

tactiques de tirs à l'avant - partie 2 ***le tir prédéterminé***

1 - le conditionnement

a - rythme fixe

b - utiliser les contreparties

2 - les stratégies bonus

a - le rituel

b - les tirs de rupture

c - variation de rythme

d - les tirs secondaires

Préambule : Dans cette première partie de tactiques de tirs à l'avant, on présente la tactique de base utilisée par de nombreux joueurs débutants et quelques confirmés : le tir prédéterminé. C'est à dire qu'on applique un schéma tactique personnel suivant nos forces et nos faiblesses sans se soucier véritablement de la garde adverse. On effectue majoritairement des tirs prédéterminés mais c'est aussi tout notre jeu offensif qui est prédéterminé. Par exemple, si on maîtrise techniquement une poussée longue droite et un sur place en position poussé; et qu'on est capable, mais de manière moins sûre, d'exécuter une poussée courte, une poussée longue croisée et un aller-retour, on peut établir le schéma tactique - prédéterminé - suivant : je commence à attaquer par ma poussée longue droite jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée puis j'enchaîne par le sur place (les 2 tirs parfaitement maîtrisés dans notre exemple). Dès que le gardien est conditionné par ces 2 tirs, je passe à mes tirs moins maîtrisés (tirs secondaires, V. plus loin)...etc. On voit ainsi qu'un jeu offensif prédéterminé va souvent prendre en compte le conditionnement que l'on applique au gardien.

1 - le conditionnement

Le conditionnement est basé sur la mémoire visuelle. Le gardien va être influencé par l'«historique» des tirs effectués par l'avant adverse. Ainsi, il est très important pour tout joueur utilisant une tactique s'appuyant sur le conditionnement, d'exécuter tous ses tirs avec la même préparation. La préparation d'un tir est la phase de temps débutant dès la réception du passage des demis et finissant lors de la réalisation proprement dite du tir.

a - rythme fixe

Outre les conditionnements techniques nécessaires au camouflage d'un tir expliqués lors des 2 entraînements précédents, il peut être utile d'effectuer tous ses tirs avec le même rythme si l'on veut conditionner le gardien. Le rythme d'un tir est l'intervalle de temps qui sépare le placement de la balle en position de tir et le tir lui-même. On peut bien sûr tirer tantôt au bout de 3 secondes, tantôt au bout de 5 ou de 9 secondes, mais l'important est qu'il n'y ait pas un rythme propre à chaque tir. On ne doit pas par exemple exécuter une aile systématiquement au bout de 3 secondes et une tirée longue au bout de 5. Mais comme il peut être difficile de porter son attention et sa concentration à la fois sur son rythme et sur la bonne exécution de son tir, il est plus commode d'avoir un rythme fixe pour tous ses tirs. Il est en effet plus facile, à force d'habitude, de s'imprégner d'un rythme fixe et donc de ne plus s'y concentrer, pour ensuite réaliser ses tirs avec une totale concentration et d'éviter ainsi un quelconque doute sur la synchronisation rythme/tir.

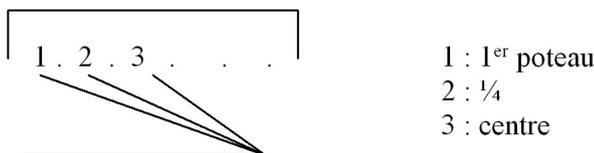
Thème 10 - tactiques de tirs a l'avant - tir prédéterminé

b – utiliser les contreparties

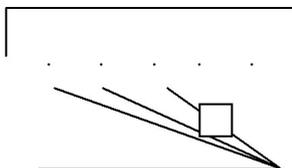
L'utilisation des contreparties adéquates est à la base de l'efficacité du jeu en conditionnement. Pour un tir donné exploitant un certain trou d'une certaine garde, la contrepartie de ce tir est elle-même un tir qui exploite alors le ou les trous d'une garde bloquant le premier tir. C'est le même principe que les contreparties dans les passages de demis : on a un système binaire (cf. V - Tactiques de passages des demis 1 - le passage prédéterminé b - stratégie).

