

dégagements et comportements

1 - les techniques de dégagement

a - les tirées

b - les poussées

c - les bandes

d - les changements de joueur

e - les lobs

f - les sur places

2 - les tactiques de dégagement

3 - comportement

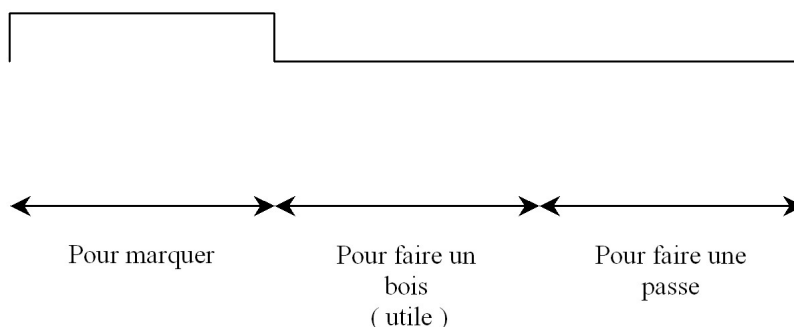
1 - les techniques de dégagement

Préambule :

On ne présentera dans cette partie que les dégagements fréquemment utilisés par les joueurs, c'est à dire les dégagements classiques, et ce, en tirée, poussée, bande, changement de joueur, lob et sur place qui constitueront ainsi 6 sous-parties. Pour chaque sous-partie, on distinguera :

- un dégagement effectué dans l'intention de marquer, de faire une passe ou encore de passer les barres adverses (qu'on appelle "dégagement utile"). On dit aussi, pour cette dernière finalité de dégagement, qu'on vise le bois.
- le joueur choisi pour le dégagement : joueur du haut ou joueur du bas
- la position de la balle avant déclenchement du tir : contre le montant, décalé ou plein centre.

Pour plus de simplicité, on définira 3 zones de dégagement correspondant aux 3 finalités : la zone correspondant à un dégagement pour marquer est la cage adverse. Celle correspondant à un dégagement pour faire une passe est située du milieu du bois jusqu'au montant. La dernière, correspondant à un dégagement visant le bois prend la longueur restante : du poteau jusqu'au milieu du bois.



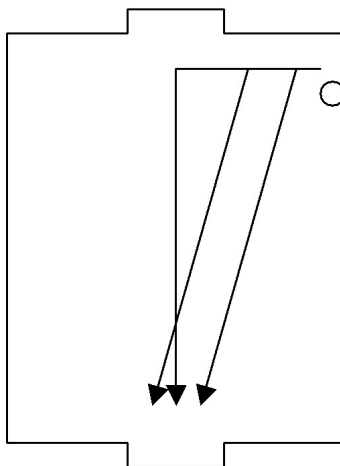
Thème 3 - dégagement et comportement

Application : on doit s'entraîner à tous les dégagements proposés sur différents contres demis + avants, fixes si on est seul, en mouvement si on a un partenaire d'entraînement. Ce dernier cas est plus intéressant car il implique également une notion de timing (on doit dégager à un certain moment). On peut aussi demander à son partenaire d'entraînement différents styles de contres.

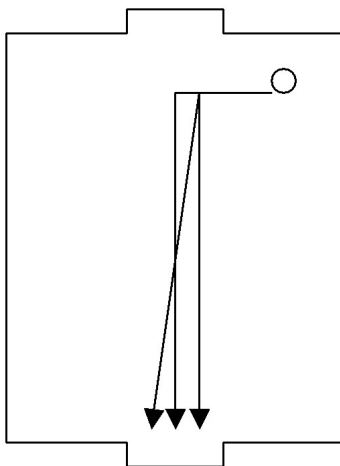
a – les tirées

€ pour marquer :

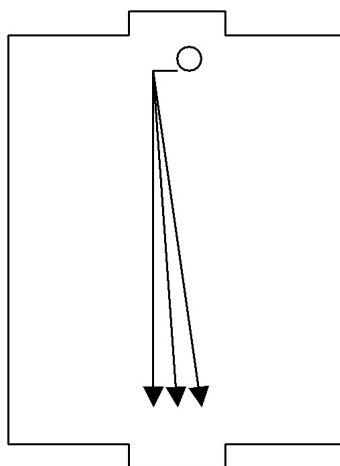
- avec le joueur du haut collé contre le montant : 3 types de tirées prédominants : une tirée courte décroisée au premier poteau, une longue décroisée au deuxième poteau et une tirée très longue et droite (du bois jusqu'au centre) pour le centre :



