Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport

Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin

Band: 46 (1989)

Heft: 10

Artikel: Le tennis de table : un jeu à la limite des capacités de réaction

Autor: Barcikowski, Jurek

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-998689

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Le tennis de table en question

Au niveau de la compétition d'élite, le tennis de table moderne pose bien des problèmes aux joueurs, en raison d'une vitesse de jeu toujours plus grande; mais les spectateurs ne sont pas épargnés qui, éberlués, ne parviennent plus à suivre le va-et-vient infernal de la petite balle en celluloïd. En outre, selon Jurek Barcikowski, les «populaires» également, de même que les jeunes qui se lancent dans cette pratique y atteignent très vite le seuil du surmenage. «Il en découle des difficultés qui, lorsqu'elles persistent, entraînent bientôt la résignation et l'abandon.»
Dans les pages qui suivent, Barcikowski, maître d'éducation physique, étudiant en psychologie, durant de longues années membre de l'équipe nationale, engagé également dans J+S, va tenter d'expliquer, avec Markus Baumann, étudiant en lettres et moniteur 3 J+S, ce qu'il en est exactement et ce qu'il conviendrait peut-être de faire pour que les pratiquants parviennent à maîtriser le sport qui leur est cher plutôt que d'être dominés, puis étouffés par lui.
Pour conclure, Anton Lehmann, licencié en sciences sociales, entraîneur national diplômé du CNSE (Comité national pour le sport d'élite) et chef de la branche sportive J+S Tennis de table présente une analyse socio-politique très pertinente sur les conditions d'évolution de ce sport en Chine. Il faut toutefois savoir que, lorsqu'il a rédigé son texte, les tragiques événements de la Place Tien an men n'avaient pas encore eu lieu. (Y.J.)

Le tennis de table – un jeu à la limite des capacités de réaction

Jurek Barcikowski
Traduction: Evelyne Wieser-Carrel

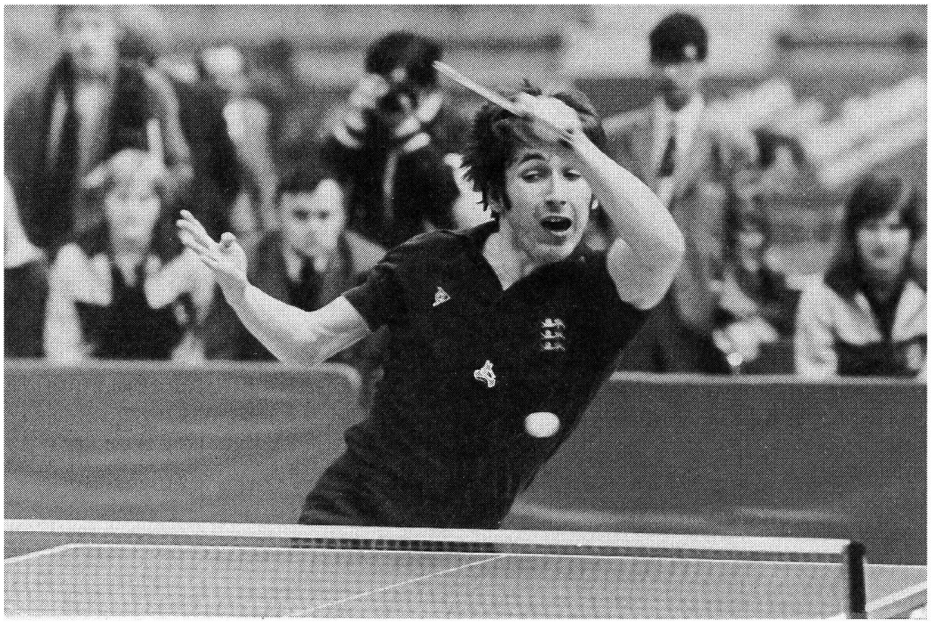
Le tennis de table est un jeu qui se situe à la limite des capacités de réaction humaines. Dans un match normal, la balle passe à une vitesse de 70 à 100 km/h par-dessus le filet. Lors d'un smash, elle peut atteindre jusqu'à 200 km/h. En moyenne, 3 à 5 dixièmes de seconde seulement séparent deux coups.

Avant chaque coup le joueur doit, pendant le bref laps de temps dont il dispose, répondre à une foule de questions: où l'adversaire va-t-il renvoyer la balle? Avec quel effet et à quelle vitesse? En l'espace de quelques fractions de seconde, il devra passer au stade suivant et déterminer, sur la base de sa perception de la situation, comment la balle va rebondir devant lui notamment. Le joueur doit alors prendre plusieurs décisions: quel effet va-t-il donner lui-même à la balle, où va-t-il la renvoyer, et à quelle vitesse?

Enfin, il lui faut mettre en pratique les décisions qu'il a adoptées, c'est-à-dire planifier ses mouvements pour savoir comment il placera son corps afin de reprendre la balle prévue et comment il tiendra sa raquette.

Même si toutes ces questions sont résolues, le succès n'est pas encore assuré pour autant. Il peut très bien arriver que le joueur ait mal perçu et évalué la situation: l'adversaire aura renvoyé la balle plus vite qu'il ne le pensait, de sorte qu'il n'aura pas pu réaliser ce qu'il envisageait, etc. Il se peut aussi que le joueur ait évalué et planifié la situation de manière correcte, mais qu'il ait mal exécuté ses coups, ce qui le poussera à commettre une faute.

Pour pouvoir résoudre correctement, en l'espace de quelques fractions de seconde, les problèmes que je viens d'évoquer, il faudrait un ordinateur capable de traiter les informations et de planifier et d'autre part, un robot qui se chargerait de l'exécution! Or, l'homme n'est pas seulement un être rationnel; il obéit avant tout à ses sentiments. Par conséquent, il ne fournira les prestations souhaitées que s'il y est poussé et stimulé émotionnellement, et que s'il peut, ainsi, satisfaire à ses besoins affectifs.



Paul Day (Grande-Bretagne).