sont soit prédéterminées à l'avance avec son gardien, et donc très précises, soit flottantes, c'est à dire «envoyées» dans une certaine zone (en haut ou en bas). On ne parlera donc pas du premier cas, qui est totalement dépendant d'un entraînement pratique effectué par les 2 coéquipiers. Pour le deuxième cas, les méthodes de récupération à adopter sont différentes suivant les sensations de l'avant. De toute façon, on doit toujours récupérer une passe avec le joueur légèrement levé, c'est à dire en l'amortissant (cf. grand angle de blocage de l'entraînement II - Bois et arrêts - 1-Bois). Ensuite, on doit s'exercer avec son gardien pour déterminer si on a plus de facilités à récupérer en haut ou en bas. Enfin, la manière la plus sûre de récupérer une passe flottante est de se positionner comme pour une récupération d'un passage classique des demis : l'ailier est contre le bois puis va chercher la balle (cf. récupération en passant de l'entraînement IV - Techniques de passage des demis - 3- Récupération). Enfin, la clé d'une bonne récupération est la vivacité : plus on est nerveux, plus on a de chance de bouger assez vite. On doit toutefois garder sa lucidité (on ne doit pas par exemple bouger si la balle nous arrive sous le pied).

b - récupération de trajectoires aléatoires

Dans ce cas, on ne se sert que des qualités précitées : vivacité, nervosité, réflexe. C'est exactement les caractéristiques des joueurs qui sont traditionnellement forts en récupération de ce style. Ca ne suffit pourtant pas. Ce qui va faire la différence, c'est d'être constamment conscient, dans n'importe quelle phase de jeu, que la balle peut subitement prendre des trajectoires imprévues. C'est cette anticipation qui est primordiale. Lorsque l'adversaire exécute un tir à l'avant, par exemple, il peut très bien rater son tir en frappant le bois. A ce moment là, la balle peut prendre diverses directions. Mais si on a anticipé le raté de l'adversaire, on sera plus facilement sur la trajectoire de la balle. C'est toujours dans cet esprit qu'on doit jouer. On doit complètement oublier que dans telle ou telle phase de jeu, la balle doit obligatoirement prendre une direction bien précise. Un bon entraînement pratique est de consacrer toutes ses parties amicales - au détriment de la victoire - à cette seule récupération. S'il le faut, on détourne toute sa concentration habituellement consacrée aux autres secteurs du jeu (passages, tirs, ...etc.) pour rester finalement attentif à la moindre balle «perdue». En pratiquant un tel entraînement pendant 2 ou 3 semaines, on peut déjà obtenir de bons résultats. On se reconcentre alors progressivement sur les autres phases de jeu tout en intégrant ce sens de la récupération qui devient plus aiguisé.