



COURS SPECIFIQUES

« Moniteur Tennis Educateur »

THEMATIQUE 3

Facteurs déterminants de la performance et de l'activité

MODULE 2

La tactique du double

COURS DE REFERENCE

(Version 2026)

Fiche type "ECTS" descriptive du module

1. Code et titre du module

CS232

La tactique du double

2. Résumé / présentation

Le jeu de double est un jeu indispensable pour le développement des habiletés des joueurs. En effet, il permet de développer un jeu orienté vers l'avant et donc de développer des schémas de jeu offensifs. Les jeunes adorent jouer en double car c'est

le moyen de montrer leur esprit d'équipe et de jouer avec moins de pression qu'en simple.

Il est donc question dans ce module d'expliquer et de faire vivre sur le terrain les principes tactiques de base du jeu spécifique au double. L'idée est de donner des outils aux candidats "Moniteur Educateur Tennis" afin de pouvoir mettre leurs joueurs dans des situations adaptées.

3. Concepts / Mots-clés

- Spécificités du double
- Rôles
- Equipes

4. Savoirs - connaissances / compétences: résultats attendus au terme des apprentissages (RAA)

Résultats d'Acquis d'Apprentissage (RAA)		Niveau taxonomique des savoirs				Niveau taxonomique des compétences			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Macro	Analyser et expliquer les principes tactiques fondamentaux, propres aux équipes et aux joueurs en double, afin de les appliquer de manière cohérente lors des entraînements avec le public cible.			√					
Micro	Expliquer les principes tactiques fondamentaux du jeu de double en vue de les appliquer lors d'entraînements avec le public cible.			√					
	Expliquer les principes tactiques spécifiques à chaque équipe en double en vue de les appliquer lors d'entraînements avec le public cible.			√					
	Expliquer les principes tactiques spécifiques à chaque joueur en double en vue de les appliquer lors d'entraînements avec le public cible.			√					

5. Modalité et ressources d'enseignement

Modalités	Présentiel classe	Présentiel terrain	Présentiel colloque, etc.	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Autre	
		√					
Ressources	Activités Moodle	PAO (PPT, Genially,...)	Cahier de ressources	Cahier de travail	Bloc notes	Portfolio	Livre, revue, article, ...
		√	√		√		

6. Type(s), forme(s) et modalités d'évaluation

Module évalué	Oui	Non						
	√							
Champs (dominant)	Savoirs - Connaissances		Savoir-faire (méthodo., péda., dida., tech.,...)		Savoir-faire comportemental (savoir-être)			
	√							
Type	Formative		Sommativ		Certificative			
					√			
Forme	Orale		Ecrit		Pratique		Sur LMS Moodle	
			√					
Mode	Mise en situation	Etudes de cas	Démonstration	Q ouvertes	Cahier de travail	Portfolio	TFF	QCM
				√				

7. Charge théorique de travail

Apprentissage

SAVOIRS - CONNAISSANCES				4:00:00
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
		2:00	2:00	
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
2:00			2:00	

Travail autonome (étude, préparation de séance, trav. indiv/groupe,...) inclus dans la charge de travail distanciel asynchrone

Evaluation

SAVOIRS - CONNAISSANCES				0:30:00
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
0:30			0:30	
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	

8. Critères d'évaluation

Ce module est évalué par le biais d'une évaluation de forme "écrite" (Cfr. section 4.0.5 du cahier des charges) dont les contenus et les exigences sont détaillés également au point 6 du cahier des charges "Contenus et exigences des évaluations".

EPREUVE ECRITE:

Cette évaluation fait partie de l'évaluation certificative des "Savoirs" (niveau : Savoirs déclaratifs et procéduraux) et concerne les modules suivants : CS211, CS222**, CS231**, CS232, CS233, CS235 et CS241.

Cette évaluation s'effectue par le biais de questions ouvertes et/ou de QCM.

Tant pour chaque module isolé que pour le total de l'épreuve, la table d'équivalence "points obtenus vs niveau d'acquisition" ci-dessous est d'application:

- **25% ou moins = NA - Non acquis** - Le candidat n'a pas développé les connaissances attendues. Plusieurs indicateurs et critères observables attestent de manquements.
- **Entre 26% et 49% = EVA - En voie d'acquisition** - Le candidat n'a pas encore tout-à-fait développé les connaissances attendues. Les indicateurs et critères attendus ne sont identifiables que trop peu fréquemment. Il n'est pas encore en état de réussite / validation.
- **Entre 50% et 75% points = A - Acquis** - Le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il peut régulièrement démontrer le seuil de connaissance qui permet de signifier que la personne est en situation de réussite / validation.
- **76% ou plus = AM - Acquis avec maîtrise** - Le candidat peut toujours démontrer les indicateurs et les critères attendus et ce, quelle que soit la situation de transposition.

