COURS SPECIFIQUES

« Moniteur Tennis Initiateur »

THEMATIQUE 3

Facteurs déterminants l'activité et la performance

MODULE 2

Les fondamentaux tactiques

Cours de référence

Version 2022

Cours spécifiques de la formation « Moniteur Tennis Initiateur »

Thématique 3 : Facteurs déterminants de l'activité et la performance

Module 2 : Les fondamentaux tactiques

Association Francophone de Tennis, service « Formation des Cadres »
fdc@aftnet.be

- Résumé et contenu :
  - Ce module met en évidence les principes tactiques de base des étapes 2 et 3 des 5 étapes de l'apprentissage. L'étape 2 étant échanger avec l'objectif de faire rater son adversaire et l'étape 3 reconnaitre un déséquilibre et l'exploiter. Nous parlerons également des bases de la tactique du double.
- Résultats d'acquis d'apprentissage :
  - Comprendre les principes technico-tactiques de base permettant d'échanger avec l'objectif de faire rater l'adversaire et d'exploiter un déséquilibre.

Table des matières

TABLE DES MATIERES 3
TACTIQUE DU SIMPLE 4
PREAMBULE 5
PRINCIPES GENERAUX 8
FICHES TACTICO-TECHNIQUES 10
SERVICE 10
RETOUR DE SERVICE 13
DANS LE JEU 16
TACTIQUE DU DOUBLE 24
PREAMBULE 25
PRINCIPES GENERAUX 26
PLACEMENT DES DIFFERENTS JOUEURS EN DEBUT DE POINT 27
ANALYSE DES DIFFERENTS ROLES 29
LE SERVEUR 29
LE PARTENAIRE DU SERVEUR 30
LE RELANCEUR 30
LE PARTENAIRE DU RELANCEUR 31
CONCLUSION 33
TABLE DES ILLUSTRATIONS 34

TACTIQUE DU SIMPLE

PREAMBULE

La pédagogie que nous préconisons, celle qui, dès ses premiers contacts avec le tennis, met l'enfant en situation de jeu, nous oblige à penser et envisager tout le problème de l'apprentissage de la tactique.

Comme expliqué en long et en large dans la formation « Animateur Tennis », les dimensions du terrain, la hauteur du filet, les raquettes ne sont pas des constantes. En effet, le matériel évolue en parallèle avec le développement de la morphologie et du niveau d'habilité de l'enfant. Cette réalité autorise l'enseignant, dès les premiers échanges, à placer ses élèves dans des conditions de jeu réel : **l'aspect tactique devient primordial.**

En fait, qu'est-ce que la tactique ?

N'est-ce pas simplement le choix judicieux du parcours à suivre pour **gagner le point** ?

Ce choix dépend de nombreux paramètres tels que :

- La vitesse d'adaptation à des situations parfois non prévisibles.
- L'intelligence pratique.
- Le physique.
- Le mental.
- La concentration, … tant du joueur lui-même que de son adversaire.
- …

Dès lors, une parfaite connaissance de soi, au travers de toutes les situations de jeu, et la faculté de privilégier celles qui lui permettent de ne pas être entraîné dans un jeu qu'il ne contrôle plus, déterminent la ligne du champion.

Mais un match ne se gagne-t-il pas aussi au pourcentage des premiers services réussis ? A l'absence de double faute ? De faute directe ? Que dire de l'importance de plus en plus prépondérante du physique et du mental, du pouvoir de concentration constant malgré la fatigue et le score, comparés à l'intelligence, la technique et la tactique ?

Enfin, que penser des différentes surfaces qui, à un certain niveau, obligent les joueurs à modifier leur entraînement, leur préparation physique, leur façon de jouer, dans des périodes parfois très courtes ?

Tous ces éléments du jeu et son environnement rendent la tactique très complexe. En plus des automatismes résultant du travail et de l'entraînement, la personnalité et l'instinct doivent s'affiner dans le respect des règles fondamentales.

En tout cas, la technique est le moyen qui va permettre à l'enfant de pratiquer et d'assimiler l'intelligence et la compréhension du tennis, **sport d'opposition** où l'incertitude est permanente.

La technique est au service de la tactique !

La technique est un moyen et non une finalité !

En effet, le résultat des actions individuelles dépend toujours des réponses adverses.

Mais notre rôle doit rester simple et efficace. Dans la mesure où d'emblée, on place l'enfant en situation de jeu, celui-ci doit être envisagé dans sa totalité. Il ne peut y avoir priorité de la technique sur la tactique qu'en fonction de l'observation du jeu élaboré par l'enfant ou de l'intention momentanée de l'enseignant qui voudrait privilégier le *comment* avant le *où*.

Notre but consiste donc à fournir à l'enfant une foule de situations différentes de plus en plus complexes et simultanément lui faire acquérir un bagage technique plus vaste et personnalisé, afin de pouvoir vaincre toutes les contraintes engendrées par ces situations.

Il semble donc nécessaire que les moniteurs connaissent et enseignent les principes qui régissent le jeu. Mais il est tout aussi évident que l'enseignant doit savoir qu'une connaissance parfaite de ces principes ne peut suffire pour devenir un champion.

Dans le cadre de la formation « Initiateur », en fonction des coups abordés, nous concentrerons notre approche du jeu selon les niveaux 2 et/ou 3 des 5 étapes de l'apprentissage qui sont reprises dans le tableau de la page suivante.

LEXIQUE

Déséquilibre :	Situation dans laquelle les statuts des joueurs ne sont pas ou plus les mêmes. Il y a 1 des 2 joueurs (ou équipes) avantagé(e) sur l'autre. Il y a alors un attaquant et un défenseur.
Se protéger :	C'est effectuer un coup sur une balle qui ne permet pas d'attaquer et qui n'oblige pas à défendre parce que l'adversaire n'a pas attaqué. Les statuts des 2 joueurs sont identiques et équilibrés. Pour illustrer cela, on peut prendre comme exemple le service pour lequel, il est impossible de défendre car l'adversaire ne pourra jamais avoir attaquer avant que le service soit effectué. On parlera donc de protection. Dans le cas d'une protection particulièrement réussie, celle-ci pourrait parvenir à créer le déséquilibre.
Attaquer :	– Exploiter le déséquilibre : C'est effectuer un coup lorsque l'on est dans une situation avantageuse (balle plus favorable, adversaire hors position…). Cela peut-être un coup de conclusion, un coup pour accentuer le déséquilibre…
	– Créer le déséquilibre : C'est effectuer un coup pour embêter l'adversaire alors que l'on a reçu une balle neutre comme par exemple lorsque l'adversaire se protège.
Défendre :	C'est effectuer un coup en réponse d'une attaque adverse. Cela peut aller, en fonction de la situation, d'un coup neutre à une contre-attaque très agressive. Dans ce cas on peut alors parler de reconversion offensive.

Sur son bon format de jeu, le joueur doit être capable de….

1	Utiliser la raquette à droite, à gauche, au-dessus de la tête. C'est la période de l'intégration de la raquette dans le schéma corporel.							
	Dans le jeu						**Service - retour**	
	Echanger (en opposition) dans l'expectative d'		**Déséquilibre … Attaquer / Défendre**				**Service**	**Retour**
	Une faute de l'adversaire	Un déséquilibre en sa faveur	Le percevoir	L'exploiter	Le créer	Défendre si attaque adverse		
2	Oui						Se protéger	Se protéger
3		Oui	Oui	Oui		Oui	Créer le déséquilibre sur 1er balle	Exploiter le déséquilibre sur service peu performant
4				Oui	Oui	Oui	1er service gagnant	Retour gagnant sur service peu performant
5	Enchainer toutes les actions de jeu							

Figure 1 : Tableau des 5 étapes de l'apprentissage

PRINCIPES GENERAUX

1. Il existe une quantité de coups et contrecoups tactiques possédant plusieurs variantes. Il n'empêche que, sur le court, au moment décisif, tout dépendra de votre vitesse de réaction dans le choix de la meilleure réponse à adopter, de vos possibilités techniques, de votre mentalité, de votre adversaire et des conditions extérieures. Votre meilleur professeur restera l'expérience personnelle qui harmonisera raisonnement et instinct.

2. Il importe que le joueur connaisse parfaitement son jeu, ses points forts et faibles, et qu'il perçoive le plus tôt possible ceux de son adversaire. Il doit imposer son jeu.

3. Le service et le retour de service sont les deux coups qui permettent de commencer le point dans les conditions les plus favorables.

4. Il est impératif pour le joueur de "gérer" parfaitement la surface de jeu. Celle-ci se compose de deux parties *:* l'espace cible et l'espace d'action.

