

## ***tactiques de tirs à l'avant - partie 2***

### **1 - le tir au coup d'oeil**

#### **a - timing et contre - timing**

#### **b - camouflage et précision**

#### **c - détermination d'un tir**

### **2 - le tir jeté en vitesse**

### **1 - le tir au coup d'oeil**

On va tenter dans cet ultime entraînement une approche d'une tactique de tirs à l'avant plus élaborée : le tir au coup d'œil.

Contrairement au tir prédéterminé, celui-ci tient compte de la garde adverse et de ses brèches. C'est à dire que le tir à effectuer va se décider seulement lorsque l'on sera en possession de la balle, selon le positionnement et les bluffs éventuels de la garde adverse. Dans ce cas, le jeu de l'avant est forcément en attente, que la balle soit en mouvement ou non. D'ailleurs, dans un jeu en mouvement, la balle sera alors en phase semi-arrêtée (cf. VIII – Techniques de tirs à l'avant – 1ère partie, 2 - caractéristiques du lancer).

#### **a – timing et contre-timing**

Dans le tir au coup d'œil, le timing est primordial. Avoir un bon timing, c'est déclencher son tir exactement au bon moment afin de profiter d'un des trous de la garde adverse. En effet, si l'adversaire bouge rapidement ses joueurs afin de laisser des trous puis de les refermer (cas d'une garde au bluff), il faut savoir exactement quand déclencher le tir afin que la balle passe au moment où le trou y est, et ce, par rapport à des paramètres tels que la vitesse de notre tir, la longueur du tir à effectuer...etc. Un bon entraînement est de demander à un partenaire de goaler nos tirs en bougeant toujours à la même vitesse et au même endroit, sans réagir au déclenchement de notre tir. On apprendra alors, pour chacun de nos tirs (longue droite, longue croisée, courte...etc.), le timing adéquat à appliquer. Il faut ensuite demander à ce même partenaire d'entraînement de varier la vitesse des mouvements qu'il effectue. On se rendra compte que le bon timing est souvent de déclencher son tir, à un instant t, à l'endroit où l'on voit le joueur à cet instant. On dit alors qu'on tire en contre-timing.

#### **b – camouflage et précision**

Avoir un bon timing n'est pas tout. D'abord parce que dans le tir au coup d'œil, le gardien va nous laisser un trou qu'on ne connaît pas à l'avance et qui peut être n'importe lequel ; donc il faut impérativement être à l'aise dans la précision de nos tirs. D'autant plus à l'aise que cette précision va être sollicitée en l'espace de quelques secondes : on n'a pas le temps de s'y préparer. Ensuite, notre tir doit être masqué, sinon on tombe facilement dans le piège du bluff. En effet, le gardien a beau bouger dans tous les sens et nous laisser tel ou tel trou, s'il voit le départ du tir, il va automatiquement les boucher avant même que la balle ne se soit décollée du joueur. Il peut aussi décider de ne pas les boucher (2<sup>ème</sup> degré) mais dans tous les cas c'est lui qui décide du comportement à adopter, donc c'est lui qui, en théorie, mène le match avant/arrière psychologiquement. Et dans ce cas, l'avant est alors souvent sujet à la pression. C'est généralement dans un tel cas de figure que même de très bons avants deviennent complètement improductifs (on dit alors que l'avant se fait "enfermer" par le gardien). Cependant, si on n'arrive pas à masquer son tir, on peut toujours profiter de ce départ visible pour jouer sur les degrés de bluff du gardien (cf. II - Bois et arrêts 2- Arrêts b- le bluff).

