

techniques de tirs a l'avant - partie 1

1 - positionnement de main et de corps

2 - caractéristiques du lancer

a - impulsion

b - glissé

c - écrasé

3 - préparation du tir

a - tir balle arrêtée et long (au premier poteau) ou court

b - tir balle en mouvement long ou court

4 - caractéristiques du tir

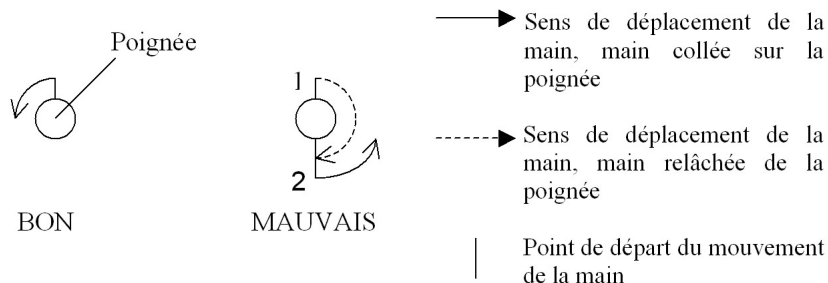
a - camouflage

b - précision

c - vitesse

1 - positionnement de main et de corps

A l'instar des positionnements de main, il est conseillé de tester plusieurs positionnements de corps. Ceci afin de trouver sa position idéale, c'est à dire celle qui permet d'être le plus à l'aise pour effectuer ses tirs principaux. Mais on remarquera que certains de nos tirs secondaires sont plus commodes à réaliser avec une position de corps ou de main différents. Il est pourtant indispensable de ne jamais changer de positionnement en fonction des tirs effectués, ceci pour éviter que l'arrière ne "lise" notre jeu offensif. C'est une des premières règles à respecter si l'on veut avoir des tirs "masqués". C'est pour cette raison, par exemple, et dans le cadre d'un positionnement de main identique pour chaque tir, qu'une roulette doit être effectuée en laissant glisser sa main le long de la poignée et non pas en relâchant sa main puis en ressaisissant la poignée par le dessous :

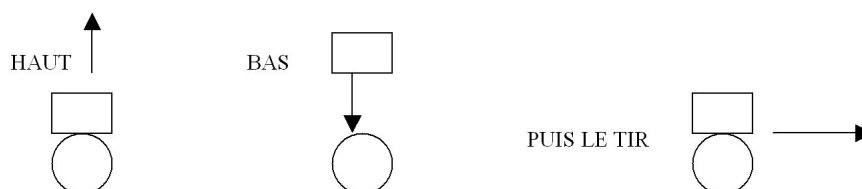


2 - caractéristiques du lancer

Un tir à l'avant, tout comme un passage des demis, se décompose en 2 phases : un lancer et une frappe. On s'intéresse dans cette partie au départ du lancer, c'est à dire au phénomène physique qui fait passer la balle d'une phase arrêtée ou semi-arrêtée à une phase en mouvement. On considère la phase semi-arrêtée comme une phase de la balle en mouvement qui n'est pas dans l'intention d'effectuer le tir aussitôt après ce dernier. En d'autres termes, si dans un jeu en mouvement, j'effectue 6 mouvements de balle avant de tirer au 7ème mouvement, la phase semi-arrêtée est celle constituée par les 6 premiers mouvements de balle. Dans ce qui suit, on facilitera les explications en supposant la balle arrêtée avant le départ du tir.

a – impulsion

On donne de la vitesse à la balle en tapant dessus dans le sens où l'on veut la diriger. L'impulsion est plus pratique pour donner de la force ou de la vitesse au tir. Elle est en revanche plus voyante que les autres techniques de lancer puisqu'elle oblige le joueur qui frappe à se décoller de la balle pour la retoucher ensuite. On a donc un mouvement haut-bas effectué par le joueur qui frappe :



b – glissé

On donne de la vitesse à la balle en glissant dessus dans le sens où l'on veut la diriger. Il est plus difficile techniquement – mais néanmoins possible – de donner force et vitesse avec un tir glissé. De par sa nature (le joueur ne décolle pas de la balle), il est cependant plus masqué que l'impulsion.

c – écrasé

C'est une variante du glissé. On peut effectivement glisser sur la balle de manière douce (on “surfe” dessus) ou de manière plus agressive. C'est ce dernier cas qui constitue un tir écrasé : il comporte à peu près les mêmes avantages et inconvénients de l'impulsion : il est plus facile de donner force et vitesse à la balle en l'écrasant mais on “marque” plus le tir, c'est à dire qu'on le masque moins. On dit aussi que le départ n'est pas “léger” ou bien qu'on n'est pas “léger” sur la balle.