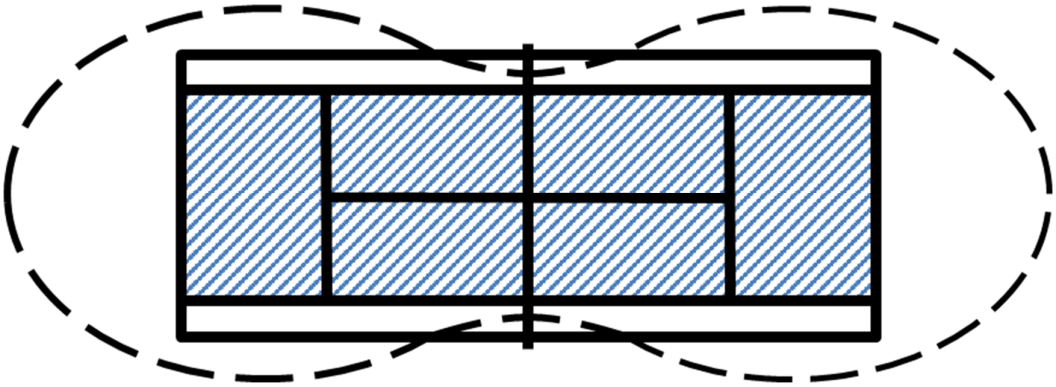

Figure 2 : Zone cible vs zone d'action

Espace cible : *c'est la surface invariable du terrain dans laquelle la balle doit impérativement toucher le sol. (zone hachurée)*

Espace d'action : *c'est l'espace de jeu qui varie en fonction d'une situation que le joueur subit ou impose à l'adversaire. (zone en pointillés)*

5. Jouer tôt implique une avancée dans la balle. Mais il faut conserver des conditions de frappe confortables. Donc, une gestion du temps perspicace est indispensable. Ces principes, ces règles, impliquent pour le joueur la reconnaissance immédiate d'un déséquilibre fortuit afin de l'exploiter de manière optimale.

6. Cette gestion du temps et la conservation des conditions confortables de frappes n'est possible que si le joueur effectue un replacement efficace. Pour cela, il veillera autant que faire se peut à se trouver sur la bissectrice[1] de l'angle de riposte de l'adversaire au moment de la frappe de celui-ci. Grâce à cette position, le joueur se trouvera à égale distance des deux ripostes les plus extrêmes possibles de l'adversaire, ne découvrant de la sorte aucune partie de son terrain. Ce principe est valable pour toutes les frappes (jeu du fond, retour de service, jeu au filet).

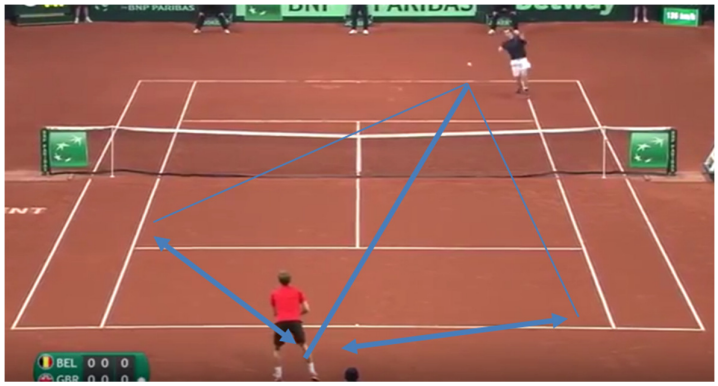

Figure 3 : Replacement sur la bissectrice de l'angle de riposte de l'adversaire

7. Il faut être patient et jouer un tennis sûr tout en étant agressif. Il faut savoir prendre des risques raisonnables et calculés.

[1] Bissectrice : droite passant par le sommet d'un angle en le divisant en deux angles de même amplitude.

FICHES TACTICO-TECHNIQUES

Les bases tactiques ont été étudiées en conservant, dans la mesure du possible, les divisions adoptées dans le module « CS 1.3.2 Fondamentaux techniques » pour faciliter le rapprochement de ces deux composantes qui sont confondues dans la pratique.

SERVICE

PRINCIPES GÉNÉRAUX

1. Nous limitons volontairement les intentions tactiques, étant donné :
   - Que nous n'envisageons dans ce niveau de formation les étapes 2 et 3 des 5 étapes de l'apprentissage. Ces étapes correspondent pour le service à :
     - Etape 2 : servir en se protégeant
     - Etape 3 : prendre l'avantage au service (attaquer en créant le déséquilibre)
   - Pour l'étape 2, l'objectif étant de se protéger, nous ne distinguerons pas le 1er service du second.
   - L'importance des exigences techniques que l'enseignant va devoir développer. C'est le seul coup de tennis qui se travaille en situation fermée.
     Lors de l'apprentissage du service, le rôle du Moniteur « Initiateur » sera essentiellement basé sur un travail de coordination, régularité et précision. La coordination, la précision de la présentation, le délié de l'épaule, le passage de celle-ci vers l'avant et la pronation de l'avant-bras terminée par une bascule du poignet garantissent à long terme une efficacité maximale. Dès que l'enfant maîtrisera ces exigences, l'enseignant pourra commencer un travail tactique de régularité et de précision.
2. Le service est le seul coup où le joueur n'est pas tributaire d'une balle envoyée par son adversaire. La tactique du serveur n'est donc limitée par aucune contingence autre que sa maîtrise technique, son potentiel physique et ses capacités mentales.
3. Toujours commencer un mouvement de service avec une intention précise quant à la direction et la précision.
4. Les risques d'un service doivent être pris en longueur et non en hauteur.
5. Il importe, au cours du travail de précision, de servir long sur le point faible de l'adversaire. Un service long et placé est plus efficace qu'un service court et rasant le filet.
6. Une mise en jeu régulière permet au serveur d'engager le point, avec un risque d'erreur devant tendre vers zéro, surtout pour la deuxième balle.

PLACEMENT DU SERVEUR

Quelle que soit son intention, le serveur doit se placer à moins d'un mètre du milieu de la ligne de fond. Tout placement plus décentré ouvre un champ trop grand au relanceur qui peut en profiter pour réussir un retour gagnant ou en tout cas mettre le serveur en difficulté.

Figure 4 : Placement du serveur

PREMIER SERVICE

1. A l'étape 3, s'il ne permet pas de marquer le point, il doit pour le moins gêner le relanceur, par sa longueur et sa précision (dirigé le plus possible sur le point faible de l'adversaire). De cette manière, le serveur tente de prendre l'avantage (créer le déséquilibre) dans le point dès le début de celui-ci.

2. Vouloir frapper fort et tenter des aces/services gagnants exige un effort musculaire important (surtout si la technique n'est pas bien mise en place) susceptible de dégrader la qualité d'exécution du service. Il convient de réduire cette dépense d'énergie peu rentable pour trouver un meilleur rythme et une meilleure coordination, amenant une meilleure maitrise. La réalisation services gagnants (étape 4) sera abordée dans la formation « éducateur ».

3. La grande variété est la qualité maîtresse de l'efficacité d'un service afin de placer le plus souvent possible le relanceur dans un inconfort lié à l'incertitude de la zone atteinte par le serveur.

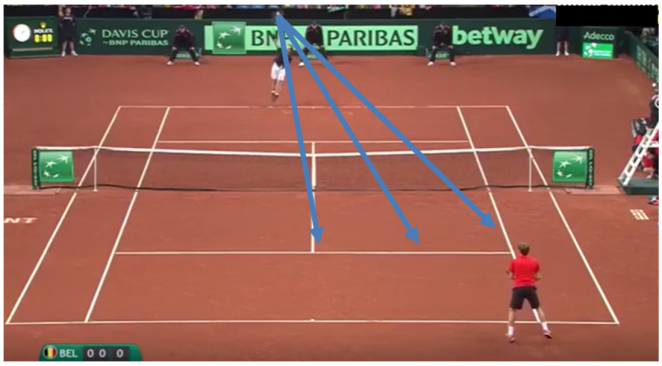

Figure 5 : Variété au service

DEUXIÈME SERVICE

1. Le risque d'erreur sur deuxième service devra tendre vers zéro. En effet, une erreur sur deuxième balle est synonyme de double faute et donc de point offert à l'adversaire.

2. Il doit empêcher le relanceur de passer à l'offensive.

   Pour cela, le plus souvent, il sera dirigé vers le point faible du relanceur ou sur son corps. Il est évident que le serveur doit tenir compte de la qualité des retours en assurant une protection efficace par la longueur et la précision du service.

