

Influence du type de jeu sur les réponses physiologiques en Tennis de Table



Attaquant/Attaquant
versus
Attaquant/Défenseur

Profil physiologique

Match Att/Att

(Zagatto, 2010)

MAIS

Différents styles de jeu

Défenseur:

Déplacements

Vitesse

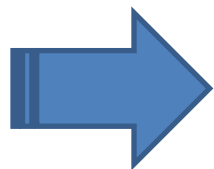
(C.Sève, 1995)

(D.Bodin, 2000)

Attaquant/Attaquant

VS

Attaquant/Défenseur



Réponses physiologiques identiques?

Caractéristiques physiologiques du TT:



-efforts très **brefs et intenses** (3,4 s)
-repos assez **courts** (8,1 secondes)

(Zagatto, 2010)

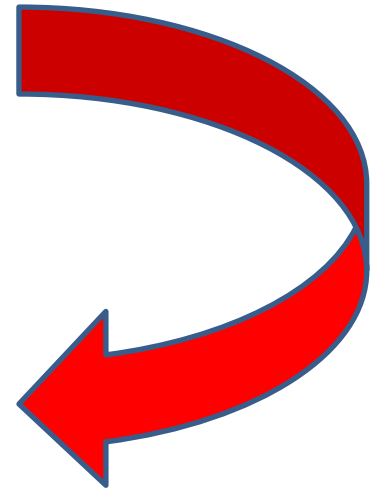


-durée d'un match: entre 10-25min

(Lees, 2003)

Système énergétique dominant → **l'intensité** et **le temps**

(Fox, , 1979)



systeme énergétique aérobie	systeme énergétique anaérobie
Pour éviter la fatigue et aider à la récupération entre les points Ex :VO2max = 65 ml/min/kg	resynthèse de l'énergie avec le système ATP-PCr puis du système glycolytique dominants

But de l'étude

Comparer les réponses physiologiques à l'effort à partir de la **lactatémie sanguine**, de la **fréquence cardiaque**, et de la **RPE** entre des matches **Att/Att** et des matches **Déf/Att**.

Hypothèse

matches déf/att → une durée de jeu ↗



réponses physiologiques différentes

Réponses physiologiques → différent selon que l'attaquant affronte un attaquant ou un défenseur.

