

Le guide pour les NULS !

Vous venez de (re)découvrir l'univers du tennis de table et envisagez fort judicieusement de rejoindre notre club ? Vous êtes déjà membre et souhaitez étendre votre palette de parfait pongiste ?

Ce guide est fait pour vous !

Notre club met un point d'honneur à accueillir ses membres de la meilleure manière qui soit. Ceci se traduit par un accompagnement bienveillant durant les entraînements, et plus généralement par une écoute attentive de tous les instants.

Mais il nous a paru également important de procéder à la mise en ligne d'explications, d'informations et de conseils avisés sur des thématiques judicieusement choisies afin de faciliter votre apprentissage de notre sport et d'obtenir des réponses à des questions que vous n'oserez peut-être pas poser lors de votre arrivée.

En effet, dès les premières séances d'entraînement, vous serez témoin de discussions qui vous pourront parfois vous sembler relever de l'absurde, voire de l'ésotérisme... A titre d'exemple, voici un florilège d'interrogations ou de réflexions que l'on peut entendre dans tout club pongiste digne de ce nom : « *Je suis 5, et toi ?* », « *C'est quoi ton backside ?* », « *T'es loisir ou compète ?* », « *J'hésite entre un bois off ou all* », « *Tu fais la coupe Vétérans ?* », « *Tu joues en D3 ?* », « *T'as un soft ou un picot ?* », « *J'ai cartonné en phase 2* », « *Tu fais le critérium ?* », « *Quel enfer son antitop !* », etc.).

Ainsi, afin de libérer au plus vite le pongiste qui est en vous et qui ne demande qu'à s'exprimer pleinement, ce guide en ligne va approfondir quelques sujets bien spécifiques qui ne manqueront pas d'enrichir votre approche de notre sport et de répondre à toutes vos interrogations bien légitimes !

Les deux premières thématiques que nous avons sélectionnées sont les suivantes :

- I) **Loisir ou compétition ?**
- II) **Comment choisir sa raquette ?**

Bien évidemment, ce guide pourra être enrichi au fil du temps si le besoin s'en fait sentir !

I) LOISIR OU COMPETITION ?

1) Introduction

Ce chapitre (comme d'ailleurs le guide dans son ensemble), ne sera probablement d'aucune utilité pour des pongistes confirmés ayant un classement avancé et pour lesquels les arcanes de la compétition pongiste n'ont plus de secret.

Si vous êtes un grand débutant, peut-être est-il plus judicieux de pratiquer une première année en mode loisir et de se lancer en mode compétition à la rentrée suivante !

En revanche, si votre niveau est à minima celui d'un « *faux débutant* » (personne ayant déjà joué au tennis de table par le passé et/ou ayant déjà pratiqué d'autres sports de raquette), alors ce chapitre sera d'une aide précieuse pour faire évoluer au mieux votre pratique pongiste dès votre arrivée dans notre club.

En effet, par choix, méconnaissance et/ou modestie, vous n'envisagez peut-être pas à ce stade de participer à des compétitions officielles, et avez prévu de suivre uniquement les entraînements libres ou dirigés proposés par notre club.

Le but de ce chapitre est de faire un point exhaustif sur les différents types de compétition qui existent dans le tennis de table : vous vous apercevrez que l'offre est pléthorique et qu'il n'y a aucune raison de réfréner vos ardeurs de compétiteur !

Bien évidemment, il vous sera nécessaire de détenir une licence FFTT pour pouvoir participer à ces compétitions (à demander lors de l'adhésion au club).

2) Compétitions par équipe

a) Championnat par équipes Sénior

Dès la rentrée de septembre, vous constaterez que des équipes seront formées ou en cours de formation afin de participer aux Championnat par équipes Sénior.

Sachez que ce championnat se décline sur trois niveaux, à savoir national, régional et départemental. Nous ne traiterons ici que du format départemental, car le niveau régional et le niveau national sont destinés à des pongistes très expérimentés, voire professionnels.

Quand on débute au tennis de table, il s'agit très probablement de la compétition la plus adaptée : des équipes par niveau, la convivialité des partenaires de club, l'expérience de certains partenaires, la motivation de groupe, etc.

En vue de constituer des équipes homogènes, il est souvent demandé aux joueurs de se prononcer sur leur implication à venir : Présent à tous les matchs ? Uniquement en tant que remplaçant ? Disponibilité partielle en raison d'impératifs familiaux et/ou professionnels ?