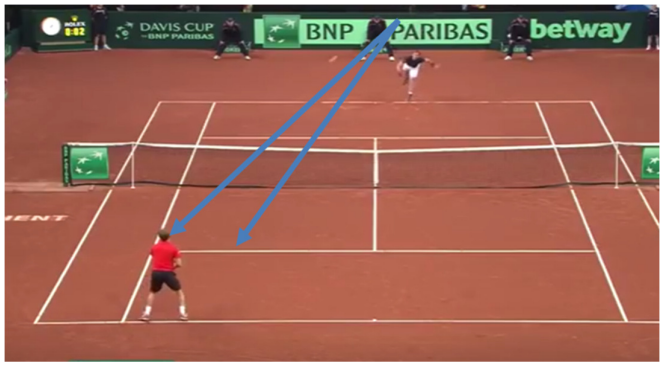

Figure 6 : Précision du 2ème service

RETOUR DE SERVICE

PRINCIPES DE BASE

1. Au retour, le placement idéal du relanceur se situe sur la bissectrice de l'angle formé par les deux possibilités de service les plus extrêmes.

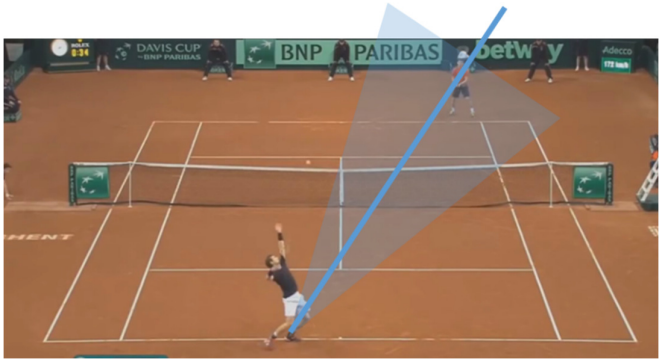

Figure 7 : Placement du relanceur

2. Avancer ; reprendre ses appuis près de la ligne de fond (devant ou derrière).

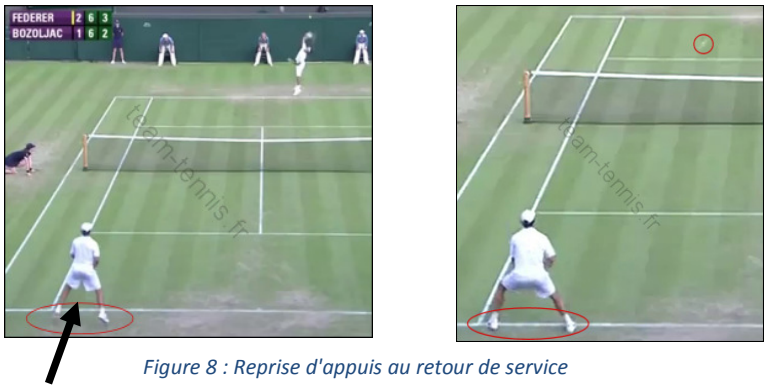

Figure 8 : Reprise d'appuis au retour de service

3. Afin de commencer le point dans des conditions favorables, longueur et précision seront les objectifs tactiques de base.

4. Il est essentiel de créer chez l'enfant l'habitude d'entraîner le retour afin de le sensibiliser très tôt à l'importance de ce coup. Pour cela, il convient :
    1. d'entraîner la vitesse de réaction.
    2. d'affiner la lecture de trajectoire.
    3. de réduire autant que possible l'avantage naturel d'un service efficace.

En tout cas, le relanceur devra immédiatement éviter la faute directe et obliger ainsi le serveur à concrétiser son avantage.

RETOUR SUR SERVICE PERFORMANT

1. Le relanceur doit se défendre en rétablissant l'équilibre en jouant long et au centre ou vers le point faible.

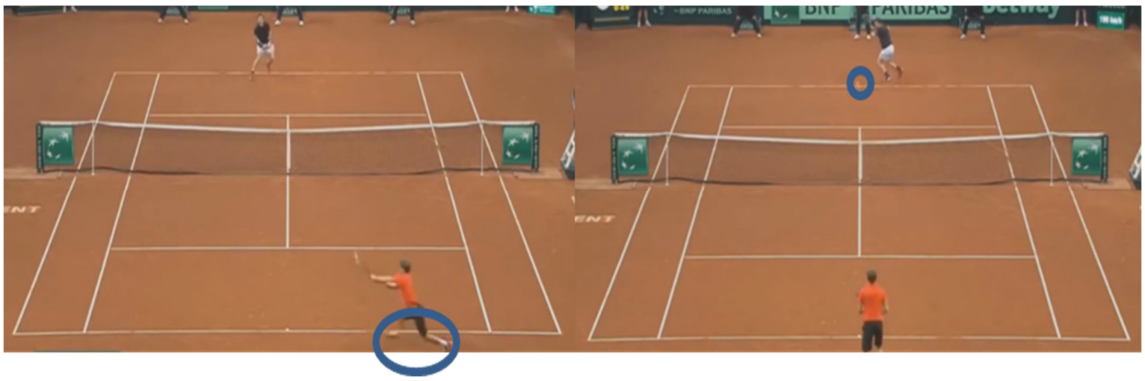

Figure 9 : Se défendre en rétablissant l'équilibre au retour sur service performant

2. Si le serveur suit à la volée, le relanceur doit se défendre en l'obligeant à jouer une balle en dessous du niveau du filet en coupant la trajectoire de la balle et en la prenant tôt.

RETOUR SUR SERVICE PEU PERFORMANT

1. Le relanceur doit exploiter ce service en jouant sur les facteurs temps et espace. Pour cela, il tiendra compte de ses qualités (coups forts) et de celles de son adversaire (coups faibles).

Figure 10 : Retour agressif sur service peu performant

2. Le relanceur doit déterminer l'endroit où il dirigera sou retour, avant même la frappe du serveur. Il doit programmer son retour.

3. Cela revient à dire que le déséquilibre est déjà créé vu la pauvreté du service … (voir coups de fond « quels sont les moyens pour exploiter un déséquilibre ? »)

4. Sur un service peu performant suivi à la volée, le relanceur doit exploiter la faiblesse de la situation en jouant la balle tôt. Il cherchera à effectuer un passing 1 temps en priorité ou rendre la volée à exécuter la plus difficile possible.

ARBRE DÉCISIONNEL RETOUR DE SERVICE

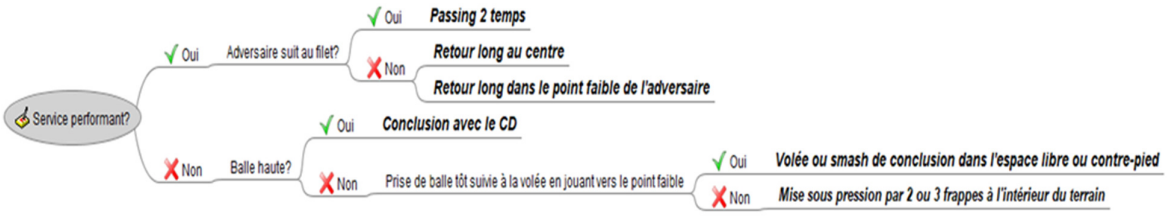

Figure 11 : Arbre décisionnel au retour de service

QUELS SONT LES MOYENS TACTIQUES POUR ÉCHANGER DANS L'EXPECTATIVE D'UNE FAUTE ADVERSE (ÉTAPE 2) OU D'UN DÉSÉQUILIBRE (ÉTAPE 3) A SON AVANTAGE ?

Les principales qualités de base du jeu de fond sont :

1. **La régularité**

   Le joueur ne peut en aucun cas commettre une faute si en cours d'échange n'apparaît ni pression ni déséquilibre.

   La régularité ne doit pas avoir pour seul objectif de faire des échanges mais elle doit également être présente dans les différentes situations d'opposition, quel que soit le statut du joueur (attaquant ou défenseur). L'intention doit être dès le départ de l'échange que l'autre rate la balle.

2. **La longueur**

   Celle-ci a pour but d'éviter que l'adversaire ne puisse jouer près du filet, ce qui lui…

   1. Donnerait plus d'angle pour diriger ses attaques
   2. Faciliterait la prise de la balle montante (donc de profiter de la vitesse de celle-ci) voire lui permettrait de frapper une balle au-dessus du niveau du filet
   3. Permettrait de suivre à la volée
   4. Permettrait de réduire le temps de riposte et d'organisation (replacement…) de son adversaire

3. **La précision**

   Se caractérise par une diminution progressive de la zone cible, en parallèle avec l'augmentation de la maitrise technique.

4. **La vitesse**

   La vitesse implique une intervention volontaire sur le temps de réaction et d'action en jouant la balle plus tôt. En conséquence, le temps d'action-réaction de l'adversaire s'en trouve réduit.

