

### Les passages demis

#### Préambule

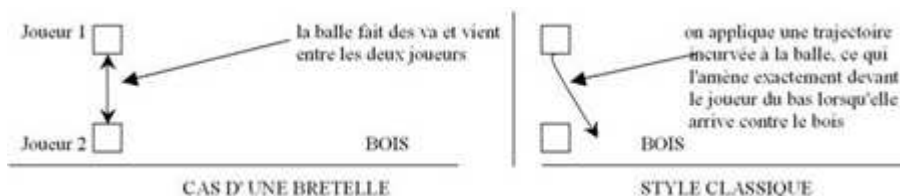
Le thème consiste surtout à donner des idées d'entraînements à pratiquer directement sur la table de jeu. Il est conseillé de s'entraîner seul pour chaque compartiment : lancer, frappe et récupération. On peut alors tester ses passages face à un partenaire. Il existe d'ailleurs un très bon entraînement pour cela : faire des matchs de demis. On procède comme pour une partie normale, en 7 points, à la différence que le point est marqué lorsque l'on passe et qu'on récupère sa balle, sinon elle est rendue à l'adversaire. De même, si on arrive à contrer l'adversaire tout en passant la balle, il y a point. Un passage récupéré après le bois n'est pas valable. Enfin, chaque fois que l'on marque un point, on garde le bénéfice de l'engagement. De l'avis de beaucoup, une bonne efficacité aux demis passe par une bonne maîtrise de la barre, c'est à dire qu'on doit se sentir à l'aise en main gauche. Pour ce faire, il existe deux méthodes qui requièrent beaucoup d'entraînement. La première est de se forcer à réaliser tous ses dégagements en simple de la main gauche. Cela nécessite également de faire beaucoup de simples. La deuxième est de passer environ un quart d'heure par jour à balader sa balle aux demis, sans chercher à passer. On augmente alors la difficulté progressivement, en allant de plus en plus vite par exemple, ou encore en alternant les contrôles de balle devant et derrière le joueur. La fréquence des entraînements proposés ci-après est à l'appréciation de celui qui les pratique. Il faut cependant savoir que la plupart des meilleurs joueurs de demis ont passé ou passent en moyenne 2 à 3 heures par jour d'entraînement.

#### 1. Le lancer

C'est la base du passage. Il est donc à travailler avec beaucoup d'attention jusqu'à ce qu'il soit parfait, c'est à dire régulier. Maîtriser le lancer est un gage de réussite pour le passage.

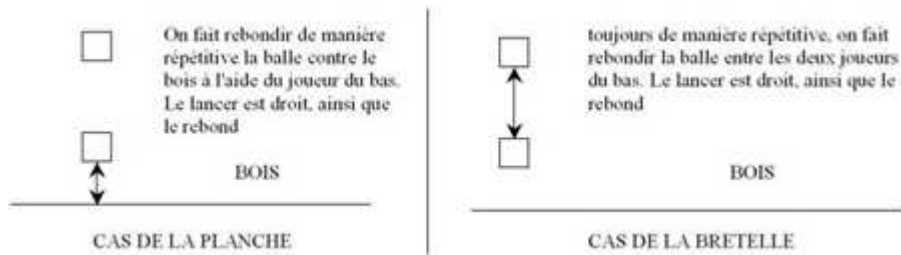
**a- Vitesse** Il est parfois nécessaire, suivant la stratégie adoptée, de varier la vitesse du lancer. Il faut donc s'entraîner à plusieurs vitesses.

**b- Trajectoires de balle** Suivant le style utilisé, on peut lancer la balle droite ou légèrement incurvée. Un lancer droit est souvent utilisé pour les bretelles ou les planches. Dans ce cas, on enchaîne rarement la frappe car c'est plutôt un jeu en attente :



**c- Balle devant ou derrière** Là encore, suivant le style, on peut préférer lancer sa balle lorsqu'elle est devant le joueur (pince) ou derrière le joueur (marteau). Dans cette partie, on conseillera de s'entraîner à lancer la balle à partir de la position qu'on n'a pas l'habitude de prendre. Cela renforce son aisance de la main gauche.