Bref, en fonction de votre niveau et de vos disponibilités, vous serez intégré dans une équipe composée à minima de quatre joueurs. Votre équipe jouera probablement dans la division D3 (majoritairement des joueurs classés autour de 500).

Le championnat se décline alors en deux phases :

- Phase 1 : de septembre à décembre de l'année civile en cours,
- Phase 2 : de janvier à juin de l'année civile suivante.

Si besoin, les équipes peuvent être modifiées entre la phase 1 et la phase 2.

Durant chaque phase, entre six et huit équipes départementales vont s'affronter.

Chaque rencontre se déroule le vendredi soir à partir de 20h30 (mais il faut arriver avant pour préparer les tables lorsque l'on joue à domicile et aussi pour se chauffer !).

Lors de la rencontre, chaque équipe désigne quatre joueurs : chacun va alors jouer trois matchs en individuel ainsi qu'un double avec l'un de ses partenaires.

Le calendrier 2023/2024 est le suivant :

<u>Phase 1</u>	<u>Phase 2</u>
22/09	19/01
06/10	02/02
20/10	09/02
03/11	08/03
17/11	15/03
24/11	12/04
08/12	03/05

b) Coupe Georges Juan

Il s'agit d'une compétition par équipe de six joueurs.

Chaque participant va jouer deux matchs en individuel et un double avec un partenaire.

Etant donné que cette compétition est à élimination directe, le choix des joueurs est stratégique.

Une contrainte consiste dans le fait que la somme des classements des joueurs d'une équipe doit être inférieure ou égale à 6000 points : **c'est donc le club qui sélectionnera les pongistes afin de proposer une équipe performante et respectant la contrainte sus-indiquée.**

Le calendrier 2023/2024 est le suivant :

<u>Tour</u>	
1	16/02
2	22/03
3	19/04
4	17/05

c) Coupe Vétérans

Il s'agit d'une compétition par équipe de deux joueurs, qui se décline en plusieurs catégories en fonction de l'âge :

- 40 – 49 : catégorie V1,
- 50 – 59 : catégorie V2,
- etc.

C'est une épreuve qui se déroule en une journée : les meilleurs de chaque catégorie se qualifient à l'échelon régional (mais pas d'échelon national).

Si les deux joueurs relèvent de catégories d'âge différentes, ils joueront dans celle du plus jeune : si un V1 joue avec un V2, l'équipe jouera donc en catégorie V1.

Lors de chaque rencontre (il y en a plusieurs dans la journée), chaque joueur va jouer deux matchs en individuel et un double avec son partenaire.

Compétition très conviviale car par équipe, avec repas le midi.

Sur inscription, **réservé à des joueurs qui ont un niveau « compétiteur »** : il est préférable d'en discuter avec l'entraîneur au préalable.

La prochaine édition aura lieu le **07 janvier 2024**.

d) Championnat de Vaucluse Jeunes

Il s'agit d'une compétition par équipe réservée aux jeunes, se déroulant sur six dimanches dans l'année, à raison d'une demi-journée à chaque fois.

Dans la demi-journée, chaque équipe va rencontrer trois équipes différentes. Une équipe est composée 2 ou 3 joueurs, et chaque rencontre va consister en deux matchs en simple et un match en double (le 3^{ème} joueur éventuel ne pourra jouer que le double).

Cette compétition convient à tous, **même aux débutants**. Ce championnat est particulièrement adapté aux jeunes qui se lancent dans la compétition car il se joue en équipe, dans un cadre rassurant et convivial.

Une équipe peut comporter des jeunes d'âge différents étant donné que seul le niveau compte afin de proposer plusieurs divisions homogènes.

Le calendrier **2023/2024** est le suivant :

1	18/11
2	10/12
3	11/02
4	17/03
5	21/04
6	26/05

3) Compétitions individuelles

a) Critérium fédéral (également appelé « Indivs »)

Il s'agit d'une compétition individuelle de référence.

Elle s'organise autour de divisions comprenant chacune seize joueurs. Son mode de fonctionnement est typiquement darwinien : les mieux classés passent en division supérieure, tandis que les moins bien classés descendent...

Cette compétition convient à tous, même aux novices, grâce aux multiples divisions qui couvrent la totalité du spectre depuis le niveau débutant jusqu'au niveau expert !

On joue en général sept à huit matchs par jour.