Le renforcement de ces objectifs tactiques n'est possible que grâce à un travail technique et mental intégré important.

La volonté et la ténacité vont permettre la rigueur dans le placement des appuis et le développement du rythme naturel du balancement de la raquette, ce qui augmente automatiquement la confiance du joueur.

Même si avec une bonne utilisation du tennis évolutif[2] et donc des formats de jeu adaptés à l'évolution du joueur tout peu presque être envisagé de front, dès que l'enfant commence à être régulier, à varier la longueur et à être précis, l'enseignant doit lui faire prendre conscience de la différence entre la zone-cible et l'aire de jeu et de la possibilité d'intervenir sur la notion de temps. (1. Gestion de l'espace 2. Gestion du temps)

La reconnaissance d'un déséquilibre et toute tentative d'exploitation de celui-ci doivent être stimulées en proposant à l'enfant un maximum de situations variées au cours desquelles les principes de base tactiques des autres zones du jeu sont déterminés.

Il faudra laisser libre cours à la personnalité du joueur, à son intelligence motrice, à son instinct, à son intuition et à son imagination.

QUELS SONT LES MOYENS TACTIQUES POUR ATTAQUER EN EXPLOITANT UN DESEQUILIBRE (ETAPE 3/5) ?

Remarque : Un déséquilibre peut apparaître et donc être perçu dans diverses situations :

- On reçoit une balle plus courte

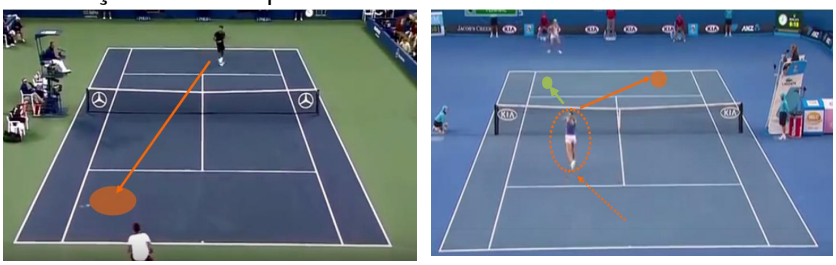

Figure 12 : Exemple de déséquilibre : Balle courte

- Balle plus lente

- L'adversaire n'est pas replacé sur la bissectrice

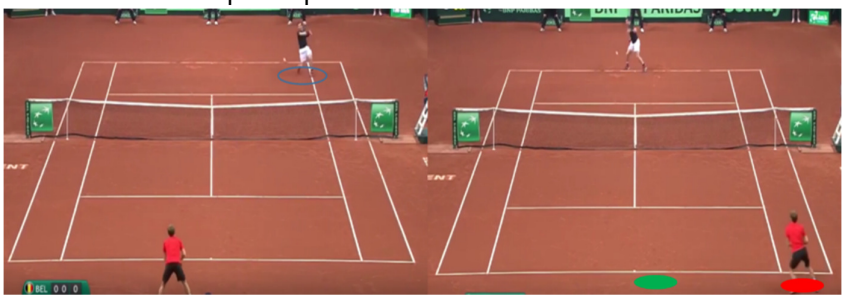

Figure 13 : Exemple de déséquilibre : Adversaire pas replacé sur la bissectrice

- L'adversaire est loin derrière le terrain
- L'adversaire reçoit une balle dans son point faible
- …

[2] Cf module de la formation Animateur « Le tennis évolutif et les situations de jeu »

1. **Prise de balle tôt et gain du point dans l'espace libre ou contre-pied**.

Il faut lorsque l'on utilise ce moyen rentrer dans le terrain et frapper balle montante

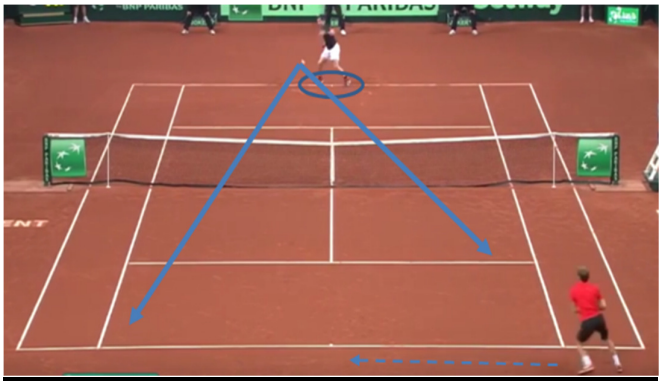

Figure 14 : Attaque : Prise de balle précoce

2. Montée à la volée.

Ce travail doit être effectué le plus tôt possible avec les enfants car il lui permettra d'augmenter son répertoire de situations de jeu et lui faire découvrir le jeu au filet. Il s'agit également d'une possibilité supplémentaire d'exploitation d'un déséquilibre.

Dès le début, l'enfant doit être confronté à ce "jeu" qu'il apprécie s'il le pratique sur un court approprié.

Retour suivi à la volée

Le relanceur profite d'un service faible pour venir gagner le point au filet.

En cours d'échange

a. L'adversaire est hors de position

Le joueur perçoit une balle courte qu'il exploite par une balle rapide longue parallèle ou croisée courte qu'il suit à la volée pour terminer le point au cas où.

b. L'adversaire est en bonne position

Le joueur profite d'une balle plus courte pour prendre position au filet.

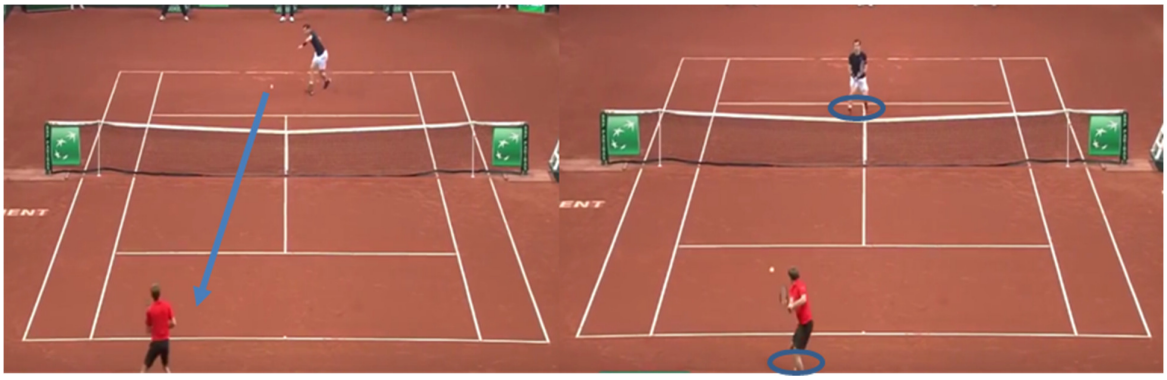

Figure 15 : Attaque : Prise de balle précoce suivie d'une montée à la volée

Cette offensive doit lui permettre de jouer le coup suivant de volée, le plus près possible du filet, dans les meilleures conditions. Cette attaque sera très longue au centre pour réduire l'angle de riposte vers le point faible de l'adversaire.

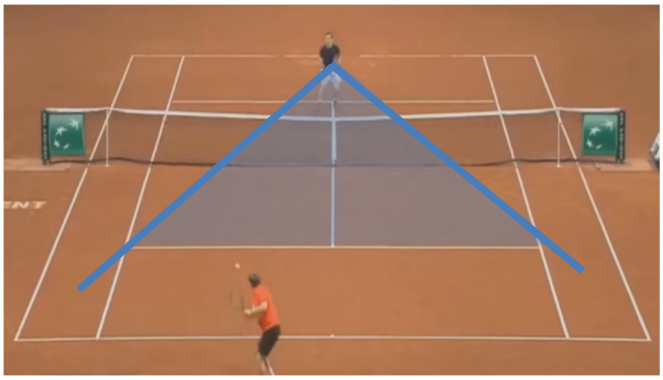

Figure 16 : Position du volleyeur proche du filet

Remarque : Il est dangereux de monter à la volée en partant d'une position trop rapprochée d'une ligne de côté, ceci ouvrant le terrain à l'adversaire pour son passing.