9. Pondération

Pondération de ce module dans la thématique	Pondération de la thématique dans le cursus
10%	40%

10. Relations avec d'autres modules du parcours de formation

Intitulé du module (CG)	Code	* / ** / ***	Intitulé du module (CS)	Code	* / ** / ***
Définition des facteurs de la performance sportive	CG232	*	Stage d'application	CS224	**
			Analyse de base du geste et du mouvement lié à la tactique	CS231	*

11. Normes d'encadrement et de matériel

LMS Moodle / Accès à la plateforme	Sans objet
Encadrement	1 formateur pour 12 candidats
Matériel et infra	Tableau blanc avec feutre effaçable + Flipchart + matériel de projection Partie pratique: 1 terrain de tennis / 6 candidats, 1 panier de balles dures / terrain, petit matériel didactique (plots, cerceaux, marques au sol...)

12. Qualifications et/ou expériences utiles exigées pour les intervenants

Titre.s / Qualification.s ET/OU expériences utiles à la fonction
- Etre détenteur d'un diplôme / d'un titre / d'un certificat d'aptitudes pédagogiques (avec expériences utiles) et/ou - Être détenteur du diplôme "Moniteur Educateur Tennis" ou anciennement "Niveau 2" ou équivalent au minimum et/ou - Être détenteur du diplôme d' « Expert pédagogique » et/ou de « Formateur de Moniteur Tennis Certifié » et/ou - Avoir animé 2 fois le module avec un formateur expérimenté et/ou - Faire preuve (justification) de connaissances particulièrement pointues et d'une expérience utile effective dans le domaine concerné par le module et - Maîtriser le contenu des cours généraux et spécifiques en lien (Cf. point 10).

13. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Intitulé	Année de délivrance
Niveau 2 - Niveau 3	1994 à 2012
Aide-Moniteur recyclé - Moniteur recyclé - Professeur recyclé	1993 et avant

TABLE DES MATIERES

Contenu

THEMATIQUE 3 : FACTEURS DETERMINANTS DE LA PERFORMANCE ET DE L'ACTIVITE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
TABLE DES MATIERES.....	2
CONTENU	5
PREAMBULE.....	6
PRINCIPES FONDAMENTAUX	7
DOMINER SON ESPACE DE JEU INDIVIDUELLEMENT POUR LE COLLECTIF	7
PRENDRE LE FILET AVANT L'EQUIPE ADVERSE ET GAGNER LE POINT.....	7
ETRE SOLIDAIRE ET JOUER EN EQUIPE	8
JOUER LA BALLE MONTANTE LE PLUS TOT POSSIBLE DE HAUT EN BAS, OU LA FRAPPER LONGUE ET LOURDE	9
UTILISER LA THEORIE DU MILIEU	9
AU FILET, VARIER LE JEU, BOUGER, MULTIPLIER LES DIVERSIONS	9
EXIGENCES SPECIFIQUES	10
LES QUALITES MORALES.....	10
LES QUALITES TACTICO-TECHNIQUES	10
LES QUALITES PHYSIQUES	10
L'EQUIPE.....	11
ANALYSE DES DIFFERENTS ROLES	12
LE SERVEUR	12
LE PARTENAIRE DU SERVEUR	13
LE RELANCEUR.....	14
LE PARTENAIRE DU RELANCEUR.....	15
JOUEUR AU FOND EN COURS D'ECHANGE.....	15
LE JEU DE DEFENSE EN COURS D'ECHANGE	16
QUELQUES SITUATIONS D'ENTRAINEMENT	17
TABLE DE ILLUSTRATIONS	20

PREAMBULE

Le jeu de double, dont l'importance reste prioritaire en Coupe Davis, Fed Cup et en Interclubs, est souvent négligé par les meilleurs joueurs de simple. Il suffit de regarder les classements A.T.P. 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 jeu, l'ambiance, la stratégie sont plus spectaculaires. Les renversements de situations sont nombreux et en général toujours basés sur l'attaque. C'est un jeu plus offensif, plus rapide, les qualités techniques exigées sont plus spécifiques et plus variées. Jouer à quatre sur un terrain, c'est la garantie de vivre des instants doublement plus intenses.

Le sens du placement, la possession du filet, le coup d'œil et l'intelligence motrice dominant et nécessitent un apprentissage particulier. Ce jeu oblige les acteurs à communiquer entre eux à se soutenir mutuellement. La meilleure équipe ne serait-elle pas celle qui, grâce à une intelligente compréhension réciproque et une entente parfaite, maîtriserait le temps et l'espace ?