IMPORTANT :

- Cette compétition comporte quatre tours : les participants s'engagent à être présents à chacune des dates. Il est néanmoins possible d'être forfait sous réserve d'une excuse valable donnée au plus tard 24h avant la compétition (sinon amende).
- Si vous avez loupé l'inscription pour le tour n°1 (ou même n°2 et n°3), ne désespérez pas, vous pouvez encore vous inscrire pour le ou les tour(s) restant(s) !

De plus, l'inscription au Critérium fédéral vous donnera le droit de participer GRATUITEMENT aux Finales par classements (développé ci-après).

Le calendrier **2023/2024** est le suivant :

<u>Tour</u>	
1	14/10
2	02/12 et 03/12
3	27/01 et 28/01
4	06/04 et 07/04

b) Championnat Vétérans

Il s'agit d'une compétition individuelle qui se décline en plusieurs catégories en fonction de l'âge :

- 40 – 49 : catégorie V1,
- 50 – 59 : catégorie V2,
- etc.

C'est une épreuve qui se tient en une journée : les meilleurs de chaque catégorie se qualifient à l'échelon régional puis le cas échéant à l'échelon national.

Ne nous y trompons pas : c'est une compétition individuelle assez relevée où tous les classements sont mélangés au départ. Au fil de la journée, les matchs deviennent de plus en plus équilibrés et vous jouerez fatalement des joueurs de votre niveau.

Un déjeuner est organisé en général.

Sur inscription, **réservé à des joueurs qui ont un niveau « compétiteur »** : il est préférable d'en discuter avec l'entraîneur au préalable.

La prochaine édition aura lieu le **12 novembre 2023**.

c) Finales par classement

Il s'agit d'une compétition individuelle sous la forme d'un tournoi qui se déroule en une journée.

En fonction de votre classement, vous jouerez dans la catégorie dont vous dépendez :

- Niveaux hommes : 899 max / 1099 max / 1299 max / 1599 max,
- Niveaux dames : 599 max / 799 max / 999 max / 1299 max.

Les mieux classés à l'issue de la journée se qualifient en régionale, jusqu'aux finales nationales.

Compétition difficile, réservée aux compétiteurs expérimentés et aux pongistes jouant au-dessus de leur classement.

La prochaine édition aura lieu le **31 mars 2024**.

d) Tournois

Les tournois sont organisés par les clubs eux-mêmes et peuvent se dérouler sur plusieurs jours.

Les participants sont répartis dans différents tableaux en fonction de leur classement.

Ceci étant, nous vous déconseillons de vous inscrire à un tournoi qui ne prévoirait pas un tableau réservé aux joueurs ayant un classement inférieur à 599. En effet, les tableaux du type -699 ou -799 par exemple sont conçus pour des compétiteurs ayant déjà un peu d'expérience.

Notre club organise l'un des plus importants tournois de France ! Ce tournoi (intitulé Pernoël) propose de nombreux tableaux, dont l'un est réservé aux joueurs avec un classement inférieur à 599 : n'hésitez donc pas à participer !

La prochaine édition aura lieu les **13 et 14 janvier 2024**.

Par ailleurs, nous pouvons également citer les tournois :

- d'Avignon le 17 septembre 2023,
- de Courthézon le 19 mai 2024.

e) Top Détection / Top Promo

Les bouts de chou ont également leur compétition !

Un événement intitulé « Top Détection » a été créé et consiste en une compétition jeunes réservée aux tout petits (Poussins -9 ans et Benjamins -11 ans) pour détecter les futurs champions.

La journée s'organise ainsi : le matin, des ateliers et exercices. L'après-midi, compétition.

La prochaine édition aura lieu le **11 novembre 2023**.

Enfin, il existe également le « Top Promo » qui est conçu comme la première compétition pour les débutants de l'année en cours (jusqu'à la catégorie Minimes -13ans).

La prochaine édition aura également lieu le **11 novembre 2023** (et au même endroit).

II) COMMENT CHOISIR SA RAQUETTE ?

1) Introduction

A la question « *comment décririez-vous une raquette de tennis de table ?* », il est à parier que quasiment 100% des interrogés non pongistes répondraient en chœur et d'une voix assurée :

« *C'est une plaque en bois avec un manche, revêtue d'un caoutchouc rouge d'un côté et d'un caoutchouc noir de l'autre* ».