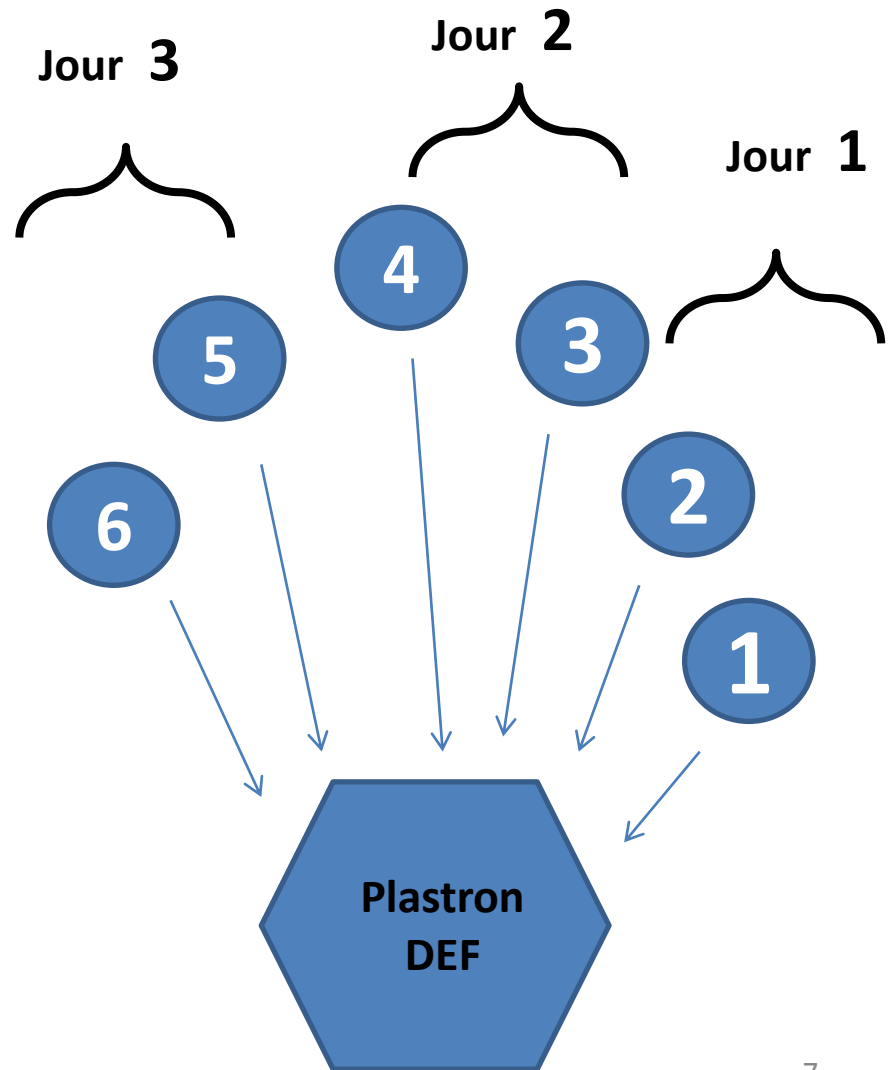
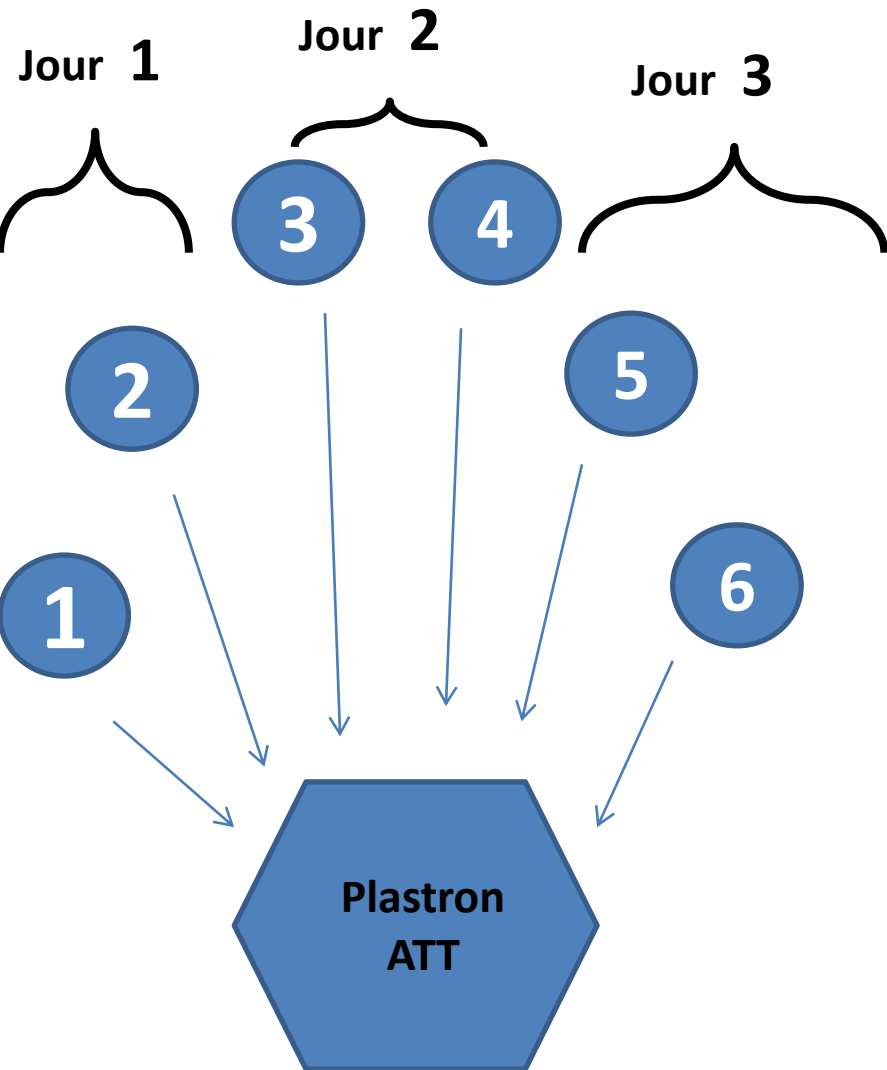
→ Leurs préparations physiques doivent être différentes