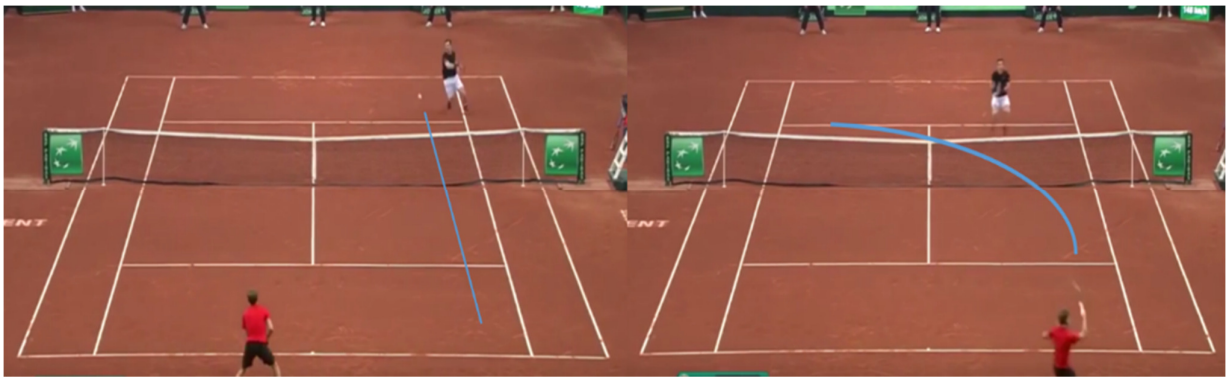

Figure 17 : Montée depuis une position trop excentrée

3. Frappe à hauteur d'épaule sur balle courte

Figure 18 : Attaque : Frappe à hauteur d'épaules depuis l'intérieur du terrain

4. Volée ou smash de conclusion

La position moyenne idéale du volleyeur est le plus souvent déterminée à mi-distance entre le filet et la ligne du carré de service.

En réalité, cette "position idéale" dépend de nombreux facteurs :

- Possibilités techniques de l'adversaire.
- Angle de riposte par la balle de montée.
- Taille du volleyeur et efficacité de son smash.
- Réduction de la surface de jeu pour les enfants.

Les volées ou les smashs doivent être jouées le plus près possible du filet et dirigées vers l'endroit où l'adversaire ne se trouve pas. Si l'adversaire anticipe, l'attaquant utilise le "contre-pied".

1. Volée

Volée de conclusion (sur balle jouée au-dessus du niveau du filet)[3]	
1. **L'adversaire est hors position, on joue :** ○ Dans l'espace libre (1) ○ Le contre-pied long (2) ○ Le contre-pied court (3)	**2. L'adversaire n'est pas hors position :** ○ Court croisé (1) ○ Long le long de la ligne (2) ○ Long vers le point faible (3)

Figure 19 : Tableau tactique Volée de conclusion au-dessus du niveau du filet

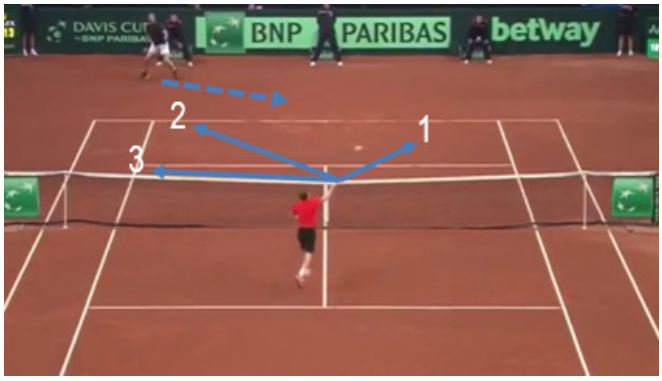

Figure 21 : Volée avec adversaire hors position

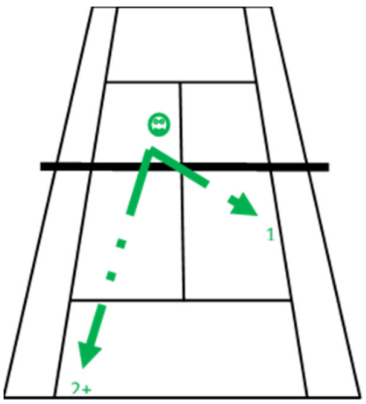

Figure 20 : Volée avec adversaire en position

N.B. : Si le joueur est trop éloigné du filet, ou s'il doit reprendre une balle très basse, il devra jouer une volée d'attente longue et au centre, ou vers le point faible de l'adversaire. Ce cas-là sera abordé dans la formation « Educateur ».

[3] Nous n'envisagerons dans la formation Initiateur que la volée de conclusion sur balle au-dessus du niveau du filet. Les autres cas de figure sont développés dans les formations Educateur et Entraîneur

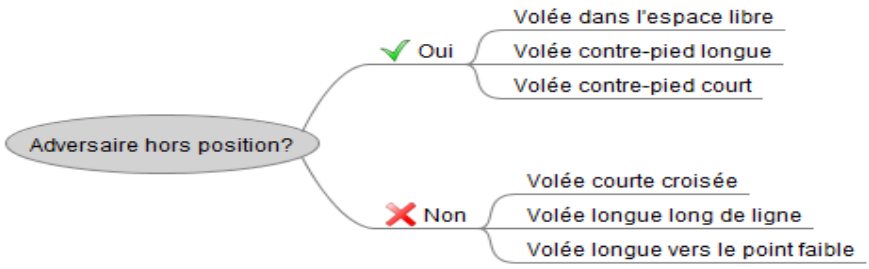

Figure 22 : Arbre décisionnel Volée de conclusion au-dessus du niveau du filet

2. Smash de conclusion

Finir le point, utiliser les angles éventuellement donnés et smasher :

- Croisé court.
- Décroisé court.
- Smash avec haut rebond.

Figure 23 : Smash de conclusion

5. <u>Réduction du temps d'action-réaction de l'adversaire sur deux ou trois frappes depuis l'intérieur du terrain.</u>

QUELS SONT LES MOYENS TACTIQUES POUR SE DÉFENDRE LORSQUE L'ADVERSAIRE ATTAQUE EN RESTANT AU FOND DU TERRAIN ?

1. Rejouer une balle longue croisée, ce qui :
   - Diminue la longueur du replacement ;
   - Fait passer la balle à l'endroit où le filet est le plus bas
   - Donne plus de chance à la balle de ne pas sortir en longueur vu que la balle se déplace dans la diagonale du terrain

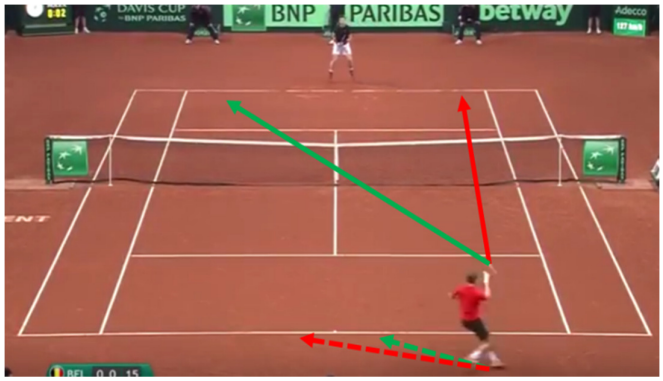

Figure 24 : Défense Frappe croisée et replacement associé

2. Si trop déporté, acheter du temps en jouant une balle haute, longue et lente.

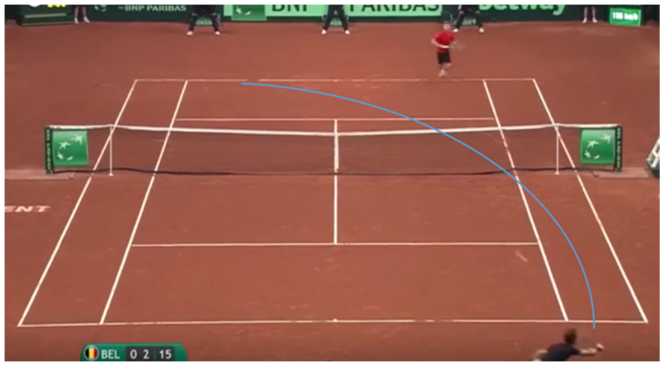

Figure 25 : Défense Achat de temps pour rétablir l'équilibre

Conclusion

Afin de rendre le joueur très efficace tout en gardant la régularité, il importera :

1. **De l'éduquer le plus tôt possible à se tenir dans une position la plus rapprochée possible de la ligne de fond :**
   - Pour diminuer ses déplacements latéraux (distance raccourcie).
   - Pour exploiter les balles courtes (prise de balle tôt et possibilité d'angles).
2. **De lui faire comprendre l'importance de gérer l'espace et le temps.**
   - Jeu croisé : en protection (sécurité et replacement plus court).
   - Jeu parallèle : en attaque quand il se trouve à l'intérieur du terrain.

