

SUPREME

Le spécialiste du baby foot

Avants

➤ Tirs

➤ Contres

➤ Technique

[Retour au menu](#)

Les avants

1. Les bases

Commençons par ce qui est tout même essentiel : le contrôle de la balle.

Il y a 2 façons de bloquer la balle :

- En commerce : la balle sous le pied du joueur, celui-ci étant dirigé vers le goal adverse. C'est la façon la plus simple et la plus utilisée de contrôler la balle.

C'est la position de contrôle la plus répandue, la balle est contrôlée en avant du joueur, ses pieds dirigés vers le gardien adverse :



- En cassette : C'est le même principe qu'en commerce sauf que la position du joueur est exactement le contraire. C'est plus difficile mais on peut bien lifter la balle. Cette technique est un peu plus difficile à maîtriser mais permet de donner des effets aux balles et quelquefois de tirer avec plus de force.



Le tir est l'un des fondamentaux du Baby-foot. C'est celui-ci qui vous permettra de marquer un grand nombre de buts. La plupart du temps le tir est effectué en mouvement, c'est-à-dire, en décalage suivi du mouvement de poignet qui permettra de diriger la balle vers la cage. Il existe un très grand nombre de tirs différents: en tirant, en poussant, avec des feintes, croisées, décroisées, en bande, en cuillère... et je vais essayer de vous en faire découvrir quelques uns.

Bien sûr, la théorie ne remplacera jamais la pratique et je vous encourage vivement à vous entraîner souvent afin d'assimiler ces différentes techniques. Si vous ne possédez pas de baby-foot personnel, proposez de faire quelques balles d'échauffement avant la partie par exemple.

Aussi, je ne prétends aucunement être surdoué en baby-foot et je pense qu'un joueur très expérimenté ne trouvera pas son bonheur ici, par contre, ceci permettra peut-être aux autres de briller dans leur café du village ou dans leur salle de jeu...

La Technique à l'Avant pourrait être résumée en un mot: Efficacité ! En effet, rien ne sert d'avoir un tir surpuissant, si deux fois sur trois il est à côté, il vaut mieux un tir un peu moins puissant, que l'on est en mesure de placer où on le désire, mettant ainsi le défenseur dans l'embarras. Évidemment, l'idéal serait d'avoir un tir canon qu'on placerait n'importe où...

C'est pour cela que dans un premier temps, il est préférable de porter sa concentration sur un seul type de tir en particulier, puis de s'exercer à le faire de plus en plus rapidement et de plus en plus fort, en variant le moment de déclenchement, ainsi que quelques unes de ses variantes (qui ne modifieront pas fondamentalement le geste en soi, mais qui offriront dès lors de nombreuses possibilités.). Une fois qu'un type de tir particulier est bien maîtrisé, on peut commencer à en envisager un second, qu'on pourra par la suite alterner avec le premier afin de berner le défenseur.

La plupart de joueurs de baby-foot ont un côté préféré: soit en tirant la canne vers soi pour le décalage avant de tirer, soit en la poussant, ainsi qu'une position de contrôle favorite en commerce, ou en cassette. Le commerce et la position de contrôle la plus répandue (c'est, par conséquent celle qui sera usité tout au long des animations des techniques), la balle est contrôlée en avant du joueur, ses pieds dirigés vers le gardien adverse. La cassette est l'opposé soit la balle contrôlée en arrière du joueur, cette technique est un peu plus difficile à maîtriser mais permet de donner des effets aux balles et quelquefois de tirer avec plus de force. Les tirs en commerce sont sans doute ceux qui sont les plus efficaces et les plus utilisés en compétition, d'ailleurs dans certaine région il est interdit de jouer en commerce.

Un tir est considéré comme étant bien exécuté quand il est franc et précis, sachant que la vitesse d'exécution joue un rôle primordial, donc il ne faut toujours penser qu'un tir rapide aura plus de chances de rentrer qu'un tir lent.