Etude d'un cas : la tirée longue croisée

La première chose à savoir est l'angle de notre croisée. Il peut y en avoir trois :

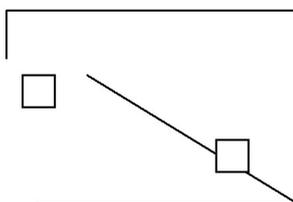


Ensuite, quelle garde utilise le gardien ? S'il goale en garde normale, la manière la plus sûre de goaler le croisé est d'utiliser le défenseur à fond, quelle que soit la position du goal :

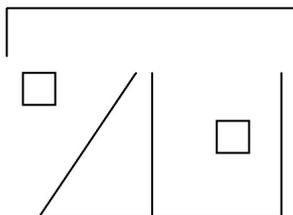


Si cela se passe, on doit alors mémoriser la position que prend le goal le plus souvent (il peut y en avoir 6 soit autant qu'il y a de divisions dans la longueur d'une cage).

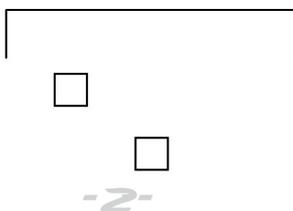
1^{er} exemple : notre croisée est de type 2 (angle au ¼) et le gardien, lorsqu'il la goale avec le défenseur à fond, place généralement son goal au 1^{er} poteau (cas d'une garde parisienne) :



La contrepartie de notre croisée est alors un tir exploitant les trous de cette garde. Il y a donc plusieurs contreparties : le sur place croisé ou l'aile croisée, la tirée courte droite et la tirée longue droite (équerre). On choisira la contrepartie qu'on maîtrise le mieux.

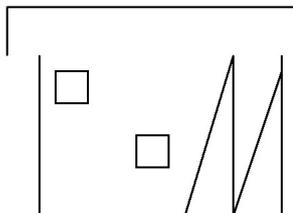


2^{ème} exemple : notre croisée est toujours de type 2 mais, cette fois, le gardien l'arrête systématiquement avec le goal. On doit alors regarder où se trouve généralement le défenseur. Supposons qu'il se trouve le plus souvent au centre, on obtient alors la garde suivante :



Thème 10 - tactiques de tirs a l'avant - tir prédéterminé

Les contreparties de notre croisée sont alors l'aile droite ou le sur place droit, les tirées longues décroisées ou droites au $\frac{3}{4}$ et à fond :



Récapitulatif des contreparties

Voici, selon les gardes les plus usités, les tirs bloqués par ces dernières ainsi que les contreparties correspondantes (seules les contreparties les plus sûres ont été retenues ; les cas étudiés sont relatifs à un jeu en tirée).

Les différentes gardes	Descriptif	Tirs bloqués	Leurs contreparties
Garde 1		Aile ou sur place droit ou croisé ; long décroisé ou long droit au $\frac{3}{4}$	Court droit ou croisé ; longue croisée
Garde 2		Aile ou sur place droit ou croisé ; court droit ; longue croisée angle 3	Longue décroisée ou droite
Garde 3		Court ; aile ou sur place droit	Longue droite ou croisée ; aile ou sur place croisé
Garde 4		Aile ou sur place droit ; longue croisé ou décroisée	Court droit ou décroisé ; équerre ; aile ou sur place croisé
Garde 5		Court ; longue décroisée ou longue droite au $\frac{3}{4}$	Aile ou sur place ; longue croisée