Si vous souscrivez à l'idée que toute raquette répondant à cette définition en vaut bien une autre, nous vous conseillons de ne pas poursuivre la lecture de cet article. Il est parfois plus doux et rassurant de rester à la surface des choses...

En revanche, si votre instinct naturel vous met en garde contre les définitions trop simplistes, car vous savez bien qu'un iceberg ne se résume pas à sa partie émergée, nous vous invitons à prendre une profonde bouffée d'air frais et à plonger avec nous à la recherche de votre type de raquette idéal !

Cette quête nécessitera, dans un premier temps, de faire le point sur les différents styles de jeu que l'on peut rencontrer dans le tennis de table. En effet, vous vous doutez bien que la raquette ultime est une chimère et qu'à chaque stratégie de jeu correspondra une certaine typologie de raquettes.

Dans un second temps, nous pourrons alors affiner la définition d'une raquette, en entrant dans le détail de sa composition et en mettant en exergue les différentes options qui pourront revêtir une importance capitale selon la tactique de jeu adoptée.

2) Styles de jeu

Il existe plusieurs tactiques de base au tennis de table, et nous n'allons retenir que les principales afin de garantir une lecture digeste de cette rubrique.

Les principales sont :

- l'attaque,
- la défense,
- et le contre.

a) Jeu d'attaque

Le jeu d'attaque est celui le plus pratiqué actuellement et consiste schématiquement à prendre son adversaire de vitesse.

Les coups principalement utilisés par les attaquants sont la « **frappe** » et le « **topspin** ».

- La « **frappe** » s'effectue en tapant la balle à plat pour lui donner une grande vitesse : c'est un coup efficace à utiliser à bon escient pour finir un point, tout particulièrement lorsque les conditions sont réunies (balle avec suffisamment de rebond, sans effet coupé), car sinon le taux de déchet est élevé...

- Le « **topspin** » (appelé « lift » au tennis) consiste à exécuter un coup en frottant la balle dans un mouvement de bas en haut. Le joueur imprime ainsi à la balle un effet de rotation vers l'avant qui a pour but :
 - d'augmenter sensiblement la vitesse de celle-ci lorsqu'elle touche la table,
 - de rendre difficile le contrôle de la balle par l'adversaire,
 - de réduire le risque de voir la balle finir sa course dans le filet grâce à sa trajectoire légèrement ou fortement bombée.

Il existe différentes variantes de topspin : l'idée n'est pas d'en donner une définition exhaustive, mais plutôt d'en rappeler les caractéristiques communes principales, ce qui nous permettra par la suite de mieux identifier les matériaux idéaux à sélectionner pour réaliser ce type de frappe.

En résumé, le joueur offensif a pour priorité de prendre l'initiative en topspin et de pilonner ensuite son adversaire jusqu'à ce qu'il cède. Ce type de joueur n'hésitera donc pas à prendre des risques et exploitera au maximum la moindre balle susceptible d'être accélérée par un coup en topspin.

b) Jeu de défense

Un joueur défensif a pour objectif de provoquer la faute de son adversaire.

Concrètement, il s'agit pour lui de retourner les coups offensifs de l'adversaire (topspin et frappe) aussi longtemps que possible, et ce jusqu'à ce que ce dernier finisse par commettre une faute technique, de fatigue (et/ou de dépit... !).

Les coups principalement utilisés par les défenseurs sont la poussette et la défense, en variant les effets coupé et lifté. Leur balle est parfois molle, c'est-à-dire sans effet, pour tromper l'adversaire.

De façon schématique, un joueur défensif va être en recherche d'une raquette offrant un excellent contrôle, à la différence d'un attaquant qui choisira une raquette favorisant la vitesse et le topspin.

c) Jeu de contre

Le jeu de contre consiste à laisser l'initiative du jeu à l'adversaire afin de le contrer comme son nom l'indique.

Il s'agit d'un coup que l'on effectue généralement lorsque l'on est positionné près de la ligne de fond de la table.

Les coups principalement utilisés dans ce système de jeu sont les « **blocs** » et les « **contre-tops** ».

- Le « **bloc passif** » se réalise en prenant la balle assez tôt (comme une demi-volée au tennis) : on place la raquette, face de frappe inclinée vers l'avant, près du rebond de la balle afin la renvoyer au plus tôt du côté opposé. Cela permet de tirer profit de la vitesse à la balle et de ne pas trop subir l'effet lifté de la balle.