Il y a deux choses qu'il faut pouvoir maîtriser :

- les feintes
- les tirs croisés

- Les feintes : elles permettent de se mettre dans une position telle que le tir sera facilité. Cela peut prendre la forme d'un contre-pied (par aller-retour), d'un faux départ, d'un temps d'arrêt, un tour de balle, un sur place, un changement de rythme, une feinte de tir puis un tir. On peut évidemment enchaîner plusieurs feintes à la suite mais il vaut mieux être sûr de son coup.

- Les tirs croisés : pour les réussir, il faut tirer dans la balle non pas en plein centre mais sur le côté (plus on tape sur le côté, plus l'angle sera important)

2. La stratégie

Il existe 2 types de stratégies aux avants :

- soit on cherche le trou dans la défense et on fait le tir nécessaire
- soit on sait déjà quel tir on va effectuer et on attend que le trou se libère.

Ce sont des stratégies opposées mais il semble que chacune peut se défendre. En fait alterner les deux semble être une bonne solution. Il faut également faire une distinction entre les tirs "efficaces" et les tirs "qui impressionnent". Remarquez, ils peuvent être les deux à la fois. Les tirs efficaces sont les tirs en commerce. Ce sont ceux utilisés en compétition. Les tirs tels que les lobes, les bandes, les rebonds sont à proscrire en compétition, par contre dans une partie de café il est évident que ça fait toujours bon effet. à retenir : en compétition il faut privilégier l'efficacité.

3. Le lancer

Le tir à l'avant se décompose en deux phases, un lancer et une frappe de balle . Ici, nous allons nous intéresser à la mise en mouvement de la balle afin de la décaler. Il existe des décalages simples (de gauche à droite, par exemple) et des décalages multiples, comme les balayages, ou l'attaquant effectue plusieurs allers-

retours avec la canne avant de frapper la balle. Les balayages sont souvent plus lents que les simples décalages mais permettent de camoufler le tir.

Il existe plusieurs manières permettant de déplacer la balle:

L'impulsion : En donnant une impulsion, on donne de la vitesse à la balle en tapant dessus dans le sens où l'on veut la diriger. On donne la direction et la force à la balle puis on décolle le joueur de la balle pour la retoucher ensuite. Cette technique est la plus pratique pour donner de la force et de la vitesse à la balle mais elle est plus voyante que les autres techniques de lancer puisqu'elle nous oblige à se décoller de la balle.

Le glissé : En faisant glisser la balle: on donne de la vitesse à la balle en glissant dessus dans le sens où l'on veut la diriger. Cette technique est plus difficile, mais comme le joueur ne décolle pas de la balle, elle est plus marquée que l'impulsion.

L'écrasé : En écrasant la balle. C'est une variante du glissé, on peut glisser sur la balle délicatement (comme si on surfait dessus), ou de manière plus agressive. Dans ce dernier cas, on effectue un lancer écrasé. Il comporte ainsi les mêmes avantages et inconvénients que l'impulsion, il est plus facile de donner de la force et de la vitesse à la balle en l'écrasant, mais le tir sera moins masqué...

4. Caractéristiques du tir

Avant d'entrer dans les détails avec les différents types de tirs, vous devez savoir qu'il existe plus ou moins deux stratégies de tir distinctes:

La stratégie du technicien : Une stratégie axée sur la recherche du trou en temps réel, on tire avec un tir adapté dans un trou en fonction de la garde du défenseur. Il faut pour cela être à l'aise avec toutes sortes de tirs. Cette stratégie est en relation avec le type de tir camouflé (voir plus bas).

La stratégie du feinteur : Une seconde stratégie axée quant à elle sur les feintes et la vitesse d'exécution, afin de tirer dans un trou préalablement choisi en attendant qu'il se libère ou en étant plus rapide que le défenseur. Je conseille cette stratégie aux joueurs moins expérimentés, ne maîtrisant pas encore une grande variété de tirs. Cette stratégie est quant à elle d'avantage en relation avec les deux types de tir suivants à savoir: en précision et en vitesse. Il existe trois méthodes distinctes dans la manière d'exécuter son tir. Elles en résument de philosophies totalement différentes.