**d- Vitesse de la planche ou des bretelles** On rappelle par les schémas suivants la définition d'une planche et des bretelles :

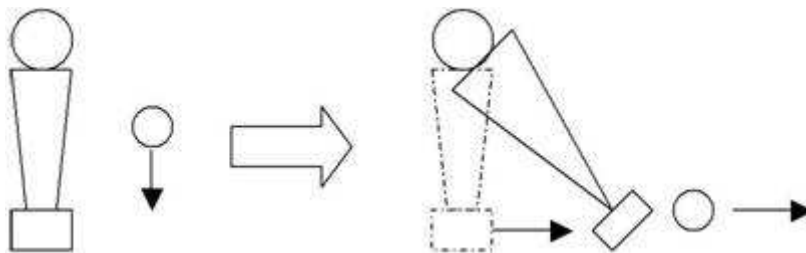


Pour les deux cas, comme on l'a vu au a), il est conseillé de s'entraîner à varier les vitesses. Même si finalement, on n'utilisera pas cette variation de vitesse, s'entraîner sur celle-ci aidera toujours à l'aisance de la main gauche.

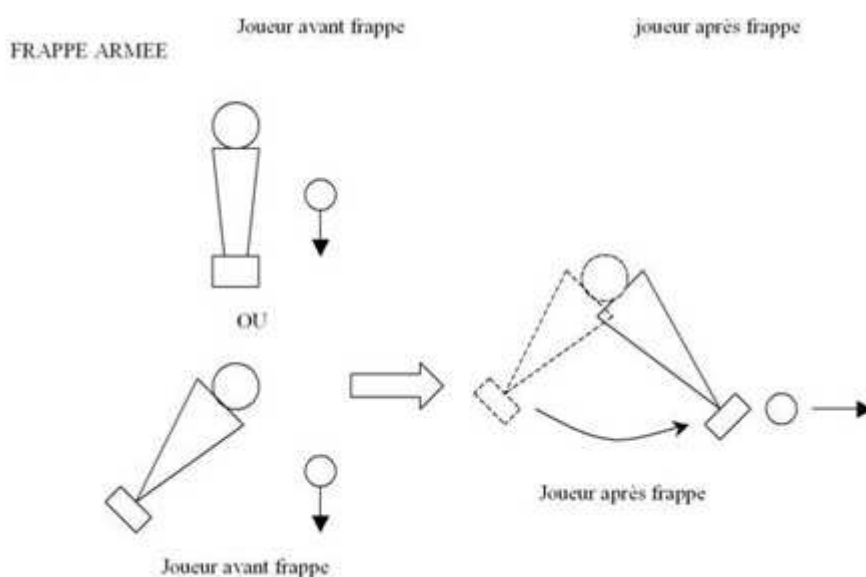
## 2. La frappe

**a - Le camouflage** C'est le plus important dans la frappe. En effet, quelque soient les directions que prendra la balle ou quelque soit le style de la frappe, il est avant tout nécessaire que la frappe soit masquée, pour ne pas être perceptible par l'adversaire. La méthode la plus simple est d'avoir le joueur droit avant de frapper la balle, et de ne pas l'incliner en arrière au moment de la frappe, c'est à dire de ne pas « armer » la frappe :