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.

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. Indissolublement liées, elles se développent simultanément et le double offre certainement le terrain le plus favorable pour travailler et garantir une progression harmonieuse. L'utilisation du double procure à l'enseignant un terrain d'exploitation tactico-technique d'une grande richesse.

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 par l'amélioration des qualités physiques et l'affinement et la diversification des gestes techniques. Plus les sollicitations sont variées et nombreuses, plus le joueur participe et plus il progresse, car il est le plus souvent demandeur. De plus, le développement simultané de l'esprit de collaboration et d'opposition met en évidence un sens social plus élaboré et plus vrai.

Dès que l'apprenant contrôle un minimum d'exigences techniques, l'enseignant fait en sorte que le jeu de double, soit souvent pratiqué. Le joueur est inconsciemment mis en présence des exigences du double.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

DOMINER SON ESPACE DE JEU INDIVIDUELLEMENT POUR LE COLLECTIF

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.

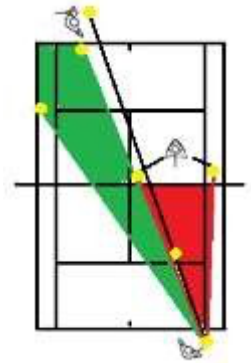


Figure 1 : Responsabilité de chaque joueur de l'équipe

En fonction du « rôle » de l'équipe (serveur ou relanceur) les zones à couvrir par chacun des membres seront différentes.

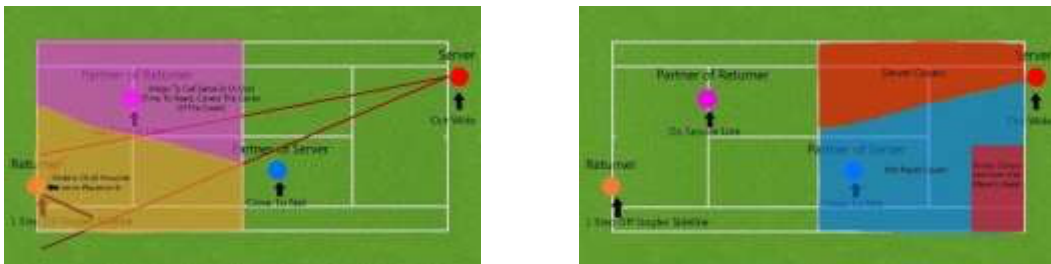


Figure 2 : Zone à couvrir pour chaque joueur

PRENDRE LE FILET AVANT L'ÉQUIPE ADVERSE ET GAGNER LE POINT

Le filet est la zone dans laquelle vous allez contrôler le point et trouver les opportunités de conclure (court-croisé ou au centre). Couvrir le filet est beaucoup plus facile en double qu'en simple car vous occupez un large espace. Vous êtes beaucoup moins vulnérables aux passings. Il est possible de mettre au point des stratégies où les deux joueurs jouent au fond du court et gagnent des points, mais ce sont des stratégies plus compliquées à mettre en place.

Cette tactique exige une occupation particulière de la surface cible.

Autant que possible, il s'agit de supprimer la zone comprise entre la ligne de fond et la ligne de service.

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.

Le double de haut niveau se joue très régulièrement avec les 4 joueurs qui se trouvent à la volée.



Figure 3 : Prise de filet

ÊTRE SOLIDAIRE ET JOUER EN ÉQUIPE

JOUER EN LIGNE

Une équipe de double doit chercher le plus possible à jouer de concert. On attaque à deux et on défend à deux. Les comportements trop individualistes sont voués à l'échec. Votre équipe doit être à l'image d'un mur. Vous devez donc savoir combler les espaces entre vous et savoir permuter en cas de besoin. La distance idéale entre chacun des partenaires est d'un peu plus de trois mètres.

Si les deux joueurs sont en fond de court et que l'un d'eux a la possibilité de monter à la volée, son partenaire doit également monter à la volée, cela pour limiter l'espace ouvert entre les 2 joueurs s'ils ne sont pas au même niveau sur le court.

SERRER DU CÔTÉ LA BALLE.

Pour les raisons expliquées précédemment (dominer son espace de jeu individuellement pour le collectif) lorsque les 2 joueurs se retrouvent au filet, ils doivent « serrer le jeu du côté où se trouve la balle ».