N.B. : A partir d'une base de lancer (impulsion, glissé ou écrasé) on peut encore moduler ce dernier à cause de la trajectoire qu'on va lui donner (cf. IV- Techniques de passage des demis, 1- Le lancer b- trajectoires de balle). Le lancer peut en effet être droit, c'est à dire perpendiculaire aux montants de la table de jeu, ou légèrement incurvé. L'utilité de ces deux lancers sera expliqué à l'entraînement IX – Technique de tirs à l'avant partie 2, 1 – Direction.

3 - préparation du tir

a – tir balle arrêtée et long (départ au 1^{er} poteau) ou court

€départ au premier poteau

C'est la préparation de tir la plus classique. Elle permet de fixer la garde adverse (danger d'une roulette) et de disposer d'un éventail de modulations de tir en terme de distance, d'angle et de vitesse. Le jeu en balle arrêtée est en outre économique d'un point de vue physique, ce qui est intéressant pour les longs tournois

Thème 3 - technique de tirs à l'avant

€court

La balle est au niveau du centre de la cage. Les opportunités sont plus faibles en terme de distance (les tirs sont tous courts) et en terme d'angle mais on peut en revanche tirer dans les deux sens (tirée ou poussée) ce qui peut davantage surprendre le gardien. La balle étant arrêtée, le danger d'une roulette subsiste.

b – balle en mouvement long ou court

Les opportunités en terme de distance, d'angle et de vitesse sont les mêmes qu'en balle arrêtée long ou court. La principale différence est qu'on ne fixe plus la garde adverse. Pour effectuer une roulette ou un sur place, on doit ralentir considérablement le mouvement de la balle ou totalement l'arrêter ce qui devient alors trop visible. Cet inconvénient peut cependant être compensé puisqu'on prend de l'avance sur la garde adverse du fait du mouvement de la balle, du moment que le rythme du déclenchement de tir ne soit pas trop différent du rythme du mouvement de la balle. C'est toute la difficulté du jeu en mouvement. De plus, un jeu en mouvement est a priori moins économique qu'un jeu en balle arrêtée.

4 - caractéristiques du tir

a – camouflage

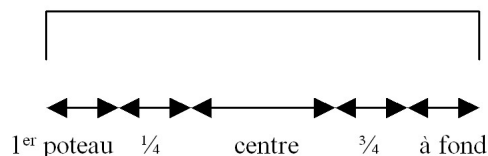
C'est la faculté de rendre le départ du tir imperceptible au gardien. Dans un jeu en balle arrêtée, il est par exemple très important d'effectuer tous ses tirs avec la même position de balle par rapport à la cage et la même position de joueur par rapport à la balle. Ensuite, tout dépendra de la façon de tirer : impulsion, glissé ou écrasé, léger ou non sur la balle ...etc. On peut aussi surprendre le gardien par des changements de rythme, c'est à dire qu'on déclenche un tir plus tôt qu'on en a régulièrement l'habitude ...etc. Dans un jeu en mouvement, on s'attardera plus à garder au maximum le même rythme de déplacement de balle et de déclenchement de tir (cf. partie précédente).

Dans tous les cas, on doit au moins garder les mêmes positionnements de main et de corps (cf. partie 1 – Positionnement de main et de corps).

b – précision

Par rapport à certaines gardes adverses, il est très important d'être précis dans ses tirs. La précision est la caractéristique du tir où il est le plus nécessaire de s'entraîner régulièrement. A l'instar des demis, il est essentiel de s'entraîner fréquemment sur la précision de nos tirs pour ne pas la perdre petit à petit. On rappelle la décomposition de la cage évoquée à l'entraînement II – Bois et arrêts 2 – Arrêts d – choix statistique ou selon le bluff :

Cas d'une tirée



c – vitesse

C'est une caractéristique qui peut compenser un tir insuffisamment masqué. Pour mieux comprendre les compensations vitesse-camouflage, il est utile de se reporter au tableau récapitulatif de l'entraînement II -Bois et arrêts 2 – Arrêts a – le réflexe. La vitesse est en effet une caractéristique importante pour toute garde au réflexe. On comprendra également mieux les compensations glissé-impulsion/écrasé qui confèrent au tir, selon le choix du lancer, une dominante vitesse ou une dominante camouflage. A noter que la vitesse du tir est déterminée par deux facteurs : l'effet que donne le joueur à la balle et la vitesse pure donnée par la vitesse du bras. Cette dernière peut être optimisée par un influx nerveux donné juste avant l'exécution du tir.