### Frappe non armée

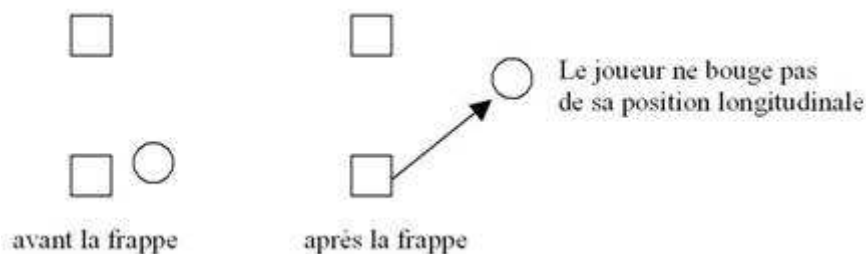


### Frappe armée



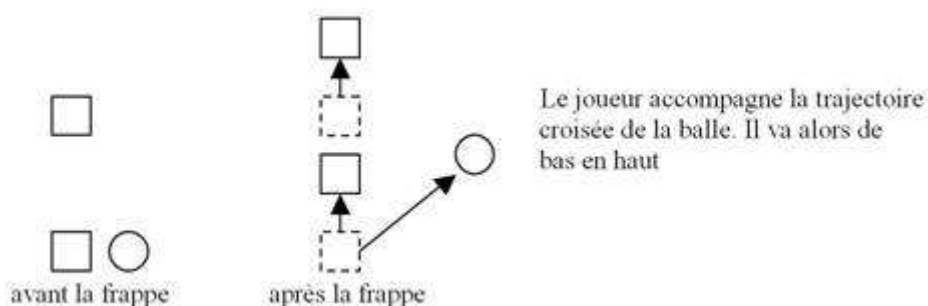
On peut également masquer la frappe en ayant recours à des appels (V. ci-après : d) les appels).

**b- Le frappé** Le frappé consiste à frapper sèchement la balle. Le joueur ne bouge alors pas, dans le sens de la longueur, après la frappe :



L'inconvénient du frappé est qu'on indique à l'adversaire la direction que va prendre la balle. Il suffit en effet de regarder le point d'impact au moment de la frappe.

**c- Le brossé** Cette fois-ci, le joueur accompagne la balle dans la direction qu'on veut lui donner. On dit alors qu'on caresse la balle. Dans le cas du brossé, le joueur change de position longitudinale après la frappe :



L'avantage du brossé est qu'on peut donner la direction que l'on veut tout en étant toujours exactement en face de la balle : on n'indique pas de point d'impact. En revanche, il est plus difficile à réaliser techniquement.

**d- Les appels** Ils permettent à la fois de masquer la frappe et de donner un point de repère au passeur. L'appel consiste à feinter la frappe pour ne passer que légèrement après. Ainsi, il désordonne le contre adverse. D'autre part, en s'entraînant à réaliser un appel systématiquement avant de frapper, le passeur n'a plus besoin de se concentrer ou de réfléchir sur le moment opportun de la frappe. C'est comme s'il se fabriquait une sorte d'horloge interne : le passage est exécuté tant de temps après l'appel. Le passage est alors réglé et fluide.

**e- La vitesse de frappe** Tout comme la vitesse du lancer, il peut être utile de s'entraîner sur plusieurs vitesses de frappe. Evidemment, plus la vitesse est élevée, plus le passage est assuré car plus difficile à contrer. En revanche, il est plus difficile dans ce cas-là d'être précis et surtout de bien récupérer sa balle.

**f- L' "après-contre"** : passage ou blocage Ceci est un entraînement à effectuer avec un partenaire au contre. Lorsque l'on passe, il est nécessaire de rester conscient sur l'éventualité de se faire contrer. Cela permet de demeurer actif, même après un contre. Ainsi, lorsque notre passage est contré, et que la balle revient vers nos demis, on a deux possibilités : profiter de l'effet de surprise pour tenter un nouveau passage dans la foulée du contre, c'est à dire sans contrôler la balle, ou alors bloquer la balle pour retenter un passage ordinaire.

### 3. La récupération

**a- Bloquée** C'est une récupération prédéterminée. Sur un passage croisé, par exemple, le joueur avant vient exactement à l'endroit où il estime que la balle va être. Si la balle passe à côté, et si le passage est rapide, on a alors de grandes chances de rater la balle. Donc, pour une récupération bloquée, soit on passe à vitesse moyenne ou lente, soit on dispose de passages très travaillés, en lesquels on a une confiance absolue en matière de précision.

**b- En passant** C'est une récupération qui demande une totale synchronisation avec la barre des demis. En effet, au moment où l'on enclenche la frappe pour un passage croisé, par exemple, la barre avant doit alors venir couper la trajectoire de la balle. Si on arrive à cette synchronisation, cela reste la meilleure récupération puisqu'elle prend en théorie toutes les balles.

### 4. Le passage prédéterminé

Dans ce passage, on ne s'occupe pas du contre adverse au moment de la frappe. La base de la réussite d'un tel passage est la rapidité d'exécution, que ce soit du lancer ou de la frappe elle-même.