Figure 4 : Serrer du côté où se trouve la balle

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

Contrairement au simple où jouer au milieu aura peu de chance de créer un déséquilibre, jouer entre vos deux adversaires en double c'est jouer dans une zone d'incertitude qui pourra vous apporter de bonnes surprises. Si vos adversaires laissent un trop grand espace entre eux, jouer dans ce boulevard est l'idéal pour terminer le point.



Figure 5 : Difficulté sur balle centrale

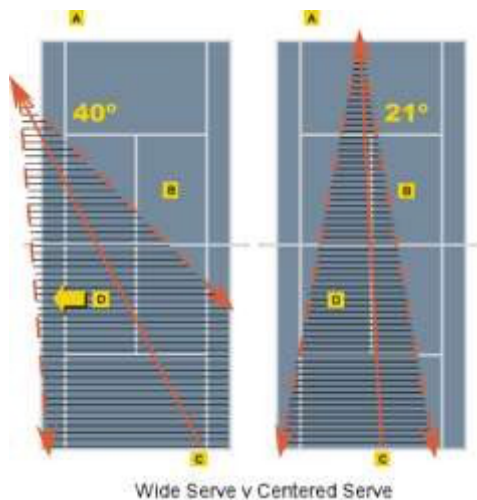


Figure 6 : Angle de riposte adverse

Jouer au centre, 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.

EXIGENCES SPECIFIQUES

LES QUALITÉS MORALES

Les qualités morales doivent dominer. Les joueurs se sentent solidaires, s'apprécient, s'encouragent continuellement, se parlent, se comprennent.

Chacun est capable de jouer, de participer, de modifier son placement et de rester concentré ... sans toucher la balle : être toujours prêt à l'action. L'intelligence motrice devra demeurer vive et soutenue.

Nous pensons donc que la qualité principale d'un bon joueur de double, c'est posséder l'esprit d'équipe. Il devra s'entraîner souvent avec son partenaire pour bien connaître son jeu et élaborer des combinaisons de coups.

LES QUALITÉS TACTICO-TECHNIQUES

Le contrôle de la relation « espace-temps » exige des partenaires une imprégnation parfaite de tous les types d'enchaînements et une coordination maximale : avancer à deux, reculer à deux, se déplacer latéralement à deux. Occuper l'espace positivement requiert un entraînement spécifique et de longue haleine. La diversité des actions motrices utilisées en double exige donc un niveau technique très élevé.

Il s'agira d'entraîner les enchaînements « service-volée » et « retour-volée » ainsi que les coups offensifs : volées, smashes et lobs liftés et défensifs et en parallèle les retours sur service suivi, passings et lobs.

LES QUALITÉS PHYSIQUES

Les qualités de base doivent être très développées. La coordination, l'adresse, la souplesse, le réflexe, la mobilité sont essentiels en double, sans négliger la force dans la mesure où la puissance musculaire est en relation directe avec la vitesse.

Sans empiéter sur le chapitre de la préparation physique du joueur de tennis, nous désirons insister sur les exercices avec cerceaux.

Ils améliorent la coordination, augmentent l'efficacité des appuis, perfectionnent l'équilibre dynamique dans les départs, les arrêts, les changements de rythme et de direction. Ils bonifient la détente et la vitesse de réaction et renforcent la musculature du pied, de la cheville, de la jambe, de la cuisse et de la ceinture pelvienne.

Dès que la technique de ces exercices est connue et bien réalisée, l'enseignant doit insister sur leur aspect énergétique en privilégiant une exécution rapide et chronométrée qui mettra en valeur le travail de la vitesse.

L'ÉQUIPE



Figure 7 : L'équipe, le choix du partenaire

Le choix des partenaires qui vont former l'équipe s'avère primordial. Leur complémentarité doit être parfaite, que ce soit sur le plan mental, physique, technique et intelligence du jeu. Il faut idéalement distribuer les rôles en fonction des qualités individuelles et complémentaires des partenaires. Il est nécessaire qu'ils se connaissent techniquement et tactiquement afin que l'un puisse anticiper avec l'autre. La complémentarité de leur jeu et la construction des points gagnants passent par une mise en évidence mutuelle de leurs coups forts. Un gaucher avec un grand coup droit ne doit-il pas jouer à droite ? En tout cas, il

faut déterminer les rôles en fonction des principes de base, des points forts de l'équipe mais aussi des qualités des adversaires.

Le double requiert des partenaires tolérants qui synchronisent leurs pensées et leurs actions. En cas de besoin, un joueur défaillant doit trouver chez son équipier soutien et appui, afin de retrouver sa confiance.

La communication est primordiale. En cours d'échange, lorsque le jeu est rapide, il est question de réagir très vite et de voir directement lequel des joueurs de l'équipe est le mieux placé pour frapper la balle. Le moment privilégié pour communiquer et mettre en place la stratégie du point suivant se situe entre les points.