Camouflage : En ayant pour but de camoufler son tir, c'est-à-dire d'essayer de le rendre le plus imperceptible possible au gardien. Mais il faut pour cela avoir déjà acquis une certaine dextérité dans le jeu et être à l'aise avec un grand nombre de tirs et leurs variantes. Pour ce faire, il faut avant tout démarrer avec toujours la même position de la balle par rapport à la cage et de joueur par rapport à la cage. Ensuite, tout dépendra de votre façon de tirer : impulsion, glissé ou écrasé, ainsi que de votre type de tir, droit, croisé ou décroisé. On peut aussi surprendre le gardien par des changements de rythme: déclencher son tir plus tôt que d'habitude, alterner la vitesse de balayage... Il peut aussi être intéressant d'effectuer toujours la même chose avant de commencer son mouvement, comme taper deux fois sur la balle avant de partir... Au bout d'un certain temps, le gardien s'habitue à cela et il sera alors libre à vous de partir avant.

Précision : En ayant pour but d'être le plus précis possible, pour cela il faudra vous entraîner régulièrement afin d'être capable de placer son tir exactement où on le désire selon ce schéma: Dans le cas d'un tir schéma illustrant les différentes parties de la cage

Vitesse : Le dernier type de tir est celui en vitesse, qui peut compenser un tir insuffisamment masqué, il faudra alors être plus rapide que le défenseur en face de vous afin qu'il arrive en retard ou mieux, qu'il ne bouge même pas.

Force : J'allais l'oublier... Il reste encore un type de tir, que, pour une fois, je ne vous conseil pas, mais il faut savoir qu'il existe. C'est le type de tir en force: on a une idée (approximative) de l'endroit où l'on désire envoyer la balle et on tente par tous les moyens de la faire y parvenir, en tapant par exemple de toute ses forces dans la balle, par contre cela sera peu précis et la vitesse du lancer ainsi que le masquage seront grandement sacrifiés. Mais qui sait, avec un peu de chance et de multiples rebonds contre les bois... Tout peut arriver. Mais dans l'ensemble, ce type de tir est à éviter.

5. Tirs et direction

Voici une liste (bien évidemment non exhaustive) des tirs les plus couramment utilisés. Chaque exemple est

associé avec une animation (faite Maison) afin que vous captiez mieux de quoi il en retourne Les animations illustrent les principales directions de tir afin de vous fournir une base à combiner avec des feintes. Comme énoncé précédemment, chaque tir (sauf exception avec les tirs sur place), se décompose en deux phases: un lancer et une frappe de balle. Le lancer est à votre guise, je vous conseil logiquement "l'impulsion" si vous débutez dans le jeu. (N.B. Pour information, les animations si contre sont toutes réalisées avec un lancer de type "glissé".) Nous nous intéresserons, dans un premier temps, uniquement au tir dans une position de commerce, cette position étant plus commode au départ.

Le tiré : "Le tiré" ainsi que son homologue en sens contraire qu'est "le poussé" constituent les tirs fondamentaux du Baby-foot. Ce sont les tirs les plus simples à effectuer, et ils donnent naissance à de nombreuses possibilités de feintes et de variantes. Lors d'un "tiré", la balle est en position arrêtée, contrôlée sous le joueur du milieu, face au poteau gauche de la cage adverse (le poteau les plus éloigné de vous). Le joueur doit avoir la possibilité de lancer une roulette ou un tir sur-place si la garde adverse laisse un trou où déserte trop vite sa position. Ensuite lorsque le moment est opportun, il faut exécuter son lancer en tirant vivement le canne vers soi. Arrivé aux environs des 3/4 de la cage, le joueur doit devancer la balle afin de pouvoir la contourner, armer son tir, puis la frapper en direction de la cage; ceci en réalisant un mouvement sec et rapide, d'arrière en avant avec son poignet. Tout ceci s'exécute extrêmement rapidement, devenant presque imperceptible avec l'habitude lorsque le tir est parfaitement réalisé. L'élément décisif quant à la réussite de ce tir est sa vitesse d'exécution. Vous l'aurez compris, plus le tir est rapide, plus les chances de réussite progressent.