Le « **bloc actif** » se réalise en frappant la balle au sommet du rebond : le but n'est pas de simplement contrer la balle en vue de la retourner bien placée, mais plutôt de l'accélérer pour faire la différence. Pour cela, il faut en plus effectuer un geste vers

l'avant du type « piston » au moment de la frappe. Le bloc actif est un coup très efficace, notamment côté revers, mais réservé aux joueurs expérimentés.

- Le « **contre-top** » consiste à profiter de la puissance du coup de l'adversaire et de l'effet topspin de la balle et de les réutiliser contre lui.

La prise de balle doit se faire idéalement au sommet du rebond de la balle.

Ainsi, un joueur de contre va être en recherche d'une raquette offrant des qualités de contrôle, mais aussi capable d'imprimer de la vitesse et des effets : l'art du compromis !

d) Conclusion

Au fil de ses entraînements et de ses matchs, chaque pongiste va affiner sa stratégie de jeu et tendre vers l'une de celles décrites précédemment.

Certains joueurs vont ainsi devenir d'irréductibles attaquants, de vaillants défenseurs ou encore d'incisifs contreurs.

Et bien évidemment, sinon cela serait trop simple, d'autres vont mixer ces tactiques de jeu, comme par exemple les attaquants plus réfléchis capables de jouer en contre, etc.

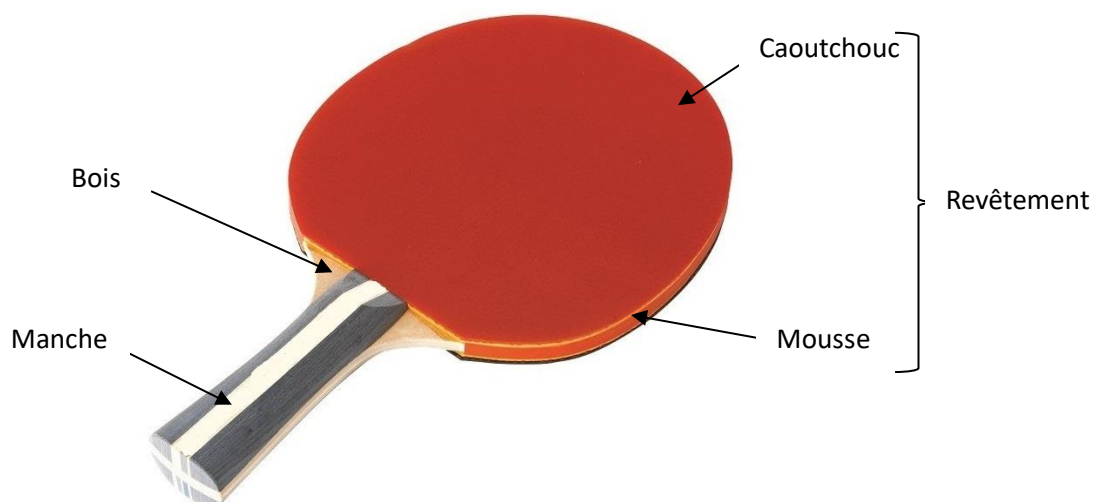
D'ailleurs, il n'est pas rare de devoir moduler sa tactique de jeu au cours d'un match, notamment lorsque l'adversaire a les qualités requises pour vous empêcher de mettre en place votre stratégie habituelle.

Ainsi, chaque pongiste aura un ADN tactique qui lui sera propre, avec un schéma de jeu principal plus ou moins marqué.

Par conséquent, la raquette finalement choisie par chaque joueur devra tenir compte de ses aspirations de jeu très spécifiques afin d'atteindre le statut de Graal !

3) Composition d'une raquette de tennis de table

Il est désormais temps d'entrer dans le détail de la composition d'une raquette de tennis de table : rien de mieux que de faire appel à une représentation graphique !



Ainsi, une raquette se décompose de la façon suivante :

- Un **bois** en forme de plaque constituant le squelette,
- Un **manche** qui est fixé en partie basse du bois,
- Un **revêtement** appliqué sur chaque face de la plaque de bois et comprenant :
 - Un **caoutchouc** extérieur (généralement de couleur rouge ou noire),
 - Une **mousse** intercalaire entre le bois et le caoutchouc.

Nous allons voir par la suite que chaque composant de la raquette se décline sous différentes matières et formes, ce qui offre de multiples possibilités pour se construire une raquette sur-mesure !

a) **Le bois**

Préambule

Même si le bois n'a pas vocation à venir directement au contact de la balle, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un composant à haute valeur ajoutée.

