

Les différents visages de l'analyse de match au tennis.

Natasha Bykanova-Yudanov.

Påvelund TBK- Gothenburg, Suède.

RÉSUMÉ

Le présent article introduit une nouvelle méthode d'analyse de match, pouvant servir d'outil simple et pratique pour améliorer la compréhension du jeu. La méthode décrite ci-dessous peut-être appliquée pour des joueurs de tous niveaux – des débutants aux joueurs plus avancés.

Mots clés: Analyse de match, Suivi de match, Compréhension du jeu.

Article reçu: 10 Février 2011.

Article accepté: 15 Avril 2011.

Auteur correspondant: Natasha Bykanova-Yudanov, Påvelund TBK- Gothenburg, Suède.

Email: natby2003@gmail.com

INTRODUCTION

Un ancien joueur du top-ten suédois, Joachim 'Pim Pim' Johansson se voyait souvent poser la même question:

« Pourquoi ne pas faire service-volée étant donné que son service était parmi les plus efficaces du circuit ? »

Ce qui pouvait laisser certains perplexes était cependant tout à fait logique pour Johansson. Il savait que son coup droit était bien meilleur que son jeu au filet et préférait prendre la balle tôt après le rebond avec son coup de fond de court le plus fort.



En 2004, Johansson affichait les meilleurs résultats de service sur le circuit ATP – il gagnait plus de jeux de service qu'aucun autre joueur ATP. Les statistiques du suédois étaient même

meilleures que celles de Pete Sampras – un sérieux argument en faveur de la tactique de service de Johansson. Après sa puissante mise en jeu, Pim Pim frappait un coup droit fort depuis le milieu du court pour conclure le point.

« Tous les joueurs peuvent parvenir à très bien jouer, il s'agit seulement d'utiliser les bonnes tactiques, explique Johansson, il est nécessaire de les leur enseigner dès le plus jeune âge. Nous devons leur parler de tactique afin qu'ils comprennent la logique du tennis et pour qu'ils puissent développer leurs propres styles de jeu. »

Ce sont là les principes de base d'une approche d'analyse de match basée sur le jeu.

Aux niveaux débutant et intermédiaire, les nouvelles méthodologies d'enseignement (« approche basée sur le jeu » ou « enseignement pour la compréhension du jeu ») mettent l'accent de manière prononcée sur l'importance de la compréhension du jeu (les aspects stratégiques et tactiques) par opposition au fait de simplement apprendre aux joueurs à frapper dans la balle (Crespo et Reid, 2010).

Le plus grand challenge auquel sont confrontés les entraîneurs lorsqu'ils guident les enfants au travers de cette « découverte du tennis » repose dans leur capacité à adapter leur enseignement à l'âge, au niveau et aux aptitudes cognitives des élèves. Les connaissances de l'entraîneur doivent être « transmises aux joueurs de manière à ce qu'ils ne soient pas découragés par des analyses trop compliquées » (Over et O'Donoghue, 2008). En d'autres termes, il est nécessaire d'aborder la stratégie de match de manière différente selon si

l'on a affaire à un joueur débutant ou à un joueur professionnel.

Avec un débutant vous pouvez faire appliquer la tactique « cinq balles par dessus le filet ».

Avec un débutant avancé cela pourrait être « jouer haut et long sur le revers ».

Avec un joueur intermédiaire vous pouvez faire appliquer le schéma « alterner un coup lifté puis un coup coupé du même côté ».

Au niveau professionnel, afin d'élaborer des stratégies, les joueurs ont souvent besoin de beaucoup plus d'informations. Les tournois ITF, WTA et ATP fournissent un grand nombre de statistiques de match utiles. Il existe également des organismes et des entraîneurs spécialisés dans la collecte de données de match et dans la création de recommandations concernant la manière de jouer contre un joueur donné (à quoi s'attendre et quelle stratégie adopter).