- avec le joueur du haut décalé : 3 tirées : une courte droite au premier poteau, une longue droite au centre et une courte décroisée au deuxième poteau :

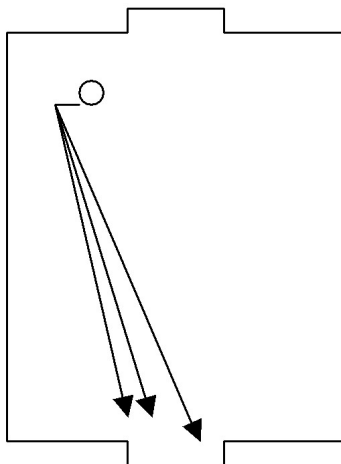


- avec le joueur **du bas** plein centre : une courte droite au deuxième poteau et une courte croisée au premier poteau ou au centre :



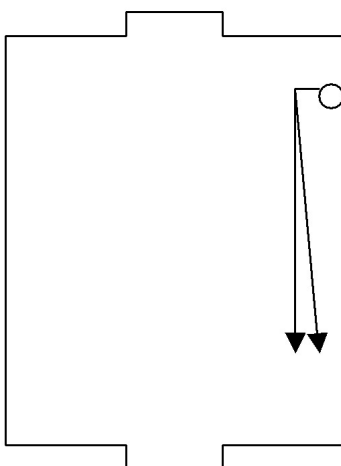
Thème 3 - dégagement et comportement

- avec le joueur du bas décalé : une courte croisée au premier ou deuxième poteau, ou encore au centre :

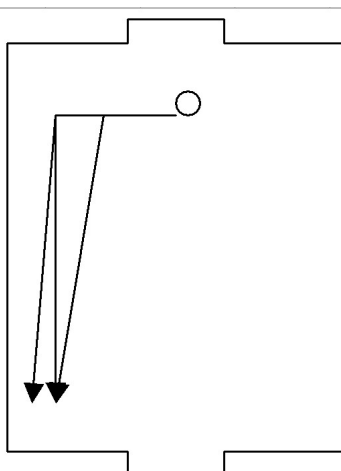


pour faire une passe :

- joueur du haut contre le montant : une courte droite et une courte croisée :

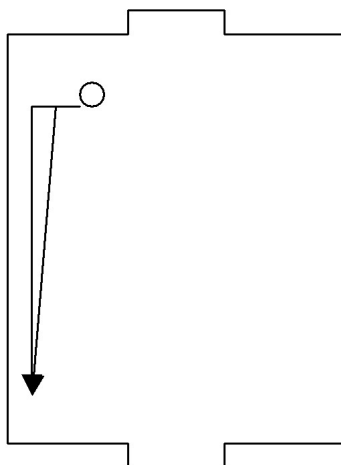


- joueur du bas plein centre : une courte décroisée, une longue droite ou une longue décroisée :



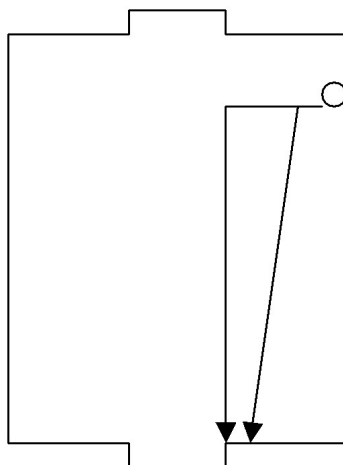
Thème 3 - dégagement et comportement

- joueur du bas décalé : longue droite ou courte décroisée :

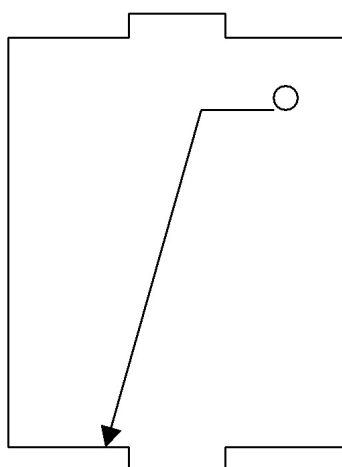


pour faire un bois :