Déroulement:

3 SESSIONS

N°

= Joueur attaquant



Entrée d'un défenseur= Augmentation des demandes physiologiques

Match Att vs Def: **DMP+ TJE + RPE + Shots per rally** sont significativement >

En présence d'un défenseur: **Fcmoy** augmente **145.98** (± 5.86) VS **139.94** (± 8.96)

$p=0.040^*$

Match Att vs Def: **DMP** >

ATTvsDEF=DMP **5,43s** ($\pm 0,75$) : Capacité Anaérobie alactique durant les points



$p < 0.001^{***}$

(Howald, 1974)

ATTvsATT=DMP **3,23s** ($\pm 0,40$) : Puissance Anaérobie alactique durant les points

(Howald, 1974)

Adapter les programmes d'entraînement pour que les attaquants soient plus efficaces face aux défenseur en:



Développant la capacité du système ATP-PCr : **DMP 5,43s** ($\pm 0,75$)



Développant l'endurance cardiovasculaire : **Fcmoy** ↗



But: conserver la lucidité (temps de réaction et choix tactiques)

Legros et al (1992)

Dynamique de l'activité de pongistes en compétition lors de deux matchs "attaquant contre défenseur"

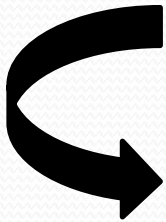


Attaquant/Défenseur

Recherche en action située en TT:

1

Recueil de données en situation et à des analyses de la signification de l'activité des pongistes en match



Données focalisées seulement sur **un acteur** dans une situation de match en **simple** à l'école ou en **compétition**

(Sève, Saury, Ria & Durand, 2003)

(Sève, Saury, Theureau & Durand, 2005)

(Sève. C, 2002)

(Guérin. J, 2005)

Recherche en action située en TT:

2

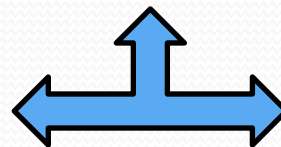
L'étude sur la dynamique de l'activité de pongistes a ensuite été étudiée d'un point de vue plus globale

➔ En Prenant en compte le partage « d'informations contextuelles »

(Salembier & Zouinar, 2004)

➔ Poizat s'est inscrit dans cette approche est à analyser les deux formes d'interaction sportives en TT. (Poizat, 2005, 2006, 2008, 2009)

Interaction
concurrentielle
=
Simple



Interaction
Coopérative
=
Double

MAIS

Aucunes de ces recherches ne précisent quel **type de match** a été recueilli, supposant ainsi qu'ils n'ont relevé que des matchs attaquant/attaquant.



Données physiologiques: différences Att vs Att et Att vs Def.

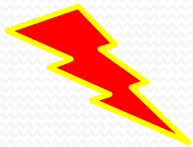


Hypothèse et But de l'étude

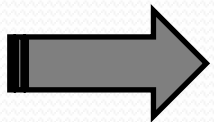
Si le Tennis de table est une « activité adressée » (Poizat et al, sous press)



elle se construit en permanence en relation avec l'activité déployée par l'adversaire et ne peut se réduire à la maîtrise de gestes techniques



On peut donc supposer que **l'introduction d'un défenseur** dans un match, peut avoir un **impact sur le cours d'action de l'attaquant.**



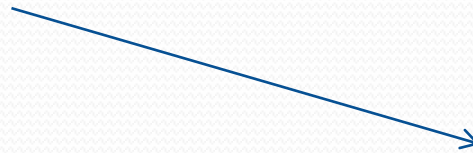
Le but de l'étude sera d'identifier la dynamique de l'activité d'un attaquant dans un match face à un défenseur.