Les jeunes compétiteurs sont souvent tout aussi intéressés par l'analyse de leurs performances de match que les joueurs professionnels, sinon davantage. Et de manière compréhensible, ils sont très disposés à écouter et à assimiler tout ce que l'entraîneur veut partager avec eux. Cette période intéressante dans le développement du joueur, si courte soit-elle, doit être utilisée le mieux possible.

MÉTHODE DE SUIVI DE MATCH

Ligne de score : 3, 4, 0, 5, 1

Nous suggérons ici une nouvelle méthode de collecte des données de match (méthode de suivi de match), adaptable à tous les niveaux de jeu, permettant aux jeunes joueurs de mieux comprendre le jeu et fournissant aux entraîneurs des données dont ils pourront se servir afin de créer des programmes d'entraînement personnalisés pour leurs élèves.

Sont détaillés ci-dessous les avantages de cette méthode particulière de « collecte des données » comparé aux nombreuses techniques d'analyse de match déjà existantes :

1. Simple à appréhender
2. Claire et présentée de manière adaptée
3. Donne un bon aperçu de la physionomie du match dans son ensemble.
4. Fournit des données pour l'analyse de match et pour les programmes d'entraînement
5. Empêche les parents d'être trop « stressés »
6. Peut être adaptée aux besoins d'un joueur en particulier

Le principe de base de cette méthode de collecte des données de match consiste à compter le nombre de coups frappés à chaque échange. Il est impératif de compter uniquement les frappes qui sont dans le court.

Ainsi, au lieu d'avoir :

15-0, 15-15, 15-30, 30-30, 40-30, jeu;

vous obtiendrez :

3, 4, 0, 5, 5, 1.

Que nous montre cette série de chiffres particulière?

1. Bien que nous n'ayons pas affaire à une ligne de score classique, il est possible de suivre le score très facilement : un nombre de coups impair signifie que le serveur a gagné le point, un nombre pair indiquant quant à lui que le joueur au retour a remporté le point.
2. Nous pouvons voir que lors du troisième point (à 15-15), le serveur a fait une double faute (« 0 »).
3. Nous pouvons voir que cette double faute n'a pas découragé le joueur mais a au contraire stimulé sa combativité, étant donné qu'il a gagné les trois points suivants et a remporté le jeu.
4. Au milieu du jeu, nous remarquons que se sont déroulés les deux points les plus longs (ce qui peut être le signe d'une lutte intense), tous deux remportés par le même joueur.
5. L'échange le plus court a eu lieu lors de la balle de jeu. Cela nous indique que le relanceur était trop découragé ou trop fatigué pour offrir une meilleure résistance.
6. A la décharge du joueur qui a perdu le jeu, nous pouvons dire que ses retours ont été assez réguliers étant donné qu'il n'en a raté qu'un seul. Cela s'est malheureusement produit sur la balle de jeu. Étant donné que les jeunes joueurs font rarement des aces, nous pouvons déduire que le relanceur a fait une faute directe et éventuellement envisager de mettre en place des exercices de gestion du stress lors des séances d'entraînement.

Il existe de nombreuses façons d'interpréter ces données. Il est toutefois important de rechercher des détails positifs, même lors d'une défaite. Les enfants sont intelligents et ne vous croiront pas si vous leur dites simplement « tu as bien joué » après un mauvais résultat. Mais, si en regardant vos notes vous pouvez citer des exemples précis, vos paroles auront plus d'impact :

- Regarde, tu l'as vraiment obligé à se battre sur chaque jeu, tu n'as jamais perdu sur les premières balles de jeu et tu l'as poussé à jouer les échanges les plus longs à ces moments du

match. Tu as même été jusqu'à 24 coups et tu as remporté l'échange !

En entendant cela, le jeune joueur sentira que vous êtes véritablement investi et sera plus enclin à recevoir le message que vous faites passer.

D'autres données utiles peuvent être déduites de ce système de « suivi de match » telles que :

- La dynamique des points importants (ex : balles de break ou de jeu) : sont-ils remportés facilement ou au terme d'échanges disputés ?