- joueur du haut contre le montant : une longue droite et une courte décroisée :



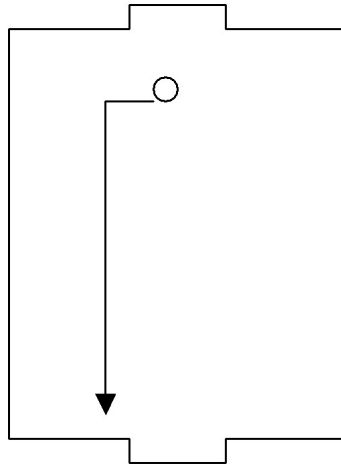
- joueur du haut décalé : une longue décroisée pour viser après le deuxième poteau :



Thème 3 - dégagement et comportement

Éprouver pour faire un bois :

- joueur du haut contre le montant : une longue droite et une courte décroisée :



b – les poussées

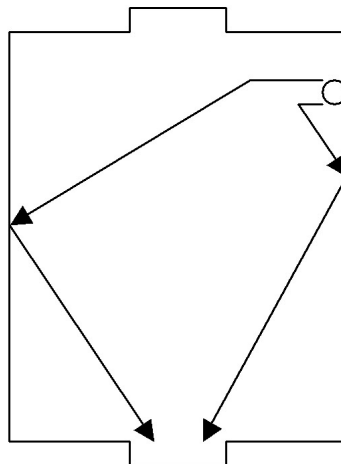
C'est exactement la même chose en intervertissant joueur du haut et joueur du bas

c – les bandes

On appelle grande bande une bande tapant le montant opposé du joueur qui frappe la balle. L'autre bande est appelée petite bande

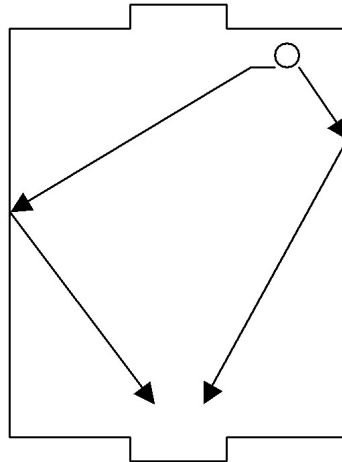
Éprouver pour marquer :

- joueur du haut contre le montant : la grande bande en déplacement long ou la petite bande en départ tirée croisée :

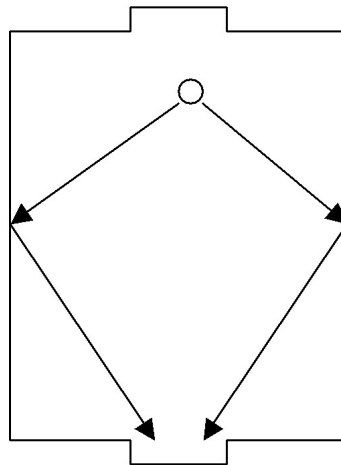


Thème 3 - dégagement et comportement

- joueur du haut décalé : grande bande, mais en déplacement court, ou petite bande en sur place :



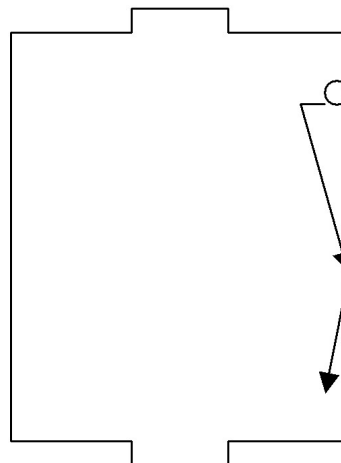
-joueur du haut ou du bas plein centre : grande bande en sur place :



- pour le joueur du bas décalé ou contre le montant c'est le même principe, symétriquement opposé .

