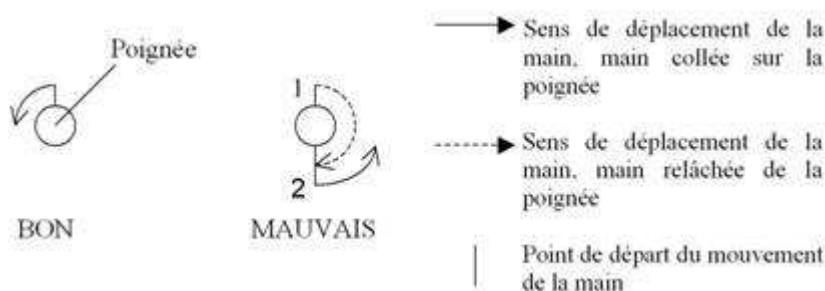


### Les tirs

#### 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 :

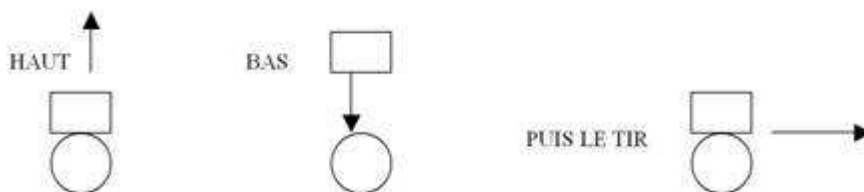


#### 2. Caractéristiques du lancer

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 ) Ecrasé** 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 1er 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

**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.

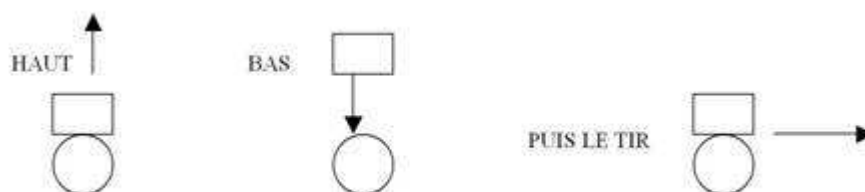
### 4. Caractéristiques du tir

**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

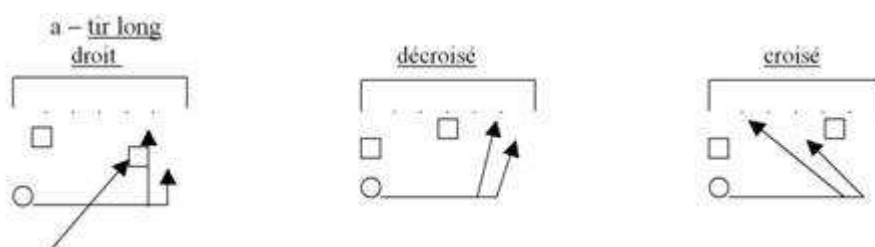
demis, il est essentiel de s'entraîner fréquemment sur la précision de nos tirs pour ne pas la perdre petit à petit. On rappelle la décomposition de la cage évoquée à l'entraînement II ) Bois et arrêts 2 ) Arrêts d ) choix statistique ou selon le bluff :



**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.

## 5. Direction

Par souci de simplification, on suppose dans toute ce qui suit que la balle est, avant le tir, arrêtée au 1er poteau en position tirée.



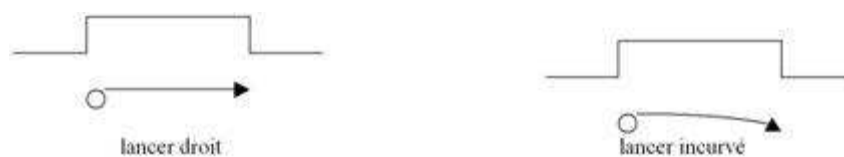
Joueur arrière à fond en garde normale (le tir à fond est alors appelé  $\square L \square$  ou  $\square \text{équerre} \square$ ).

L'avantage de posséder ce tir est qu'on rend le défenseur en garde normale complètement inutile. On ne s'occupe plus que du gardien avant le tir.