On pourrait le comparer à un sommier positionné sous un matelas : la literie ne sera pas optimale si le sommier et le matelas ne sont pas harmonieusement combinés. Il en est de même dans notre sport avec le bois et le revêtement !

Un bois pourra servir durant plusieurs années, et même durant toute votre épopée pongiste (si vous évitez les jets de raquette intempestifs...), d'où l'intérêt de bien le choisir dès le départ.

Le bois comporte en général entre 5 et 7 plis, qui correspondent à une alternance de couches tendres (peuplier, balsa...) et de couches plus dures (fibre de carbone, hinoki...).

Le nombre de plis n'est pas un paramètre pertinent pour qualifier le potentiel intrinsèque de rapidité ou de contrôle d'un bois. Le choix des essences est bien plus pertinent pour cela. Néanmoins, à essence égale et à épaisseur égale, moins il y aura de plis et plus la raquette sera rapide.

En pratique

Etant donné que vous pourrez conserver le bois très longtemps, vous le choisirez **avant** les revêtements qui restent des consommables : pour cela, vous vous dirigerez naturellement vers les bois qui relèvent de la tactique de jeu que vous souhaitez mettre en place.

Nous allons décrire deux approches pour choisir son bois.

❖ **1^{ère} approche**

C'est souvent de cette manière que l'on choisit son bois quand on a un niveau débutant/intermédiaire.

On distingue trois grandes familles de bois qui correspondent chacune à un système de jeu :

- Les bois **offensifs** pour les attaquants près de la table : ils sont classés en sous-catégories OFF+, OFF et OFF-, du plus au moins rapide.

Ce ne sont pas des bois à conseiller pour un débutant, car il faut déjà une certaine maîtrise. La vitesse et le contrôle sont comparables au Yin et au Yang : la prépondérance de l'un se fera au détriment de l'autre...

- Les bois allround : bois polyvalents, tolérants, souvent conseillés pour les débutants car ils offrent de très bons compromis entre vitesse et contrôle : ils sont parfois classés en sous-catégories ALL+, ALL et ALL-.
- Les bois de défense : pour les défenseurs, ce sont des bois qui offrent un excellent contrôle.

❖ 2nde approche

Selon que le bois sera flexible, tendre, rigide ou dur (ou une combinaison de ses qualificatifs), le bois réagira d'une manière qui conviendra plus ou moins à votre style de jeu.

Cependant, ayons la lucidité de dire qu'il ne sera pas aisé d'obtenir ce type d'informations en consultant les sites de vente en ligne, et même en échangeant avec des joueurs chevronnés.

Schématiquement, vous aurez le choix entre un :

- Un bois flexible et tendre : Les topspins seront facilités, la balle aura tendance à avoir une trajectoire sécurisée car plus bombée (on dit dans ce cas que « l'angle de rejet » du bois est haut). En revanche, l'inconvénient de cet angle de rejet haut résidera dans le fait que les balles à effet lifté envoyées par l'adversaire seront plus difficiles à remettre sur la table, puisque la balle aura une fâcheuse tendance à s'envoler.
 - ⇒ Avec un tel bois, on ne privilégie pas la vitesse, mais plutôt la possibilité de produire des coups de topspin sécurisés et avec beaucoup de rotation. Il faudra dépenser pas mal d'énergie pour donner de la vitesse à votre balle.
- Un bois rigide et dur : c'est l'inverse du bois précédent. Il y aura moins d'effet, mais beaucoup plus de puissance, pour des coups percutants et plus tendus du fait de l'angle de rejet bas.
 - ⇒ Le contrôle sera plus difficile, mais ce bois sera adoré des attaquants ultimes et des bloqueurs.
- Un bois rigide et tendre : il conviendra tout particulièrement aux joueurs polyvalents recherchant un angle de rejet plus bas de manière à obtenir des trajectoires plus tendues.
- Un bois flexible et dur : assez similaire au rigide et tendre, mais pour des joueurs expérimentés.

Conclusion

Dans un monde idéal, il serait souhaitable de combiner les deux approches à la manière d'un rasoir double lames pour identifier le bois ultime.

Cependant, soyons honnête, même si la passion vous anime, vous risquez de peiner à trouver les informations nécessaires à la mise en œuvre de la 2nde approche. Toutefois, à cœur vaillant, rien d'impossible !

b) Le manche

Lors de la commande d'un bois, il est demandé de spécifier la forme du manche souhaitée.