Dispositif d'observation et d'entretien

SUJETS

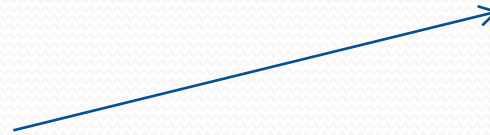
Auto-confrontation trois jours après le match.

Attaquant
N°1
N°300



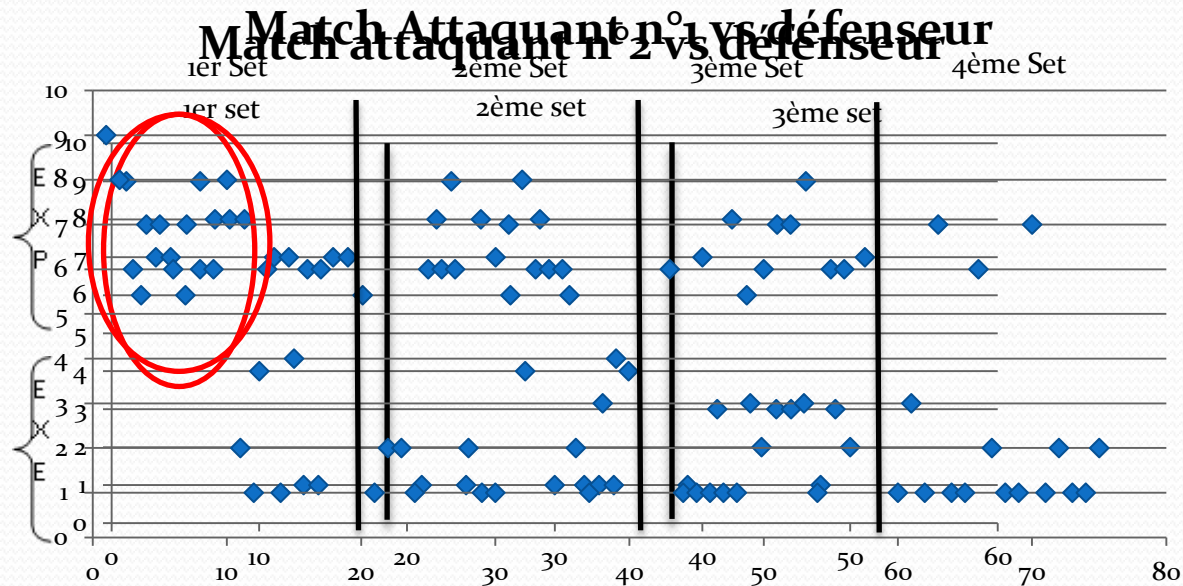
Auto-confrontation le lendemain du match

Attaquant
N°2
N°500



Défenseur
N°180

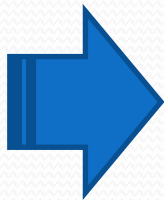
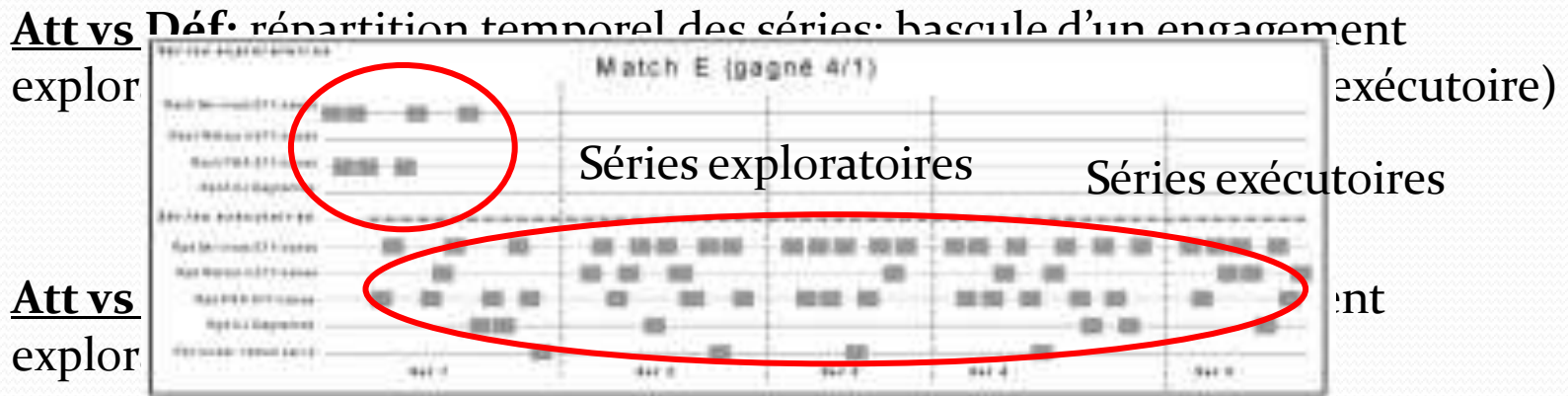
Agencement temporel des séries au cours des matchs:



Légende:

- Code 9 :** Rechercher des services efficaces
- Code 8 :** Rechercher des retours de service efficaces
- Code 7 :** Rechercher des premières balles d'attaque efficaces
- Code 6 :** Rechercher des configurations de jeu gagnantes
- Code 4 :** Reproduire des services efficaces
- Code 3 :** Reproduire des retours de service efficaces
- Code 2 :** Reproduire des premières balles efficaces
- Code 1 :** Reproduire des configurations de jeu gagnantes.
- EXP :** Séries exploratoires
- EXE :** Séries exécutoires

Comparaison avec les résultats des études précédentes:



Hypothèse: d'après les attaquants: le défenseur s'adapte très vite aux coups jugés efficaces.

Cela confirme les propos de Bodin (2000):
 « Il s'agit de trouver en tennis plus de solutions que je trouve quelque chose d'autre que le top français... Je pense qu'il y a un problème de solutions. L'attaquant explore même s'il s'adapte. Il va même le changer au cours du match. » [Match attaquant n°2, Set 1, 1-2]
 « c'est envoyer fort et pourtant je ne gagne pas l'échange. » [Match attaquant n°1, Set 4, 1-3]
 par exemple, on ne crée pas de surprise, le défenseur s'adapte et se met en situation de varier. Il faut donc chercher sans cesse des situations qui surprennent »

Des visées épistémiques?

Nous pensons que les prochaines études devraient envisagées:

Genre technique

1

Rendre compte des types de jeu du ou des joueurs étudiés et des adversaires.

2

Analyser directement la dynamique d'activité d'un pongiste par l'intermédiaire d'une analyse complexe.

Modèle théorique utilisé par Sève et Poizat.

Notre modèle théorique.

Des visées transformatives?

Quelques conseils sur la façon d'envisager une future rencontre contre un défenseur:

Varier les rythmes de jeu.

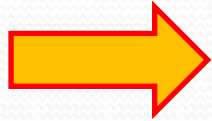
Augmenter l'attention sur le type de revêtement avec lequel le défenseur retourne.

Etre conscient et prêt à ce que le défenseur attaque.

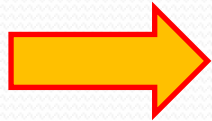
A close-up photograph of a hand holding a small, bright yellow egg. The background is blurred, showing other people in a crowd. A blue banner with white text is overlaid on the image.

**Merci de votre
attention!**

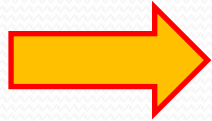
Limites:



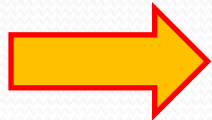
La valeur d'occurrence du nombre de sujets (Vermersch, 1994) .



Choix des sujets et du contexte.

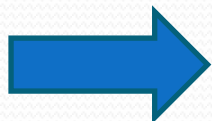


Les résultats des matchs.



Les obstacles à la verbalisation lors des auto-confrontations.

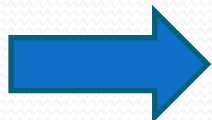
Perspectives:



D'augmenter le nombre de sujets



Analyser l'évolution des séries en fonction des évolutions du score entre les deux joueurs.



Le point de vue des deux acteurs dans la situation (Poizat et coll., 2009).