Le poussé : Comme énoncé précédemment, le poussé est un tir fondamental du Baby-foot. Souvent, les débutants ont un côté préféré et adoptent par conséquent soit le "poussé", soit le "tiré". Tout cela, selon les goûts et les couleurs de chacun... Le "poussé" est significativement l'opposé du "tiré", le geste principal est inversé. Lors d'un "poussé", la balle est en position arrêtée, contrôlée sous le joueur du milieu, face au poteau droit de la cage adverse (le poteau le plus proche de vous). Comme lors de la préparation du "tiré", le joueur doit avoir la possibilité de lancer une roulette ou un tir sur-place si la garde adverse laisse un trou. Ensuite lorsque le moment est opportun, il faut exécuter son lancer en poussant vivement le canne. Arrivé aux environs des 3/4 de la cage, le joueur doit devancer la balle afin de pouvoir la contourner, armer son tir, puis la frapper en direction de la cage; ceci en réalisant un mouvement sec et rapide, d'arrière en avant avec son poignet. Tout cela, je vous le rappelle, s'exécutant extrêmement rapidement... Le "poussé" le plus facile à réalisé est à l'instar du "tiré", est celui à fond et droit.

Les bretelles : La bretelle n'est autre qu'une passe. Sous ce nouveau-nom se cache en réalité une passe d'un des ailiers vers l'avant-centre. (En effet, il est assez difficile de réaliser une bretelle d'un ailier à l'autre ailier, même si cela est toujours réalisable, au gré de votre fantaisie...) Pour effectuer une bretelle il faut effectuer son lancer habituel comme à l'ordinaire en levant juste ses joueurs en fin de lancer afin de laisser filer la balle vers le joueur du milieu, qui la reprendra sans contrôle. Il est possible de la croiser ou la décroiser. Tout est une question de timing.

Les bandes : Le tir en bande n'est pas un tir direct. Comme son nom l'indique, la balle va faire un rebond contre un des rebords du baby-foot avant de se diriger vers la cage. Comme vous pouvez vous en doutez, ce tir demeure fantaisiste, bien qu'il soit très pratique lorsqu'il s'agit de pêcher. En effet la balle parcourt au minimum deux fois plus de chemin avant de rentrer dans la cage, ce qui vous laisse assez de temps pour lâcher votre canne et diriger votre main en direction de la cage adverse. Il y a deux manières pour réaliser un tir en bande: soit on tape la balle avec le côté du joueur (en faisant seulement un mouvement de translation avec sa barre) cela est beaucoup plus facile lorsque l'on débute, mais malheureusement la puissance est moindre, soit on lui donne plus de force en la tapant avec l'angle des pieds du joueur en faisant un mouvement de poignet pendant le lancer, à la manière d'un tir croisé. Il y a deux endroits stratégique à viser si l'on veut augmenter ses chances de réussite: au premier et au second poteau. Dans le premier cas, si le gardien adverse est légèrement levé (afin d'augmenter ses chances d'arrêt sur des tirs croisés), la balle aura la possibilité de se faufiler sous ses pieds, effleurant le poteau. Cela fonctionne aussi lorsque vous parvenez à faire partir le gardien au poteau opposé lors de votre préparation. Dans le second cas, il s'agit de placer la balle au second poteau de sorte à ce qu'elle passe entre les deux joueurs de la garde adverse. Il est plus difficile de placer la balle précisément au second poteau, mais le taux de réussite est souvent supérieur (le gardien, dans un geste de précipitation aura tendance à tirer, ou pousser, ses barres d'un geste brusque en vue de la bande, et la balle passera ainsi plus aisément entre ses joueurs...). Il existe de nombreuses possibilités de bandes,

avec tous les joueurs, dans toutes les directions, avec ou sans impulsion, avec ou sans bretelle... Mais certaines sont plus utilisées que d'autres. Et le schéma d'un joueur à l'autre est pratiquement identique et vous pourrez l'adapter selon vos désirs au joueur qui vous convient: La bande la plus courante doit être celle de la bretelle (la passe) de l'ailier gauche (le plus éloigné de vous) à l'avant-centre. Pour ce faire, l'ailier envoie la balle en effectuant une impulsion dessus en tiré, puis l'avant-centre la reprend de côté, en poussé, comme si il effectuait un tir (très) croisé. Idéalement, le rebond sur le bois doit s'effectuer aux environs de la barre des défenseurs adverses.