**a- Conditionnement** Pour un tel type de passage, le conditionnement est primordial. Car, même si on ne regarde pas le contre adverse au moment exact de la frappe (ce qui permet de se concentrer uniquement sur le passage et la récupération), on s'occupe tout de même du contre avant le passage, c'est à dire pendant le lancer. On peut alors remarquer tout changement d'attitude de la part de l'adversaire. A titre d'exemple, on peut s'appuyer sur le passage croisé pendant les premières balles, tout en notant la façon de contrer de l'adversaire. A force d'insister sur le passage croisé, on va conditionner l'adversaire et alors peut-être remarquer un changement de contre. A ce moment là, on applique la contrepartie du croisé (à fond droit ou décroisé à fond, par exemple). Une autre méthode est de se servir du réflexe de l'adversaire. Si l'adversaire contre au réflexe, il réagira alors généralement de la même façon (suivant ses réflexes) à nos passages. On étudie alors ses différents réflexes et on applique les passages appropriés : si, par exemple, l'adversaire plonge systématiquement à fond lorsque la balle approche du montant, on sait qu'on peut utiliser le passage croisé à ce moment là. D'un autre côté, l'adversaire peut essayer d'inhiber ses réflexes en adoptant un contre au bluff. Dans ce cas là, si on veut toujours passer en se servant du réflexe de l'adversaire, il est nécessaire de provoquer ce dernier pour l'inciter à réagir de nouveau. On peut par exemple se servir d'appels ( cf. IV. 2- la frappe. d - les appels ) ou de feintes diverses comme tourner autour de la balle, accélérer la vitesse du lancer □ etc. Selon s'il réagit ou non à ces feintes, c'est à dire s'il abandonne ou non son bluff, on applique les passages appropriés, comme dans le 1er cas.

**b- Stratégie** Une bonne stratégie de passage peut s'avérer décisive si on passe de manière déterminée. Il est cependant impossible de donner ici une stratégie type, compte tenu de la diversité des contres adverses et des styles de passage propres à chacun. Il reste néanmoins des principes de base en terme de stratégie. D'abord, on doit s'appuyer sur un ou deux systèmes binaires (0/1), c'est à dire que pour chacun de nos passages, on doit avoir sa contrepartie. passages croisés et à fond sont par exemple symboliques d'un système binaire puisque dans ce cas, la balle prend deux trajectoires différentes et complémentaires avec le même lancer et la même frappe. A chacun évidemment d'imaginer d'autres systèmes binaires qui peuvent leur être utiles, mais dans tous les cas, 2 passages complémentaires d'un même système binaire doivent être exécutés avec le même lancer et la même frappe. Une fois que l'on maîtrise cela, on peut alors imaginer diverses stratégies. Celles-ci s'organisent de manière constructive, c'est à dire que chaque passage effectué tient compte du passage précédent ainsi que de l'éventuelle variation du contre adverse. On peut par exemple, pour le premier passage, tester le contre adverse en lançant la balle et en simulant la frappe. On a alors 2 possibilités lorsque l'on va réellement passer (les 2 passages binaires). Le choix de l'un des deux est alors fortement influencé par le degré de bluff de l'adversaire : premier ou second degré (V. entraînements précédents). En effet, lors du test du premier lancer, l'adversaire va contrer un des deux passages. Au deuxième lancer, il est influencé par le fait qu'il a bougé sur le premier. Il peut alors soit changer de contre (premier degré) soit contrer au même endroit qu'au premier lancer (deuxième degré). Donc, on teste non seulement le contre de l'adversaire mais également son degré. Notre stratégie peut alors être de passer tel ou tel degré tout au long de la partie, sans jamais

changer de degré. On peut au contraire changer de degré de pensée en cours de partie, ce qui peut troubler le contre adverse. D'autres stratégies peuvent intégrer les appels (cf. entraînement IV - 2. d-les appels) ou les changements de rythme (V. ci-après).

**c- Rythme** Il est important de maîtriser la notion de rythme dans tout passage. Le rythme est l'intervalle de temps qui sépare le départ du lancer et la frappe. Il peut également être cadencé par un appel avant de frapper. Garder le même rythme pour tous ses passages, c'est garantir l'uniformité de ceux-ci. Ainsi, chaque trajectoire de passage devient imprévisible pour l'adversaire puisqu'elle est exécutée avec le même rythme. Cependant, on peut arriver en cours de partie à se faire contrer régulièrement car l'adversaire s'est imprégné de notre rythme. C'est pour cette raison qu'il est important de s'entraîner à passer à des rythmes différents. Anticiper un changement de rythme peut être une composante d'une stratégie.