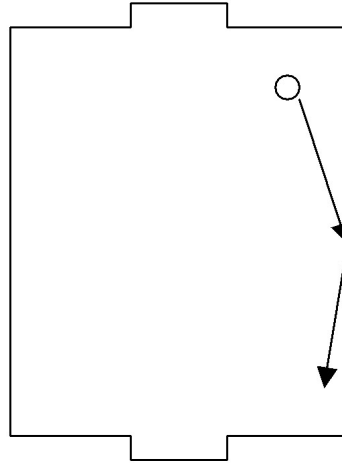
pour faire une passe :

- joueur du haut contre le montant : petite bande en départ tirée croisée (angle plus petit que précédemment) :



Thème 3 - dégagement et comportement

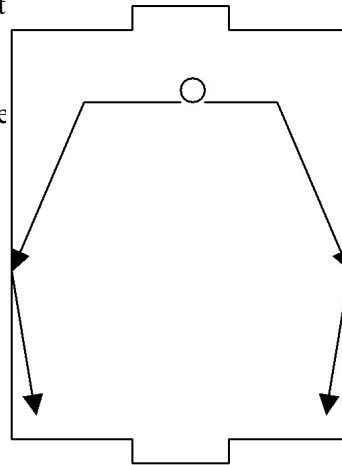
- joueur du haut ou du bas plein centre : grande bande en sur place :



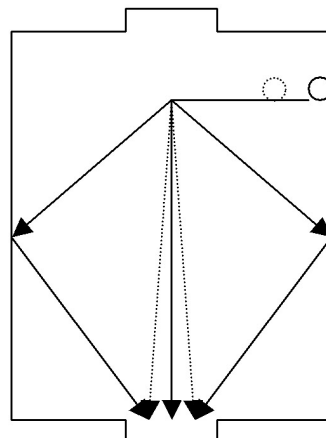
- pour le joueur du bas décalé ou contre le mont (positionnement métriquement opposé).

pour faire une passe :

- joueur du haut contre le montant : petite bande (positionnement plus petit que précédemment) :



- avec le joueur du haut décalé : même bande, mais en sur place :

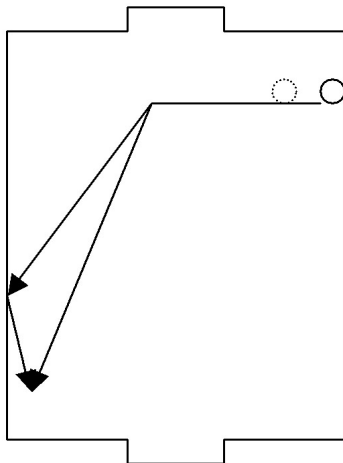


Thème 3 - dégagement et comportement

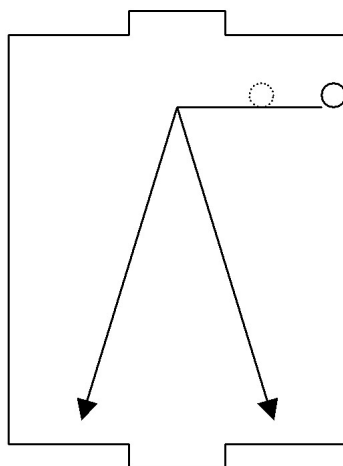
- même principe pour le joueur du bas

€pour faire une passe :

- joueur du haut contre le montant ou décalé : petite bande avec petit angle ou décroisé avec grand angle (même principe pour le joueur du bas) :



€pour faire un bois : croisé et décroisé en angle moyen (même principe avec joueur du bas) :



e - les lobs

Les lobs sont les dégagements utiles par excellence. En effet, si on est assuré de lever la balle, qu'on marque ou non, celle-ci passe les barres adverses. Cela reste tout de même des tirs difficiles à maîtriser.

f – les sur places

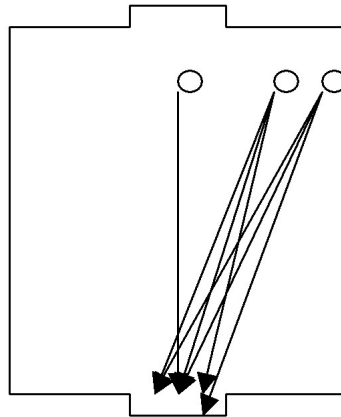
€pour marquer

- joueur du haut contre le montant ou décalé: sur place ou roulette croisés au premier poteau, deuxième poteau ou plein centre :

- joueur du haut ou du bas plein centre : sur place ou roulette droits :

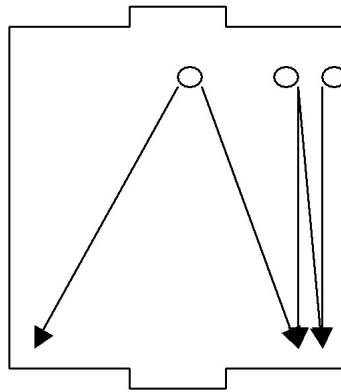
- même chose pour le joueur du bas :