Vous aurez généralement le choix entre 3 formes spécifiques, à savoir :



- La forme « **concave** » est la plus populaire : prise en main aisée, une partie basse évasée qui permet de bien retenir le manche même sous l'effet de la transpiration.
- La forme « **droite** » est appréciée des défenseurs qui peuvent faire tourner la raquette dans la main en cours d'échange afin d'utiliser le revêtement adapté (intéressant quand les deux revêtements équipant la raquette sont de natures différentes).
- La forme « **anatomique** » enchante certains pongistes qui ont l'impression que le manche vient littéralement épouser les contours de la main. C'est une forme qui est souvent utilisée par des joueurs ayant de grandes mains.

c) Le revêtement

Préambule

Il s'agit probablement de l'élément de la raquette qui fait le plus parler les pongistes !

En effet, ce sujet est souvent abordé, notamment par des joueurs en recherche de nouvelles sensations et souhaitant échanger avec leurs partenaires de club à ce sujet, ou encore à l'occasion d'un match lorsque l'un des deux joueurs utilise un revêtement susceptible de causer bien des problèmes à l'autre (un Picot pour ne pas le nommer...).

Si l'on devait reprendre la métaphore du matelas/sommier, le revêtement serait le matelas (et le bois le sommier).

De la même manière qu'à un sommier donné sera associé un matelas plus ou moins accueillant, plus ou moins ferme, ou encore plus ou moins à mémoire de forme, les qualités intrinsèques du revêtement vont se combiner (plus ou moins harmonieusement) à celles du bois.

En pratique

Les revêtements sont des consommables qui s'usent au fil de vos entraînements et de vos matchs.

Un joueur très assidu et expérimenté a généralement besoin de changer ses revêtements tous les six mois environ.

Pour un joueur intermédiaire ayant une pratique sérieuse et régulière, il est conseillé de renouveler tous les ans.

A chaque renouvellement, vous pourrez alors :

- soit remettre les mêmes revêtements car la raquette vous satisfait pleinement en l'état,
- soit décider de faire évoluer votre raquette en testant de nouveaux revêtements.

On distingue quatre grandes familles de revêtements, chacune d'elles ayant des caractéristiques très spécifiques.

❖ Le Backside

Il s'agit du revêtement le plus polyvalent, qui convient à tous les styles de jeu.

Il est utilisé par plus de 60% des pongistes, et les professionnels en sont quasiment tous équipés.

Le caoutchouc présente, d'une part, une face de frappe extérieure lisse, et d'autre part, une surface intérieure équipée de picots au contact de la mousse.

En fonction de l'élasticité et de l'épaisseur du caoutchouc et de la mousse, le Backside sera plus ou moins adhérent et/ou plus ou moins dur. De ce fait, il sera possible de mettre plus ou moins de rotation et/ou plus ou moins de vitesse dans la balle.

Mais, car il y a toujours un « mais », un Backside pouvant créer beaucoup d'effets sera très plus sensible aux effets adverses : une balle arrivant très liftée sera alors délicate à contrôler car elle aura tendance à s'envoler lors de la frappe (l'effet lifté augmente l'angle de rebond de la balle sur la raquette). A l'inverse, une balle reçue très coupée aura tendance à s'écraser au moment de la frappe.

Si vous débutez au tennis de table, nous vous conseillons fortement d'équiper les deux faces de votre bois d'un revêtement Backside.

Les deux revêtements pourront être différents : si vous êtes plus à l'aise en coup droit, vous pourrez par exemple choisir un Backside rapide de ce côté, et utiliser un Backside avec plus de rotation côté revers (ou inversement le cas échéant).

❖ Le Soft

Le caoutchouc présente, d'une part, une face de frappe extérieure équipée de picots courts, larges et très durs, et d'autre part, une surface intérieure lisse au contact de la mousse.

Le Soft est un revêtement rapide permettant de faire des frappes à plat percutantes. Son adhérence étant faible du fait de la nature des picots, il a pour avantage d'être peu sensible aux effets adverses, mais pour inconvénient de n'engendrer que peu de rotations (toujours le fameux Yin/Yang, ou l'art du compromis... !).

Le Soft peut convenir à un joueur offensif ayant des difficultés sur le plan technique : il lui sera alors possible de jouer à plat pour déborder son adversaire, sans être réellement gêné par les effets imprimés à la balle par l'adversaire.