L'inconvénient de ce tir est qu'on peut le goaler avec le défenseur à fond en garde normale. En revanche, à vitesse de bras égale, il est plus rapide que l'équerre puisque la balle est frappée plus tôt.

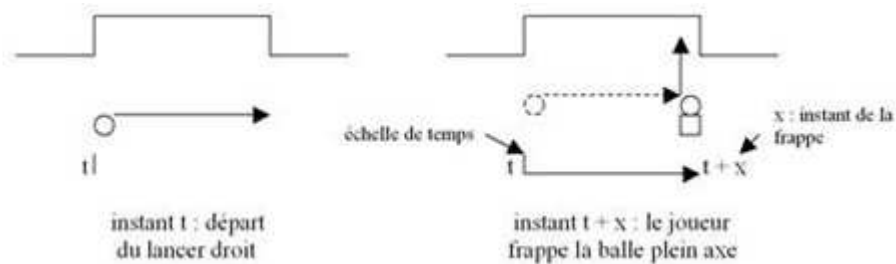
Le tir long croisé peut devenir primordial du moment que le défenseur en garde normale est fixé à cause d'un éventuel sur place. Dans ce cas, on ne se soucie plus que du gardien.

Pour ce dernier tir (croisé), il peut d'ailleurs être intéressant d'utiliser un lancer de balle différent du tir long droit. Comme il a été vu au N.B. de l'entraînement VIII ) Techniques de tirs à l'avant 1ère partie ) 2 ) Caractéristiques du lancer, on peut effectuer un lancer droit ou légèrement incurvé :



Imaginons, à un instant  $t$ , qu'on effectue un lancer droit pour faire un tir long et droit. Le moment de la frappe de balle va s'effectuer à un moment  $t + x$ . Si le tir est réussi, la balle est donc logiquement frappée plein axe à l'aide du joueur

( $X$  : instant de la frappe)



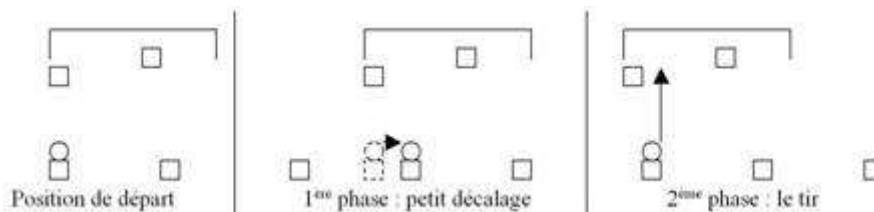
## 6. Feintes

### a ) Aile ou sur place

On considère l'aile ou le sur place comme des feintes du moment qu'ils sont exécutés dans le but de faire partir le gardien et non pas lorsqu'ils sont employés comme des tirs droits quand il y a le trou (alors similaires à une roulette droite). Le départ de l'aile ou du sur place doit donc être semblable à celui de notre tir long.

**Avec appel** : avant d'effectuer l'aile ou le sur place, on alerte le goal adverse par un signe qui peut être un écrasement de balle ou une petite impulsion. Notre tir long devrait alors être effectué avec le même appel.

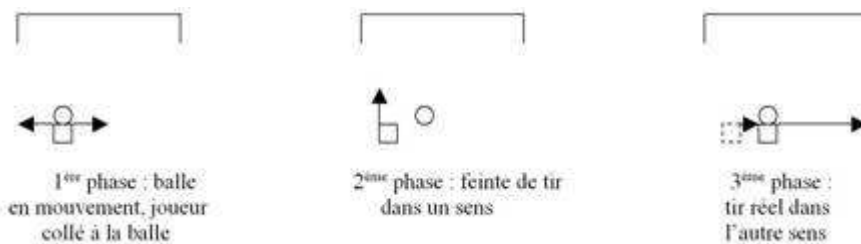
**Décalé** : s'applique généralement à l'aile seule. On exerce un léger décalage de la balle juste avant la frappe :



**b ) Roulette avec appel** Avant d'effectuer la roulette, on feint un lancer tout en décalant légèrement la balle, faisant ainsi croire à un tir long ou court :