   Attention à la contre-attaque (ouverture d'angle et replacement plus long).
3. **De l'inciter à jouer le plus souvent son coup fort dans le coup faible de l'adversaire : jeu en décalage.**

QUELS SONT LES MOYENS TACTIQUES POUR SE DÉFENDRE LORSQUE L'ADVERSAIRE ATTAQUE EN MONTANT À LA VOLÉE ?

1. **Balle courte croisée.**
2. **Balle tendue ou légèrement arrondie le long de la ligne.**
3. **Lob gagnant**

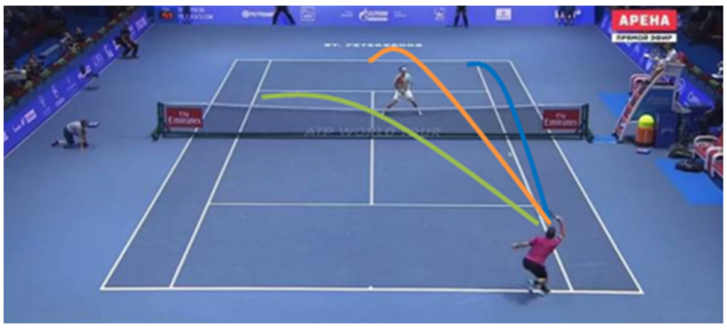

Figure 26 : Défense Adversaire au filet

4. **Lob de défense :**

Il est effectué quand le joueur est hors position. Il doit avoir une trajectoire très haute pour obliger l'adversaire à reculer le plus loin possible vers le fond du court et à laisser rebondir la balle pour avoir le temps de se replacer.

Pour l'efficacité, il cherchera le revers de son adversaire (1), mais pour la sécurité, il dirigera son lob en diagonale (2).

Figure 27 : Défense Lob

TACTIQUE DU DOUBLE

PREAMBULE

Le jeu de double, dont l'importance reste prioritaire en Coupe Davis et en interclubs, est souvent négligé par les meilleurs joueurs de simple. Il suffit de regarder les classements ATP pour le constater.

Et cependant ! Alors que le simple renforce le caractère individualiste du tennis, le double permet de goûter aux sensations du jeu d'équipe.

Le sens du placement, la possession du filet, le coup d'œil et l'intelligence motrice dominent et nécessitent un apprentissage particulier.

Le jeu, l'ambiance, la stratégie sont plus spectaculaires. Les renversements de situations sont nombreux.

C'est un jeu plus offensif, plus rapide ; les qualités techniques exigées sont plus spécifiques et plus variées.

La pratique du jeu de double, très appréciée par les enfants, est un moyen idéal de faire pratiquer et de développer un jeu d'attaque aux enfants car ils n'ont qu'un demi-terrain à défendre.

Grâce au tennis évolutif, il peut être pratiqué très tôt.

Dès que l'enfant contrôle un minimum d'exigences techniques, l'Initiateur doit faire en sorte que le jeu de double, qui correspond au développement social des jeunes, soit souvent pratiqué. L'enfant est inconsciemment mis en présence des exigences du double.

L'utilisation rationnelle de la méthode préconisée procure à l'enseignant un terrain d'exploitation technique d'une grande richesse.

Plus les sollicitations seront variées et nombreuses, plus l'enfant participera et plus il progressera, car il sera le plus souvent demandeur. De plus, le développement simultané de l'esprit de collaboration et d'opposition mettra en évidence un sens social plus élaboré et plus vrai.

L'apprentissage doit donc privilégier tous les coups qui permettent de venir directement du fond au filet et développer les qualités motrices et les enchaînements nécessaires pour pratiquer cette tactique.

Dans ce contexte, les possibilités apportées par l'adaptation des différents formats de jeu sont nombreuses.

PRINCIPES GENERAUX

- **Développer l'esprit d'initiative : Gagner le point au filet**

- **Venir à deux au filet et le maîtriser avant l'équipe adverse**

- **Jouer la balle montante le plus tôt possible de haut en bas, ou la frapper longue et lourde**

  Prendre la balle très tôt, c'est se propulser vers le filet ne laissant que peu de temps de réaction à l'adversaire. La jouer de haut en bas, c'est obliger l'opposant à relever la balle, ce qui avantage l'attaquant. La frapper longue et lourde, c'est mettre l'adversaire sur la défensive et l'empêcher d'avancer, ce qui donne plus de temps pour organiser la volée.

- **Utiliser la théorie du milieu**

  Jouer au centre et bas, c'est enlever aux adversaires une partie des possibilités de riposte. En outre, cela permet de jouer "serré" au centre et de fermer les angles. Donc, la surface de jeu à contrôler diminue et l'attaquant est favorisé.

- **Au filet, varier le jeu, bouger, multiplier les diversions**

  Plus les joueurs diversifient leurs intentions, leurs anticipations, plus ils modifient leur position et plus ils bougent, plus leurs adversaires commettent des fautes car ils sont perturbés. Or, tant que le doute plane, ils réagissent moins vite et ils laissent l'initiative.

- **Développer les rôles de chacun aux différentes positions**

  Faire évoluer chaque joueur à toutes les positions (à gauche, à droite, au retour, au service, à la volée,…) dans un but de développement complet du jeu de l'enfant. Il sera toujours temps de déterminer les positions spécifiques pour une complémentarité idéale une fois le joueur complètement formé.

- **Dominer son espace de jeu**

  Chaque joueur doit assumer sa responsabilité dans son espace de jeu, mais il doit aussi anticiper sur une balle qui atteint la surface de jeu de son partenaire et sur laquelle il peut intervenir.

- **Maintenir une pression constante pour conserver l'avantage durant le point**

  Qu'il s'agisse d'une volée ou d'une frappe du fond, l'équipe aura pour objectif de prendre l'ascendant sur les adversaires afin de frapper chaque balle dans une position confortable et offensive.

PLACEMENT DES DIFFERENTS JOUEURS EN DE-BUT DE POINT

En initiation, il est important que chaque joueur, en fonction de son rôle, soit placé au meilleur endroit possible afin de pouvoir riposter face aux différentes balles qui pourront se présenter à lui. Un bon placement permet à chaque protagoniste de couvrir la partie du terrain qui lui est dévolue. Les positions décrites ci-dessous sont celles à occuper avant que le point ne démarre.

Le serveur se placera environ à mi-distance entre le milieu du terrain et la ligne latérale de double.

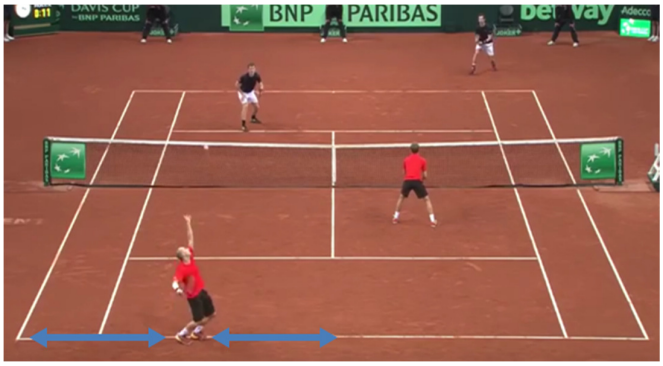

Figure 28 : Placement en début de point du serveur en double

De cette manière, celui-ci se trouve dans une position stratégiquement intéressante de couverture lui permettant de jouer tous les retours adverses (extérieur, centre, court, …).

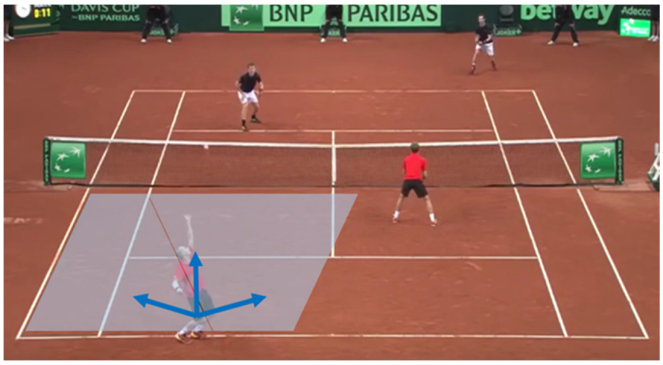

Figure 29 : Zone couverte par le serveur en début de point

Le partenaire du serveur se tiendra plus ou moins au milieu du carré de service, tant en largeur qu'en longueur. Cette position rapprochée du filet lui permettra de pouvoir intercepter un retour long de ligne ou insuffisamment croisé dans des conditions de conclusion optimales. Cette position rapprochée installera également une pression supplémentaire sur le relanceur, celui-ci n'ayant pas le droit de jouer un retour moyen au risque de se faire sanctionner par une volée de conclusion.