Thème 10 - tactiques de tirs a l'avant - tir prédéterminé

Les différentes gardes	Descriptif	Les tirs bloqués	Leurs contreparties
Garde 6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6</div> <div style="margin-left: 100px;">□</div> <div style="margin-left: 150px;">□</div>	Longue croisée ou décroisée ; court droit	Aile ou sur place droit ; équerre
Garde 7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6</div> <div style="margin-left: 200px;">□</div> <div style="margin-left: 10px;">□</div>	Aile ou sur place ; longue décroisée ou droite à fond	Court ; longue croisée
Garde 8	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6</div> <div style="margin-left: 200px;">□</div> <div style="margin-left: 100px;">□</div>	Court ; longue décroisée ou droite à fond	Aile ou sur place ; longue croisée
Garde 9	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6</div> <div style="margin-left: 200px;">□</div> <div style="margin-left: 150px;">□</div>	Tout tir long	Aile ou sur place ; longue croisée
Garde 10 (inverse)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6</div> <div style="margin-left: 10px;">□</div> <div style="margin-left: 150px;">□</div>	Equerre ; aile ou sur place droit	Court ; aile ou sur place croisé ; longue décroisée
Garde 11 (inverse)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6</div> <div style="margin-left: 100px;">□</div> <div style="margin-left: 150px;">□</div>	Equerre ; court droit ; longue croisée angle 3	Aile ou sur place droit ; longue décroisée

2 - les stratégies bonus

Ce sont des tactiques personnelles qui viennent se greffer aux tactiques de base (prédétermination, conditionnement, rythme fixe, contreparties ...etc) pour compléter notre jeu offensif et ainsi lui donner son originalité. La majeure partie des tactiques personnelles – et donc des stratégies bonus – des différents joueurs utilise les quatre notions ci-après :

a – le rituel

Le rituel est la répétition rigoureuse de nos gestes techniques et de notre attitude générale pendant toute la phase de temps qui sépare la réception de la balle à l'avant jusqu'au placement de celle-ci en position de tir. Ainsi, pour un joueur qui utilise les tirées, le rituel sera plus long que pour un joueur utilisant les poussées, du moment que le passage des demis ou la réception de la balle s'effectue en bas. Quand on parle de gestes techniques et d'attitude, il faut comprendre par exemple le remonté de balle en position tirée pour les tireurs, le fait de relâcher la poignée pour s'essuyer les mains, un tic gestuel...etc. Et tout ceci cadencé au même rythme, et prenant le même temps à chaque fois. Le rituel a pour but d'habituer le gardien à cette répétition. Ainsi, même inconsciemment, ce dernier relâchera peut-être progressivement son attention sur cette phase de jeu. C'est alors qu'il faut en profiter.

b – les tirs de rupture

Ce sont tous les tirs que nous maîtrisons qui viennent casser le rituel. Ce sont donc des tirs complètement différents de ceux utilisés dans notre jeu offensif principal. Ils ne sont là que pour profiter de l'inattention potentielle du gardien causée par le rituel. C'est évidemment à chacun d'entre nous d'imaginer les tirs de rupture qui conviennent le mieux à notre jeu.

c – variation de rythme

Avec les tirs de rupture, on casse un rituel préalablement mis en place. Avec la variation de rythme, on casse le rythme fixe évoqué au 1-a. En effet, certains gardiens sont plus à l'aise sur des rythmes de tirs lents car ils arrivent, sur un temps suffisamment long, à bluffer efficacement l'avant adverse. Ainsi, varier de rythme en tirant plus rapidement que d'habitude peut les gêner et s'avérer plus efficace. La réciproque est évidemment vraie puisque désormais admise par tous : il est généralement préférable de temporiser avant de tirer pour "endormir" les réflexes du gardien et faire de meilleurs choix de tirs.

d – les tirs secondaires

Les tirs secondaires sont souvent des tirs moins bien maîtrisés que les principaux et qui sont utilisés en secours ou dernier recours. Ils peuvent cependant faire partie intégrante d'une stratégie. Pour résumer, ils peuvent donc être de deux natures :

- des tirs de secours : on a épuisé nos tirs principaux et le gardien adverse a pris pleine mesure de notre jeu. On utilise alors nos tirs secondaires pour le surprendre,
- des tirs d'intimidation ou d'anticipation : notre jeu principal fonctionne jusqu'à maintenant. Mais, pensant que le gardien adverse va finir par nous goaler ou s'imprégner de notre jeu, on préfère anticiper en lui montrant d'autres facettes et ainsi semer la confusion dans son esprit avant de revenir à nos tirs principaux.