Figure 8 : La communication au sein de l'équipe

ANALYSE DES DIFFERENTS ROLES

LE SERVEUR

Pour des raisons évidentes de couverture de terrain, le serveur est plus décalé qu'en simple avant d'effectuer son service.

Son objectif est de provoquer une relance difficile pour pouvoir volleyer dans de bonnes conditions ou d'autoriser son partenaire à intercepter le retour.

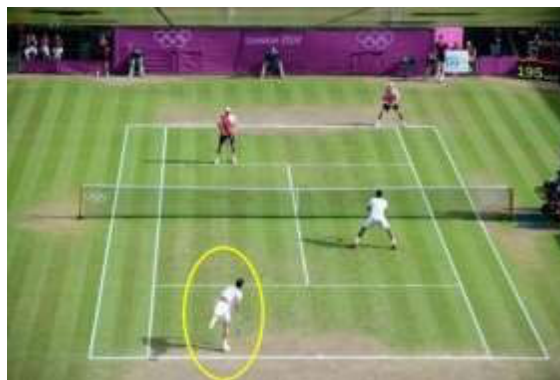


Figure 9 : Placement du serveur

Le premier service est moins puissant qu'en simple, mais la régularité et la précision sont presque absolues. Le pourcentage de premiers services doit être supérieur en double qu'en simple.

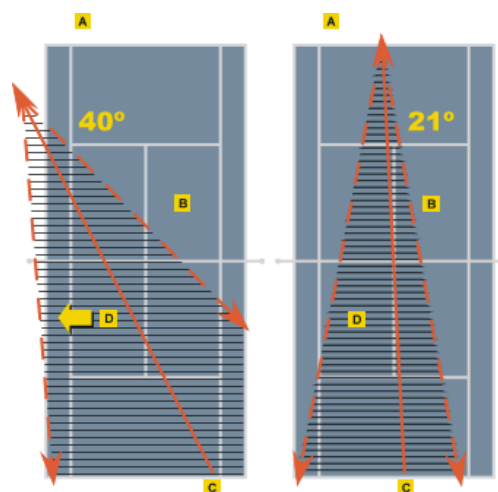
Le rôle du serveur est de passer le plus de premières balles possibles afin de gêner le relanceur et de faciliter l'interception de son partenaire. Si son partenaire n'intercepte pas, il doit jouer un deuxième coup croisé et long dans le but de le rejoindre au filet. On notera que le serveur peut choisir de suivre son service au filet. C'est une option qui est très envisageable et ce même si vous n'êtes pas un adepte du service-volée en simple. En effet, les angles du relanceur étant beaucoup plus réduit, la première volée est plus abordable. Si vous optez pour cette pratique, cela renforce l'importance de servir un grand nombre de premières balles.

En général, pour les raisons évoquées au début de ce cours, le serveur respecte la théorie du milieu, mais il doit tenir compte des qualités du relanceur : distribution des rôles et points forts.

Parfois, il sert sur le relanceur avec un service slicé, bas, rentrant très rapide. La longueur et l'effet lui permettent de volleyer le plus près possible du filet afin de conclure directement ou de remettre une balle croisée courte, de renvoyer une balle dans les pieds du relanceur ou de son partenaire.

Les autres solutions sont recherchées en fonction du placement ou des faiblesses techniques adverses, momentanées ou constantes. Le serveur est le maître du jeu : le gain du point dépend de son service et de sa première volée.

Il doit créer le déséquilibre par la qualité de sa première balle.



Wide Serve v Centered Serve

Figure 10 : Angles de riposte adverse vs cibles du serveur

LE PARTENAIRE DU SERVEUR

Son rôle est double : participer par sa présence au déséquilibre et le concrétiser.

C'est souvent lui qui déterminera comment son partenaire servira en faisant un geste dans le dos. Il est donc important que les joueurs mettent en

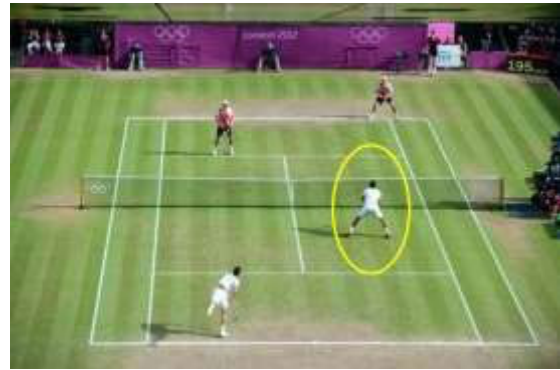


Figure 11 : Placement du partenaire du serveur



place des codes afin de se comprendre très rapidement.