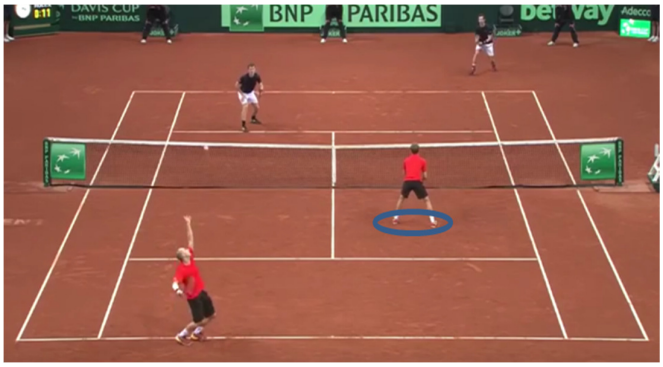

Figure 30 : Placement en début de point du partenaire du serveur

Le relanceur se positionnera, en fonction de la qualité du service adverse, devant ou derrière la ligne de fond, mais toujours su la bissectrice de l'angle des deux services les plus extrêmes de l'adversaire, permettant de riposter à tous les services adverses.

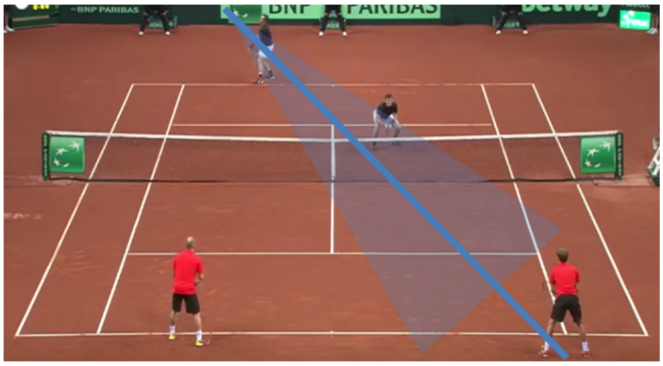

Figure 31 : Placement en début de point du relanceur

Le partenaire du relanceur sera placé sur la ligne du carré de service, aux abords du tiers intérieur du carré. De cette position, en cas d'interception à la volée du partenaire du serveur, celui-ci se trouve au centre de sa zone de couverture ce qui lui permet de riposter à un maximum de volées adverses. Une position plus avancée, comme celle du partenaire du serveur, ouvrirait une zone non couverte entre les deux joueurs, permettant la conclusion du point par le partenaire du serveur.

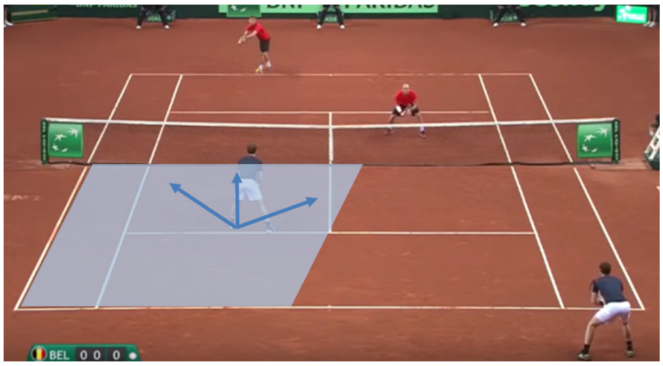

Figure 32 : Placement en début de point du partenaire du relanceur et zone couverte

ANALYSE DES DIFFERENTS ROLES

LE SERVEUR

Son objectif est de provoquer une relance difficile sur 1er service pour pouvoir rejouer le retour adverse dans de bonnes conditions (domination du point) ou d'autoriser son partenaire à intercepter le retour. Sur second service, le serveur aura pour objectif de se protéger et d'empêcher le relanceur de passer à l'offensive.

Le premier service est moins puissant qu'en simple, mais la régularité et la précision sont presque absolues.

En général, le serveur respecte la théorie du milieu (service au T) afin de réduire les angles de riposte du relanceur, mais il doit tenir compte des qualités du relanceur.

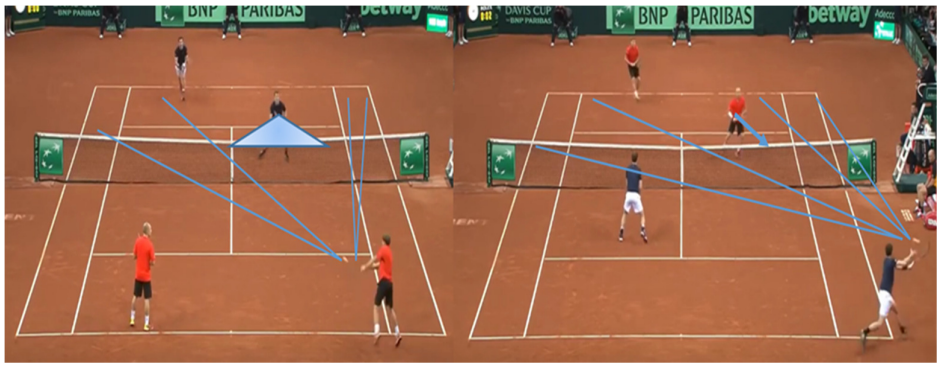

Figure 33 : Angle de riposte du relanceur sur un service au "T" vs "extérieur"

Parfois, il sert sur le relanceur. La longueur lui permet de jouer le retour adverse en restant offensif et en se trouvant si possible à l'intérieur du court ou de volleyer le plus près possible du filet (service-volée) afin de conclure directement ou de remettre une balle croisée courte, de renvoyer une balle dans les pieds du relanceur ou de son partenaire.

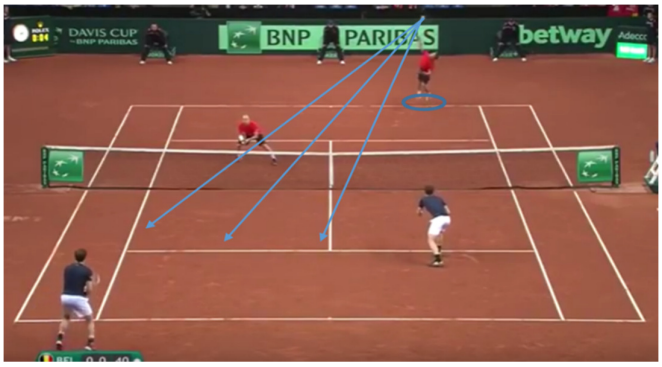

Figure 34 : Variété du service en double

Pour créer l'incertitude dans l'esprit du relanceur, il pourra varier en servant de temps en temps croisé ou décroisé sortant.

Le serveur doit être le maître du jeu par la précision et la régularité de sa première balle.

LE PARTENAIRE DU SERVEUR

Son rôle est double : participer par sa présence à la maitrise du jeu et à la conclusion.

Tous les serveurs souhaitent avoir au filet un partenaire offensif, sûr de lui, bougeant et feintant sans arrêt.

Il doit pouvoir smasher sur tous les retours en lob pour éviter le contre-pied avant-arrière de son équipier, volleyer sur les retours parallèles ou insuffisamment croisés.

Toutes ses interceptions doivent être nettes, jouées en avançant vers le centre, en renvoyant la balle entre les adversaires, dans leurs pieds ou en rejouant une balle croisée courte dans le contre-pied du relanceur.

En fonction de la zone de service atteinte par son partenaire, son placement s'orientera suivant les flèches de la figure ci-dessous. Cette adaptation dans le placement permet une couverture optimale du terrain par ce dernier. Une concertation entre les deux joueurs avant le service est donc conseillée.

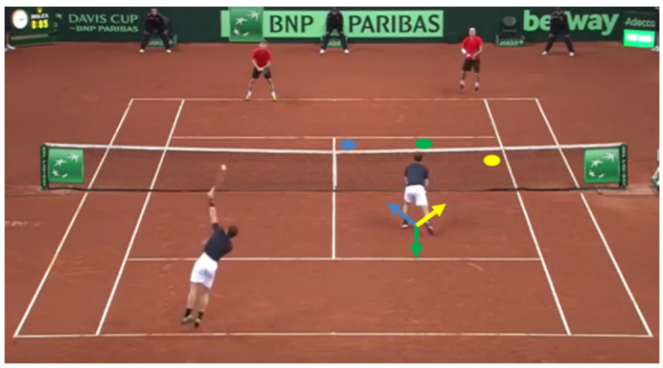

Figure 35 : Reprise d'appuis du partenaire du serveur en fonction de la zone de service

LE RELANCEUR

C'est un rôle difficile car il doit rétablir le déséquilibre normalement provoqué par le serveur en cas de service performant mais aussi passer à l'offensive sur un service peu performant.