La cuillère : Lors de ce tir, la balle en lieu et place d'être contrôlée sous le joueur se tient à côté de celui-ci. Le geste consiste simplement à pousser ou tirer sa canne (c'est selon...) afin de déplacer la balle, puis, dans le mouvement, de passer derrière celle-ci pour la frapper. Ce style de jeu vient d'Amérique étant donné que leurs joueurs sont faits en sorte afin qu'ils ne puissent contrôler la balle. Ils sont donc obligés de jouer en cuillère. Comme vous pouvez le constater, les allers-retours ne sont pas possibles. Voici un exemple de cuillère en "tiré", la balle est positionnée à droite des pieds de l'avant centre. On tire vivement la canne est dans le mouvement on passe, derrière la balle, puis on la frappe. Ici aussi, toutes les directions de tirs sont possibles: croisés, droits, décroisés... et la longueur du lancer est elle aussi variable.

6. Les feintes

Les feintes Les feintes permettent de se mettre dans une position telle que le tir sera facilité, créant un trou dans la garde adverse. Voici quelques-unes des feintes les plus couramment utilisées:

L'aile ou le surplace : Il faut faire semblant de partir pour son lancer et alors tirer droit . Le défenseur aura le réflexe de bouger et libérera le trou en face de votre joueur, il ne vous restera par conséquent qu'à tirer droit. Ce tir peut-être effectué avec le même joueur (celui du milieu), en effectuant alors une sorte d'aller-retour, ou avec l'aile (le joueur le plus éloigné de vous), dans la continuité du mouvement. Ce dernier est plus efficace car plus susceptible de faire bouger le défenseur, mais la visée est plus délicate.

L'appel dans un jeu en mouvement : Sous ce nom un peu barbare se cache une feinte assez facile et qui peut s'avérer assez efficace si elle est bien exécutée. Il suffit pour cela, tout en bougeant la balle, de feinter un premier lancer dans un sens en tapant dans le vide, puis d'enchaîner avec un tir réel dans l'autre sens.

Les allers-retours : Il s'agit ici de faire partir le défenseur avec soi en effectuant un lancer dans un sens (impulsion, glissé ou écrasé) puis d'effectuer rapidement le retour et enchaîner avec la frappe. Si vous êtes assez vif, vous réussirez à prendre le gardien de vitesse.

Les variations dans le balayage : Le balayage est une technique assez difficile à réaliser. Le balayage est une succession de lancers dans un sens puis dans l'autre avant de frapper la balle. Sachez qu'il est intéressant de varier le rythme de son balayage ainsi que la longueur de ses lancers afin de feinter le gardien. D'autant plus qu'avec les balayages, le tir peut venir de n'importe où. Bien réalisé, c'est un véritable calvaire pour les gardiens. Ci dessous un exemple de feinte en balayage avec dans l'ordre un changement de rythme (dût à l'accélération puis un raccourcissement du lancer enchaîné avec un tir long et droit.

Les moulinets : Le moulinet est une feinte de surplace enchaînée avec un tir. Il s'agit de faire le tour de la balle avec son joueur pour faire croire au sur place avant de la récupérer "au passage" dans son mouvement de retour pour effectuer son tir. Pour qu'un moulinet soit efficace, il faut s'entraîner à le réaliser très rapidement, sinon il n'est d'aucune utilité.

Le deux-temps : Comme son nom l'indique cette feinte est un tir effectué en deux temps. Il va falloir s'arrêter en chemin afin de mettre le gardien dans le trouble puis de repartir dans la même direction. A partir de la position de départ, on effectue un premier lancer assez court puis on stoppe la balle et on enchaîne avec un tir court.

Comment faire un lob ?

- La balle est bloquée aux arrières contre le bois du fond, on lève le joueur en faisant monter la balle puis on tape dans la poignée en effectuant un mouvement de rotation.

- on bloque la balle en cassette avec le défenseur du fond puis on envoie fort la balle vers le bois du but. Avec un peu d'entraînement on arrive à faire décoller la balle assez facilement.

 Imprimer

 Page en PDF

 haut de page

Retour au menu