Figure 12 : Les codes du partenaire du serveur

Tous les serveurs souhaitent avoir au filet un partenaire offensif, sûr de lui, bougeant et feignant sans arrêt. Lorsque son partenaire effectue son service, il doit être concentré sur le relanceur. Ayant communiqué avec son partenaire, il sait à l'avance comme celui-ci va servir (précision, vitesse, effet...), il peut donc déjà se préparer et avancer lorsque la balle a franchi le filet afin d'être à l'endroit idéal pour couper la trajectoire de la balle du relanceur.

Le partenaire du serveur doit se tenir prêt à intercepter le retour adverse en vue de marquer le point. Il doit alors viser les pieds du partenaire du relanceur. S'il dispose de beaucoup de temps, il peut aussi jouer une volée gagnante courte-croisée du côté du relanceur. S'il ne peut jouer l'interception à tous les coups, il doit au moins la feinter régulièrement pour mettre le relanceur dans le doute. Un des défauts récurrents chez les débutants est de se placer trop sur le côté afin de protéger son couloir. De cette position, l'interception est quasiment impossible, à moins d'un gros raté du relanceur. L'idéal est de s'arranger pour protéger une moitié de couloir. Les probabilités pour qu'une balle atterrisse dans le minuscule rectangle découvert, jouent en votre faveur. Attention aussi à ne pas trop coller le filet, vous seriez alors trop vulnérable au lob.

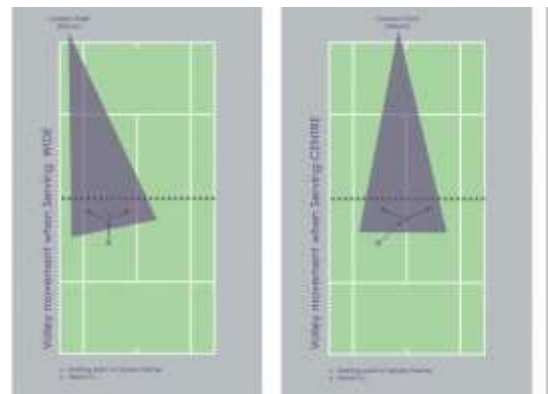


Figure 13 : Déplacements et interceptions du partenaire du serveur

Ce "mur infranchissable" doit smasher sur tous les retours en lob pour éviter le contre-pied avant-arrière de son équipier (car il est en train de monter), volleyer sur les retours parallèles ou insuffisamment croisés.

Toutes les interceptions doivent être nettes, jouées en avançant vers le centre, en renvoyant la balle entre les adversaires ou dans leurs pieds.

La position "australienne" est une variante efficace si elle est utilisée pour modifier le rythme à un moment précis, pour faire douter l'équipe adverse sur un point important ou en fonction d'une faiblesse particulière du relanceur.

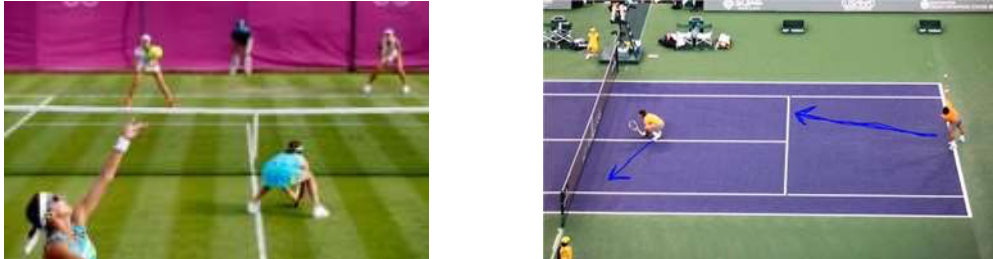


Figure 14 : Stratégie "à l'Australienne"

LE RELANCEUR

C'est un rôle difficile car il doit rétablir le déséquilibre normalement provoqué par le serveur.

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

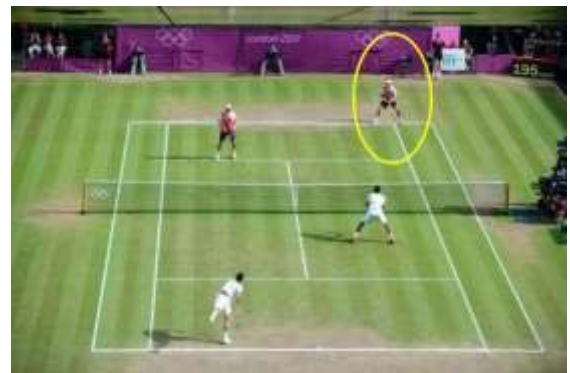


Figure 15 : Placement du relanceur

Les possibilités sont peu nombreuses. Un bon relanceur envoie la balle dans les pieds du serveur et suit son retour au filet. Pour cela, il doit frapper la balle montante très tôt et en avançant.