La qualité du retour est déterminante car le relanceur est seul contre deux adversaires. En effet, son partenaire ne peut intervenir qu'après la troisième touche de balle.

Les possibilités sont peu nombreuses. Un bon relanceur envoie la balle dans les pieds du serveur lorsque celui-ci effectue un service-volée. Pour cela, il doit frapper la balle montante très tôt et en avançant. Sur un service non-suivi et performant, le relanceur essaiera de rejouer long et croisé afin de se protéger. Sur un service non-suivi et peu performant, le retour parallèle en direction du volleyeur est une alternative supplémentaire au retour long et croisé, suivi à la volée ou non.

1. Sur un service au «T» ou sur le corps :
    - Retour décroisé dans les pieds
    - Lob

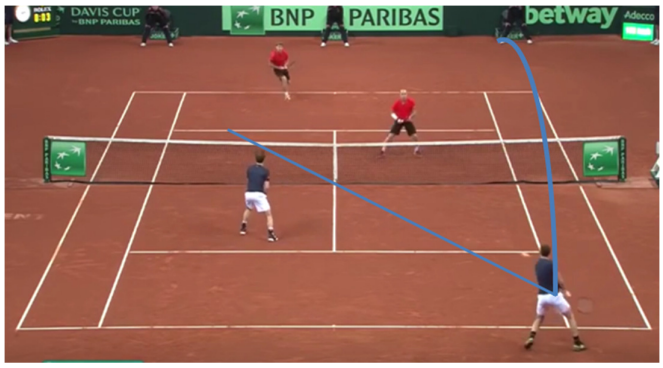

Figure 36 : Retour en double sur service au corps

2. Sur un service sortant :
    - Retour croisé ou décroisé dans les pieds.
    - Retour dans le couloir de l'adversaire au filet si le joueur au filet est mal placé.

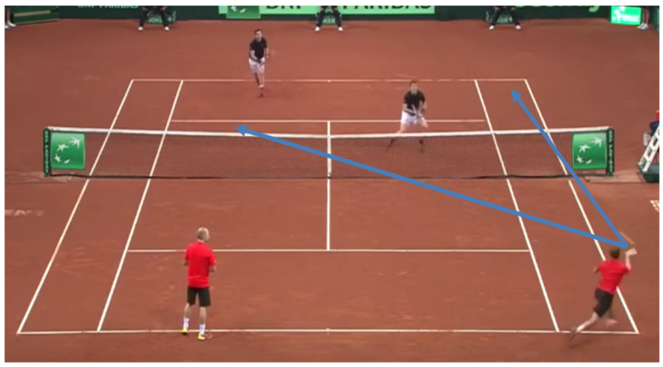

Figure 37 : Retour en double sur service sortant

De toute manière, son choix doit tenir compte de ses propres qualités et de celles de ses adversaires. Il est intéressant de faire planer le doute en variant les retours (lob, retour parallèle) pour fixer le partenaire gênant du serveur et éventuellement de jouer son meilleur coup si le service, peu performant, le permet.

LE PARTENAIRE DU RELANCEUR

Rôle ingrat, car il ne peut influencer le jeu par son comportement avant la troisième frappe de balle et par sa propre frappe avant la quatrième touches de balle. Sa capacité d'attention et par conséquent d'anticipation risque de diminuer.

Il doit donc apprendre à maintenir sa concentration et suivre le jeu pour pouvoir intervenir. Pour cela, il se concentre sur l'adversaire le plus proche afin d'anticiper si une volée se dirige

vers lui. Chez le joueur novice en double, celui-ci a tendance à suivre la balle du regard et donc à regarder derrière lui lorsque son partenaire du fond frappe la balle. L'attention n'est dès lors plus portée sur l'adversaire le plus proche du filet et cela réduit les capacités d'attention et de riposte du joueur.

Si le retour de son partenaire est efficace, il doit avancer et essayer de gagner le point en jouant une balle arrivant sur lui ou en interceptant une balle insuffisamment croisée. Alors seulement, il s'implique complètement dans le jeu

Si le retour de son partenaire est peu efficace et/ou intercepté par le volleyeur adverse, il restera aux abords de la ligne de service afin de couvrir sa partie de terrain.

Lorsque l'équipe subit trop de pression, il peut se placer sur la ligne de fond et monter en même temps que son partenaire dès que l'exploitation d'une balle courte est à nouveau possible. Mais il doit sans arrêt le soutenir afin de lui donner un maximum de confiance et de force morale.

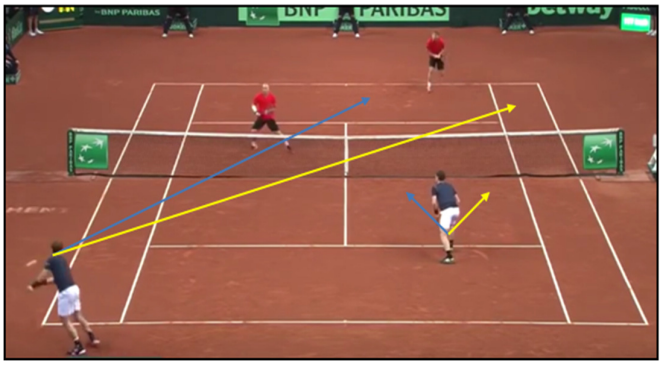

Figure 38 : Déplacement du partenaire du relanceur

CONCLUSION

L'initiateur doit donner la passion du double.

N'oublions pas que la tactique et la technique se construisent en fonction de la mentalité, l'intelligence et le caractère de ceux qui pratiquent. Liées, elles se développent simultanément et le double offre certainement le terrain le plus favorable pour travailler et garantir une progression harmonieuse.

Le double privilégie les problèmes stratégiques qui sont prioritaires, car il convient de savoir ce que l'on veut faire avant de se demander comment le faire.

Or, le développement tactico-technique est déterminé par les principes de l'apprentissage, par les conditions de jeu et par ses règles.

On peut former l'hypothèse qu'en double, la multiplication et la variété des situations problèmes accroissent les moyens techniques.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Tableau des 5 étapes de l'apprentissage....7
Figure 2 : Zone cible vs zone d'action....8
Figure 3 : Replacement sur la bissectrice de l'angle de riposte de l'adversaire....9
Figure 4 : Placement du serveur....11
Figure 5 : Variété au service....11
Figure 6 : Précision du 2ème service....12
Figure 7 : Placement du relanceur....13
Figure 8 : Reprise d'appuis au retour de service....13
Figure 9 : Se défendre en rétablissant l'équilibre au retour sur service performant....14
Figure 10 : Retour agressif sur service peu performant....14
Figure 11 : Arbre décisionnel au retour de service....15
Figure 12 : Exemple de déséquilibre : Balle courte....17
Figure 13 : Exemple de déséquilibre : Adversaire pas replacé sur la bissectrice....17
Figure 14 : Attaque : Prise de balle précoce....18
Figure 15 : Attaque : Prise de balle précoce suivie d'une montée à la volée....18
Figure 16 : Position du volleyeur proche du filet....19
Figure 17 : Montée depuis une position trop excentrée....19
Figure 18 : Attaque : Frappe à hauteur d'épaules depuis l'intérieur du terrain....19
Figure 19 : Tableau tactique Volée de conclusion au-dessus du niveau du filet....20
Figure 21 : Volée avec adversaire hors position....20
Figure 20 : Volée avec adversaire en position....20
Figure 22 : Arbre décisionnel Volée de conclusion au-dessus du niveau du filet....21
Figure 23 : Smash de conclusion....21
Figure 24 : Défense Frappe croisée et replacement associé....22
Figure 25 : Défense Achat de temps pour rétablir l'équilibre....22
Figure 26 : Défense Adversaire au filet....23
Figure 27 : Défense Lob....23
Figure 28 : Placement en début de point du serveur en double....27
Figure 29 : Zone couverte par le serveur en début de point....27
Figure 30 : Placement en début de point du partenaire du serveur....28
Figure 31 : Placement en début de point du relanceur....28
Figure 32 : Placement en début de point du partenaire du relanceur et zone couverte....28
Figure 33 : Angle de riposte du relanceur sur un service au "T" vs "extérieur"....29
Figure 34 : Variété du service en double....29
Figure 35 : Reprise d'appuis du partenaire du serveur en fonction de la zone de service 30
Figure 36 : Retour en double sur service au corps....31
Figure 37 : Retour en double sur service sortant....31
Figure 38 : Déplacement du partenaire du relanceur....32