## 5. Le passage au coup d'oeil

C'est en théorie le passage le plus sûr en terme d'efficacité puisqu'il est exécuté en fonction de la position des joueurs adverses au moment de la frappe. Il est ainsi composé des 3 paramètres fondamentaux suivants :

**a- Camouflage** Si on passe à un instant t, à un endroit très précis (là où n'est pas l'adversaire), on doit alors impérativement masquer le passage, c'est à dire que l'adversaire ne doit pas sentir la frappe. Sinon, l'endroit qui était libre au moment où on l'a vu libre risque d'être bloqué par un joueur puisqu' on a alors indiqué au contreur qu'on passait à ce moment là. Cependant, si on n'arrive pas à masquer son passage, on peut toujours jouer avec les degrés de bluff : au moment où l'on indique la frappe, l'adversaire a le choix de bouger en conséquence (premier degré) ou de ne pas bouger (second degré). On remarquera tout de même qu'il est alors impératif de masquer le point d'impact (l'adversaire ne doit pas voir la trajectoire qu'on va donner à la balle). Pour camoufler sa balle, se reporter à l'entraînement IV - 2. a- le camouflage.

**b- Timing** Là encore, il est impératif d'avoir un bon timing. Le contre adverse peut en effet être très rapide, c'est à dire que les trous qu'il laisse sont bouchés très rapidement. On doit alors frapper la balle à un moment très précis. Le meilleur moyen d'avoir un timing efficace est de prédéterminer son passage. Puisqu'on sait qu'un certain trou (le trou du à fond par exemple) va être laissé à un moment ou à un autre, on n'a qu'à le choisir dès le début et attendre qu'il y soit. On élimine ainsi le temps de la surprise correspondant à la prise de conscience de tel ou tel trou laissé par l'adversaire à un moment donné (cf. calcul de la distance de freinage au code de la route, V. entraînement XI □ Tactiques de tirs à l'avant 2ème partie, 1 □ le tir au coup d'□il c □ détermination d'un tir). On remarquera que les meilleurs styles de passage pour avoir un bon timing sont la planche et les bretelles, voire les styles classiques mais avec un lancer lent. Les deux premiers ont comme avantage d'être des purs styles de passage en attente : on lance la balle de manière répétitive entre les deux joueurs ou contre le bois jusqu'au moment opportun où l'on enclenche la frappe.

**c- Rythme** Dans ce cas là, le rythme a une autre utilité et une autre définition. Ici, le rythme est l'intervalle de temps qui séparent 2 contacts de la balle dans le lancer (par exemple le temps d'un aller dans le va et vient joueur/bois d'une planche). Ensuite, le rythme ne change jamais en cours de partie puisque cette fois-ci, la frappe peut intervenir à n'importe quel moment, et pas forcément aussitôt après le lancer comme pour le passage prédéterminé. Bien au contraire, le rythme doit être identique à chaque passage et on fera tout particulièrement attention à ne pas accélérer ou ralentir la balle ou le joueur au moment de la frappe.

## Conclusion

La réussite des passages tient dans la rigueur avec laquelle on les exécute. On notera en effet que pour tout style de passage, on doit répéter les mêmes mouvements, en lancer, rythme et frappe. C'est une sorte de rituel. Enfin, les vrais problèmes apparaissent quand l'adversaire commence à contrer nos passages. Il faut bien se dire que si l'on est contré, ce n'est pas par hasard. Il faut donc faire un diagnostic. Ce diagnostic est très important. On doit analyser les causes du contre adverse. Plusieurs causes sont possibles : la vitesse du lancer est inadaptée au contre, le passage choisi n'est pas le bon, la frappe n'est pas assez masquée, le point

d'impact est visible, la frappe n'est pas assez rapide, la stratégie est mauvaise, le choix du degré n'est pas le bon, le rythme n'est pas uniforme ou, au contraire, on aurait du le changer, le timing n'est pas bon □etc. On retrouve automatiquement son efficacité du moment qu'on réalise un bon diagnostic.

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

 Imprimer

 Page en PDF

 haut de page

**Retour au menu**

---