Le relanceur doit avant tout éviter le partenaire du serveur. C'est pourquoi le retour idéal en double, c'est le retour croisé voir le court-croisé. Si vous sentez que le partenaire du serveur anticipe votre retour croisé, vous pouvez alors jouer long de ligne pour le surprendre. Je vous déconseille cependant de tenter ce coup d'entrée de jeu, cherchez à croiser d'abord. Si le partenaire du serveur est vraiment chaud à la volée et colle trop le filet, vous avez aussi l'option du retour lobé. Mais comme pour le long de ligne, attendez que le partenaire du serveur commette une grosse erreur de placement.

Le retour lifté avec violence ralentit l'avancée du relanceur vers le filet mais, par sa vitesse, rend la volée basse plus difficile à jouer pour le serveur.

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 lifté, lob coupé, 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 avant trois ou quatre 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.

Il sera positionné +/- (en fonction de la qualité du serveur) sur la ligne du carré de service.

Si le retour de son partenaire est efficace, il doit avancer dans la direction de la frappe de celui-ci et essayer de gagner le point. Alors seulement, il s'implique complètement dans le jeu.

En revanche, en cas de retour moyen voire faible, le partenaire du relanceur devra reculer pour prêter main forte à son partenaire en défense (et éviter de se prendre une balle). Un autre rôle important du partenaire du relanceur est d'annoncer les balles fautes en longueur au service. En cas de besoin, il pourra aussi annoncer les fautes de pieds du serveur.

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'équilibre se rétablit. Mais il doit sans arrêt le soutenir afin de lui donner un maximum de confiance et de force morale.

JOUEUR AU FOND EN COURS D'ÉCHANGE

Son objectif sera bien entendu de venir rejoindre dès que possible son partenaire au filet afin de mettre la pression sur l'équipe adverse.

Si l'équipe adverse a été plus rapide à mettre cette stratégie en place et se retrouve avec les 2 joueurs au filet, en fonction de la qualité de la balle qu'il reçoit, il aura plusieurs possibilités :

- Frapper fort sur un des 2 joueurs
- Frapper entre les 2 joueurs
- Tenter un passing (attention, il n'y a pas beaucoup de place)
- Lobber l'équipe et avancer au filet

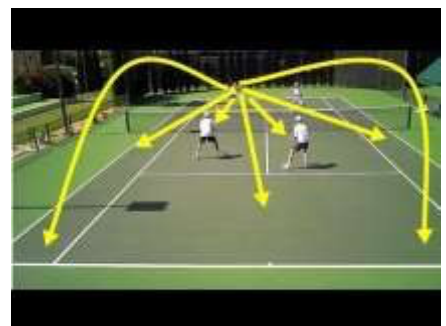


Figure 17 : Possibilités de riposte contre 2 adversaires au filet

LE JEU DE DÉFENSE EN COURS D'ÉCHANGE

En double, si on attaque ensemble, on défend aussi ensemble. Il est donc important de se positionner tous les deux en fond de court, si l'équipe adverse a réussi à créer le déséquilibre. A partir de là, privilégiez les coups puissants au centre (entre les deux volleyeurs) ainsi que les lobs qui peuvent déstabiliser l'équipe au filet (voir même renverser la situation). En cas de smash adverse, sachez qu'à deux, vous couvrez beaucoup plus de terrain que tout seul. Enfin, éviter de chercher à passer trop vite sur les côtés ou à croiser la balle, vous risquez de donner trop d'angle à vos adversaires qui risquent d'en profiter pour conclure le point.

On comprendra dès lors facilement que si l'équipe est lobée et qu'elle se retrouve en situation délicate, il est conseillé aux 2 joueurs de reculer au fond afin de défendre dans les meilleures conditions car il va probablement falloir « rendre » un lob et donc un smash adverse est à prévoir.



Figure 18 : Défense sur lob performant

QUELQUES SITUATIONS D'ENTRAÎNEMENT

Dans le cas d'un entraînement spécifique au jeu de double, l'accent est mis, à travers toutes les situations mises en place, sur la vitesse d'exécution, le jeu à la volée, les coups d'approche et bien sûr, le service et le retour.