**c ) Appels dans un jeu en mouvement** Tout en bougeant la balle, on feint un premier lancer dans un sens en tapant dans le vide puis on enchaîne sur un tir réel dans l'autre sens :



**d ) Aller-retour et plus avec combinaisons impulsion/glissé/écrasé** Un aller-retour se décompose en 2 lancers et une frappe au terme du 2<sup>ème</sup> lancer. Une triplète se décompose en 3 lancers et une frappe au terme du 3<sup>ème</sup> lancer □etc. Chacun des lancers peut être effectué en impulsion, glissé ou écrasé. C'est pour cette raison qu'un aller-retour peut être glissé-impulsion, écrasé-glissé ou encore impulsion-impulsion, par exemple.

Dans le cas d'un aller-retour, il est primordial que le 1<sup>er</sup> lancer ne soit pas trop différent du lancer de base pour les autres tirs, sinon il deviendrait trop voyant et donc prévisible. On peut cependant exécuter un 1<sup>er</sup> lancer pas trop masqué ni trop rapide, ce qui fait croire au gardien adverse qu'on tire normalement. On dit alors qu'on □montre□ son tir. Dans le cas d'une triplète, le 1<sup>er</sup> lancer peut être encore plus voyant ou moins rapide et le 2<sup>ème</sup> lancer aura les mêmes caractéristiques que le 1<sup>er</sup> lancer de l'aller-retour. On dit alors qu'on □montre□ l'aller-retour □etc.

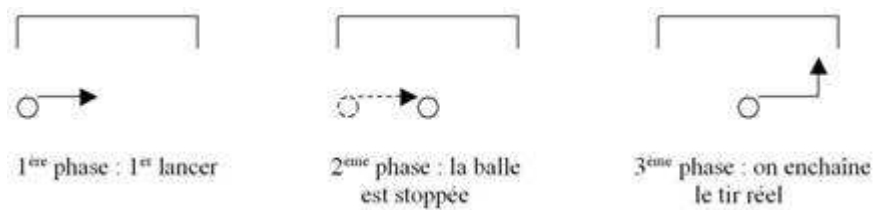
**e ) Moulinets et dérivés** Un moulinet est une feinte de sur place enchaînée avec un tir. En pratique, on tourne autour de la balle pour faire croire au sur place, puis, dans le mouvement de retour du joueur, on □attrape□ la balle au passage :



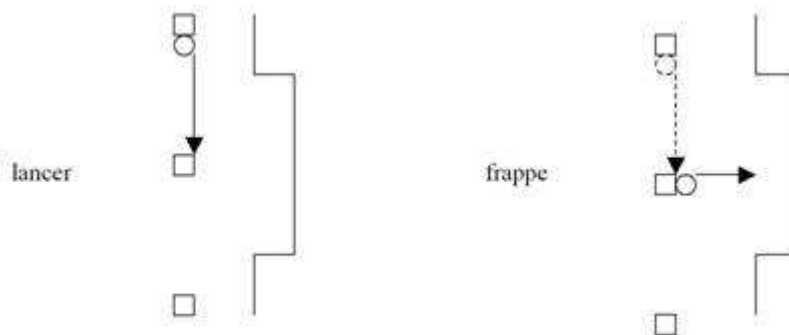
Si on tire habituellement en position de départ avec l'ailier contre le bois, on ne peut pas faire le tour de la balle. On utilise alors un dérivé du moulinet qui consiste à partir sans la balle dans la direction de notre tir puis à revenir très vite la chercher pour tirer réellement :



**f ) Deux temps** A partir d'une position de départ balle arrêtée ou semi-arrêtée (cf. entraînement VIII ) 2 ) Caractéristiques du lancer), on effectue un 1<sup>er</sup> lancer puis on stoppe la balle et on enchaîne le tir :



**g ) Injections** La balle est lancée avec la tranche du pied d'un joueur (similaire au lancer en bretelle des demis, cf. IV Techniques de passage des demis 1- Le lancer) puis frappée en reprise avec un 2<sup>ème</sup> joueur :



Information provenant du site de la F.F.F.T..

[Imprimer](#)

[Page en PDF](#)

[haut de page](#)

[Retour au menu](#)