Thème 3 - dégagement et comportement



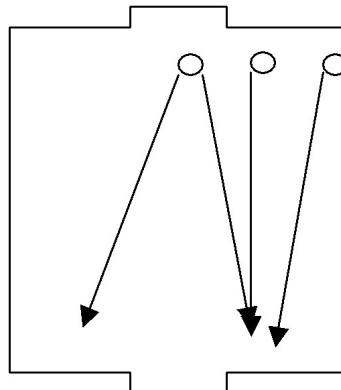
Pour faire une passe

- joueur du haut contre le montant : sur place ou roulette droite
- joueur du haut décalé : sur place décroisé et, si on n'est pas trop décalé, sur place ou roulette droits
- joueur du haut ou du bas plein centre : sur places croisés et décroisés avec grand angle
- même chose pour le joueur du bas :



Pour faire un bois

- joueur du haut contre le montant : sur place ou roulette croisés avec petit angle
- joueur du haut décalé : sur place ou roulette droits, si on est très décalé
- joueur du haut ou du bas plein centre : sur places croisés et décroisés avec petit angle
- même chose pour joueur du bas :



2 - les tactiques de dégagement

D'une manière générale, on admettra que l'idéal en matière de dégagement est de les faire varier. En effet, si on dégager uniquement pour marquer, par exemple, plus on s'avance dans la partie, plus on s'expose à un contre de l'avant qui aura tôt fait de repérer les endroits où l'on dégager. On se rendra d'ailleurs compte que l'avant adverse, en début de partie, sera le plus souvent concentré à contrer des dégagements pour marquer. On doit donc profiter de cette relative déconcentration pour faire des passes ou viser le bois. On s'efforcera ensuite de repérer tout changement stratégique adverse. Si l'avant commence à bloquer les passes et les bois, c'est le moment d'attaquer. Comme on a 3 finalités différentes, que l'avant ne peut pas tout bloquer, et qu'on peut analyser la finalité de contre de l'avant, on doit toujours pouvoir se débrouiller pour bien dégager. Il faut également savoir que tout fonctionne, aux dégagements, comme à l'avant ou aux demis : on aura peut-être à faire à un avant utilisant un contre au réflexe, au bluff, au conditionnement...etc. (cf. entraînement "bois et arrêts"). Il faut alors tout de suite analyser de quel type de contre il s'agit pour pouvoir dégager en conséquence. Si l'avant contre au bluff, par exemple, il faut ensuite savoir s'il bluffe premier ou second degré...etc.

Enfin, il existe une tactique utilisée par plusieurs gardiens expérimentés, et de l'avis de nombreux joueurs, c'est une très bonne tactique. Elle consiste à utiliser seulement 2 finalités en début de partie : les passes et les bois. Cette stratégie amène souvent à détourner l'attention de l'avant sur les tirs en direction des cages. C'est seulement en fin de partie, et a fortiori pour des balles importantes (à 5 ou 6 en score par exemple), que l'arrière va décocher ses tirs. Le plus souvent, ces tirs sont prédéterminés dès le début. En effet, si on arrive à repérer un ou deux trous dans le contre adverse, afin de dégager pour marquer, il est préférable de se les réserver pour la fin de la partie, où ils seront

beaucoup plus déterminants. D'autant plus qu'ils seront facilités quant à leur efficacité par tout le travail de sape réalisé auparavant.

3 - comportements

Le plus gros de cette partie a été vu au premier thème : comportement général.

Rappel : cf. entraînement "comportement général" – partie 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.

Thème 3 - dégagement et comportement

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'arrière a la responsabilité sont à ajouter : la première est d'analyser la garde adverse, lorsque son partenaire tire, ou le contre des demis adverse lorsque le partenaire passe. Ceci afin de trouver des solutions ou des conseils qui pourront peut-être s'avérer profitables à son avant. Outre conseiller son avant, le rassurer fait partie de la deuxième fonction. On a vu plus haut que cela pouvait se produire à plusieurs reprises. Enfin, la troisième fonction est de réguler le rythme de la partie. En effet, selon la volonté de l'avant, l'arrière a la charge de calmer le jeu lorsqu'il a la balle ou au contraire d'accélérer le rythme.