Ces différents points peuvent être travaillés isolément ou conjointement, en fonction des objectifs poursuivis, de la programmation et du niveau des joueurs.

Sont présentés ici sept types d'exercices facilement réalisables et adaptables à tous les niveaux de jeu. Ils correspondent à des situations plus ou moins proches du jeu réel et permettent le travail plus précis de certains coups ou enchaînements de coups.

SITUATION 1

- **Objectif**

Travail du jeu de volée.

- **Organisation**

Les quatre joueurs sont à la volée ; l'engagement est fait par l'entraîneur à l'endroit de son choix.

- **Tâche**

Le point entre les joueurs est libre, chacun d'entre eux cherche constamment à préparer et/ou gagner le point en envoyant, par exemple, des balles basses à l'adversaire pour l'obliger à "remonter" la balle, ce qui lui permet ensuite de finir le point.

SITUATION 2

- **Objectif**

Au filet, smash, travail de l'enchaînement, coups de volée.

- **Organisation**

Deux joueurs à la volée, deux joueurs au fond du court.

- **Tâche**

L'entraîneur engage par un lob. Après avoir smashé, le joueur lobé reprend position au filet le plus vite possible en "cherchant des angles" pour finir le point sans en ouvrir à l'adversaire ; l'équipe située au fond du court n'hésite pas à utiliser le lob.

SITUATION 3

- **Objectif**

Travail de l'interception et de la mobilité, sur des balles difficiles (au filet).

- **Organisation**

Un joueur, près du filet, joue trois coups sur des cibles avant d'être remplacé. L'entraîneur envoie les balles.

- **Tâche**

De la position de départ, le joueur traverse le court pour jouer une volée sur la cible 1 (situation d'interception à la volée) ; il recule pour smasher en sautant en envoyant la balle sur la cible 2 ; il revient rapidement vers le filet pour conclure par une volée gagnante sur la cible 3.

SITUATION 4

- **Objectif**

Travail de l'adresse et du contrôle de balle à la volée. On insiste en particulier sur la réduction des préparations de coups.

- **Organisation**

Un joueur de chaque côté du filet derrière la ligne de service.

- **Tâche**

Les joueurs échangent une série de volées en avançant pour arriver le plus près possible du filet.

SITUATION 5

- **Objectif**

Travail de la montée au filet et de la première volée, travail de la vigilance.

- **Organisation**

Un joueur de chaque côté du filet, au fond du court.

- **Tâche**

Les joueurs commencent un échange libre au fond du court et montent au filet dès qu'ils le peuvent. Sur une balle courte, la montée au filet s'effectue soit en coup d'approche frappé dans la foulée, soit en pas croisé, pas de tango en revers ou en pas chassé. Sur une balle haute et lente, le joueur est amené à effectuer une volée à contretemps.

SITUATION 6

- **Objectif**

Travail du service et du retour de service.

- **Organisation**

Un joueur de chaque côté du filet.

- **Tâche**

Après le service, les joueurs doivent chercher à suivre leurs coups au filet. Dans cette situation, on peut demander aux joueurs de travailler soit un coup précis, soit un enchaînement de coups, ou de choisir, en fonction du jeu, plusieurs possibilités de coups.

SITUATION 7

- **Objectif**

Travail de vigilance en retour de service.

- **Organisation**

Idem situation 6, mais le serveur a un partenaire situé au filet.

- **Tâche**

Idem situation 6, mais le joueur situé à la volée cherche constamment à intercepter, ce qui oblige le relanceur à une plus grande concentration et attention sur la balle.

TABLE DE ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Responsabilité de chaque joueur de l'équipe	7
Figure 2 : Zone a couvrir pour chaque joueur.....	7
Figure 3 : Prise de filet	8
Figure 4 : Serrer du coté ou se trouve la balle	8
Figure 5 : Difficulté sur balle centrale	9
Figure 6 : Angle de riposte adverse.....	9
Figure 7 : L'équipe, le choix du partenaire	11
Figure 8 : La communication au sein de l'équipe.....	11
Figure 9 : Placement du serveur	12
Figure 10 : Angles de riposte adverse vs cibles du serveur.....	12
Figure 11 : Placement du partenaire du serveur	13
Figure 12 : Les codes du partenaire du serveur.....	13
Figure 13 : Déplacements et interceptions du partenaire du serveur	13
Figure 14 : Stratégie "à l'Australienne".....	14
Figure 15 : Placement du relanceur	14
Figure 16 : Placement du partenaire du relanceur	15
Figure 17 : Possibilités de riposte contre 2 adversaires au filet.....	15
Figure 18 : Défense sur lob performant.....	16