Les joueurs qui l'utilisent ont un système de jeu basé sur le placement de la balle et la vitesse près de la table. Les trajectoires de balle seront tendues, et la prise de risque sera de ce fait maximale.

Un joueur équipé de Soft aura des difficultés dans le jeu court et sur des balles molles.

❖ Le Picot

Le caoutchouc présente une face de frappe extérieure équipée de picots fins, souples et plus ou moins longs (généralement entre 1,5 et 2 mm). Une mousse intercalaire peut être prévue, mais cela n'est aucunement impératif.

Il s'agit d'un revêtement qui convient à un joueur défensif.

Grâce à ces picots qui agissent comme un tapis d'amortisseurs, la surface de contact sera peu adhérente de sorte qu'il sera très difficile d'imprimer des effets.

Lorsque la balle sera frappée à plat, celle-ci aura une trajectoire flottante qui ne manquera pas de surprendre un adversaire non aguerri.

Plus incroyable encore, cette nature spécifique de picot pourra permettre de renvoyer la balle avec l'effet inverse de celui que l'adversaire a mis dans la balle. Ainsi, une balle reçue liftée pourra repartir coupée, et inversement. En pratique, lorsque vous réaliserez un topspin très prononcé, il faudra s'attendre à recevoir en retour une balle flottante ou une balle très coupée délicate à gérer.

Le contrôle de la balle est néanmoins difficile à réaliser avec ce type de revêtement, et de nombreuses séances d'entraînement seront à prévoir. Mais le Picot est redoutable lorsqu'il est bien maîtrisé par son propriétaire !

Assez souvent, les joueurs positionnent un Picot d'un côté de leur bois et un Backside de l'autre, ce qui leur permet d'avoir un jeu plus polyvalent. De plus, en cours de jeu, ils peuvent retourner la raquette dans leur main juste avant la frappe pour surprendre l'adversaire.

Ce genre de revêtement est le cauchemar du joueur débutant ou intermédiaire qui n'a pas encore eu l'occasion de se confronter à ce type d'adversaire... Et même pour de nombreux joueurs expérimentés !

❖ L'Anti-top

Le caoutchouc Anti-top ressemble comme deux gouttes d'eau à un Backside, mais cela n'a rien à voir !

La face de frappe extérieure est également lisse, mais en revanche sans adhérence. Par conséquent, il sera quasiment impossible d'imprimer des effets.

L'Anti-top présente l'avantage de pouvoir s'appuyer sur la balle pour la renvoyer avec un effet inversé, mais dans une moindre mesure que le Picot.

C'est un revêtement généralement lent qui est utilisé par les défenseurs.

Là aussi, un joueur débutant ou intermédiaire n'ayant pas eu l'occasion de rencontrer ce type d'adversaire ne manquera pas de se poser des questions existentielles au cours du match...

Conclusion

Question revêtements, ce n'est pas le choix qui manque !

Et encore, nous n'avons pas épilogué sur les nouveaux revêtements à stockage d'énergie (souvent appelés « Tensor ») qui, de par leur élasticité accrue, génèreront un « effet catapulte » ravageur. La vitesse sera donc survitaminée, mais au détriment du contrôle. Ces revêtements sont réservés aux joueurs très expérimentés, vous pourrez vous y intéresser dans quelques années...

Une erreur classique réside dans le fait de vouloir un revêtement très rapide dès le départ.

Dans un premier temps, mieux vaut privilégier des revêtements Backside plus permissifs vous permettant de travailler tous les coups du tennis de table. Vous aurez le loisir d'affiner votre style de jeu et d'opter plus tard pour des revêtements sur-mesure.

4) Mot de la fin

Et voilà !

Vous avez été courageux de lire cet article, mais la récompense est à ce prix : vous maîtrisez dorénavant les étapes à respecter et les choix à faire pour concevoir une raquette qui vous ressemble et vous permette de progresser.

Vous serez désormais tout à fait capable de discuter intelligemment de ce sujet avec votre entraîneur de club. Ce dernier intégrera vos aspirations, et en fonction de vos qualités techniques et physiques, vous proposera une ou plusieurs raquettes idéales pour vous. Vous aurez alors la satisfaction de comprendre le raisonnement de votre entraîneur, et serez en capacité de mieux lui décrire vos sensations lorsque vous testerez les raquettes.

L'aventure commence !

Renaud C.