- La progression du service et du retour. A quel stade du match le service - ou le retour - a-t-il été le plus efficace ou depuis quel carré le relanceur a-t-il renvoyé le plus de services. Cela peut permettre de mettre en évidence deux éléments : la faiblesse du service sur un côté en particulier, et la solidité du coup droit ou du revers du relanceur.

En dénombrant l'occurrence du chiffre « 1 » par rapport au chiffre « 2 » pour chacun des joueurs nous pouvons facilement détecter si c'est le service ou le retour qui a été le plus efficace. Le chiffre « 1 » indique un point gagné au service tandis que le chiffre « 2 » suggère un bon retour.

Un aperçu presque complet

La collecte des données de match que nous suggérons ici permet de mettre en évidence le niveau technique et tactique du joueur mais peut également nous donner une idée de sa forme physique et de ses qualités mentales.

Ainsi, le joueur qui a gagné le plus de longs échanges peut être félicité pour sa bonne condition physique. Un jeu qui donne lieu à 13, 2, 2, 4, 6 peut illustrer le manque de forme physique du serveur. Après avoir remporté le point le plus long du jeu, ce dernier a perdu deux points rapidement et n'a réussi à se remettre en selle que vers la fin du jeu (où un échange de 6 points a eu lieu). Cependant, à la décharge du serveur, on remarque qu'il n'a fait aucune double faute dans ce jeu, malgré le fait qu'il ait été manifestement atteint physiquement après le premier point. C'est le signe d'un service régulier !

En faisant attention à la manière dont s'est déroulé le premier point de chaque jeu, il est possible de rassembler des informations concernant l'état d'esprit des compétiteurs. Cela peut par exemple nous donner des informations sur leur attitude et sur leur degré de motivation pour le combat.

Si le joueur débute chacun de ses jeux de service par une double faute, cela peut être le signe d'une incapacité à l'auto-correction, mais peut également indiquer une trop grande dépendance vis à vis de l'entraîneur. Le principe d'auto-correction de base pour le service est le suivant : lorsque la

balle ne cesse d'aller dans le filet, pensez à « lever le menton », selon les mots de Terry Rocavert, célèbre entraîneur Australien. Si la balle atterrit à chaque fois au delà du carré, pensez à la « rabattre ».

Bien entendu, ce système peut être développé davantage afin d'inclure d'autres aspects du jeu qui intéressent l'entraîneur (par exemple, en ajoutant une apostrophe après un chiffre, il est possible d'indiquer un second service ; ainsi, « 3' » signifie que le point a débuté avec un second service).

C'est à l'utilisateur de l'adapter à ses besoins.

CONCLUSION

La simplicité de ce système permet aux entraîneurs mais également à des parents inexpérimentés ou à d'autres joueurs de pouvoir bien apprécier son fonctionnement. D'autre part, sa richesse permet de donner davantage de sens et de relief aux discussions d'après match.

RÉFÉRENCES

- Crespo M., & Reid M. (2010). Modern tennis tactics: An introduction. ITF Tennis iCoach. Retrieved 3 March 2011 from www.tennisicoach.com.
- Higham A. (2000). Momentum, the hidden force in tennis. Leeds: 1st4sport.
- Johansson P., & Johansson N. (2008). Om bollar inte fans skulle jag uppfinna en! Compendium. Södertälje.
- Over S., & O'Donoghue P. (2008). Whats the point – tennis analysis and why. ITF coaching and Sport Science Review, 45, 19-20.
- Skorodumova A. P. (1994). Tennis, how to reach success. Moscow: Progress.

SÉLECTION DE CONTENU DU SITE ITF TENNIS ICOACH (CLIQUEZ)



Droits d'auteur (c) 2011 Natasha Bykanova-Yudanov.



Ce texte est protégé par une licence [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vous êtes autorisé à Partager — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats — et Adapter le document — remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale, tant qu'il remplit la condition de:

Attribution: Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.

[Résumé de la licence](#) - [Texte intégral de la licence](#)