## **Thème II - tactiques de tirs à l'avant - partie 2**

### **c – détermination d'un tir**

On a pu constater que le tir au coup d'œil demande beaucoup de qualités, voire trop : un bon timing, un tir masqué et précis mais surtout un tir qui se décide en quelques secondes. A cause de ce dernier point, on n'a pas le temps de se préparer en terme de camouflage et de précision. Pire : étant logiquement concentré sur le timing – le paramètre le plus difficile à maîtriser – il ne nous reste que très peu de concentration pour le reste. Pour résoudre ce problème, il existe un moyen très simple : celui de déterminer un tir. Mais attention, ce n'est pas le tir prédéterminé de l'entraînement précédent. En effet, ici, on va déterminer un tir en fonction des trous du bluff de la garde adverse. Si, par exemple, on se rend compte que le bluff du gardien laisse toujours à un certain moment le trou de la longue croisée, on va alors déterminer pour tous nos prochains tirs la longue croisée. Ce n'est alors plus un tir prédéterminé mais plutôt un tir "post déterminé". La difficulté du timing est toujours présente mais, au moins, on peut se préparer et se conditionner psychologiquement à effectuer un certain tir dès réception de la balle à l'avant. Il existe aussi un 2<sup>ème</sup> intérêt : un timing plus efficace. Car tant qu'on n'utilise pas cette tactique, le tir au coup d'œil revient à observer la garde adverse, attendre un certain trou et tirer en fonction de ce dernier. C'est à dire qu'on a deux problèmes :

- le 1<sup>er</sup> est qu'on est influencé par le bluff adverse : c'est le gardien qui nous dicte le trou qu'on va viser. Dans le cas du tir post déterminé, on a déjà choisi le trou : c'est alors l'avant qui attend l'erreur du gardien, ce qui n'est plus du tout la même chose d'un point de vue psychologique ;
- le 2<sup>ème</sup> est qu'on perd du temps, dans notre timing, à prendre conscience du trou qui nous est laissé puis à effectuer le tir correspondant. Dans le cas du tir post déterminé, il n'y a plus d'effet de surprise : le temps de réponse du bras est plus court. On comprend mieux lorsque l'on se penche sur le calcul de la distance de freinage appris par tous au Code de la route : lorsque l'on roule tranquillement et qu'un obstacle apparaît (un chevreuil par exemple), on n'est pas préparé à cet obstacle, c'est à dire qu'il y a un effet de surprise. Cet effet de surprise a pour conséquence de nous faire perdre une seconde dans notre freinage : c'est le temps de réponse.

## **2 - le tir jeté en vitesse**

Mais les problèmes offensifs que l'on peut rencontrer ne sont pas toujours liés au bluff de l'adversaire. Il ne faut pas oublier que certains gardiens goalent au réflexe. Dans ce cas, il faut généralement ne pas hésiter sur la tactique à adopter : il faut tout simplement être rapide. La vitesse est alors le paramètre le plus important de notre tir. Il n'y a évidemment pas de méthode miracle pour avoir un tir rapide, certains ne disposeront donc peut-être pas d'une vitesse suffisante. Il ne faut alors pas oublier ce qui a été vu à l'entraînement VIII – Techniques de tirs à l'avant 1<sup>ère</sup> partie, 4 – caractéristiques du tir, c – vitesse : une lacune en vitesse peut être compensée par un bon camouflage de tir.

Ensuite, le tir n'a pas besoin d'être précis, même mieux : il ne doit pas être précis ! En effet, si on est trop précis dans notre tir en vitesse et qu'il est donc pratiquement toujours exécuté au même endroit, le gardien peut le remarquer. Si le gardien est concentré à goaler à l'aide de ses deux joueurs (goal + arrière), il sera souvent pris de vitesse. Mais s'il ne se concentre à goaler qu'avec un seul joueur à l'endroit précis où l'on tire à chaque fois, on marquera alors très peu. Pour cette raison, notre tir en vitesse doit être imprécis (mais toujours cadré et long). On dit alors qu'il est "flottant".

## **conclusion**

En résumé, on peut établir les correspondances suivantes entre le type de garde, le type de tir à effectuer, et les qualités du tir qui sont alors requises :

Type de garde	Tir adapté	Qualités requises
Garde au bluff	Tir au coup d'œil	<u>Timing</u> , camouflage, précision
Garde au réflexe	Tir jeté en vitesse	<u>Vitesse</u> ou camouflage en compensation, Imprécision