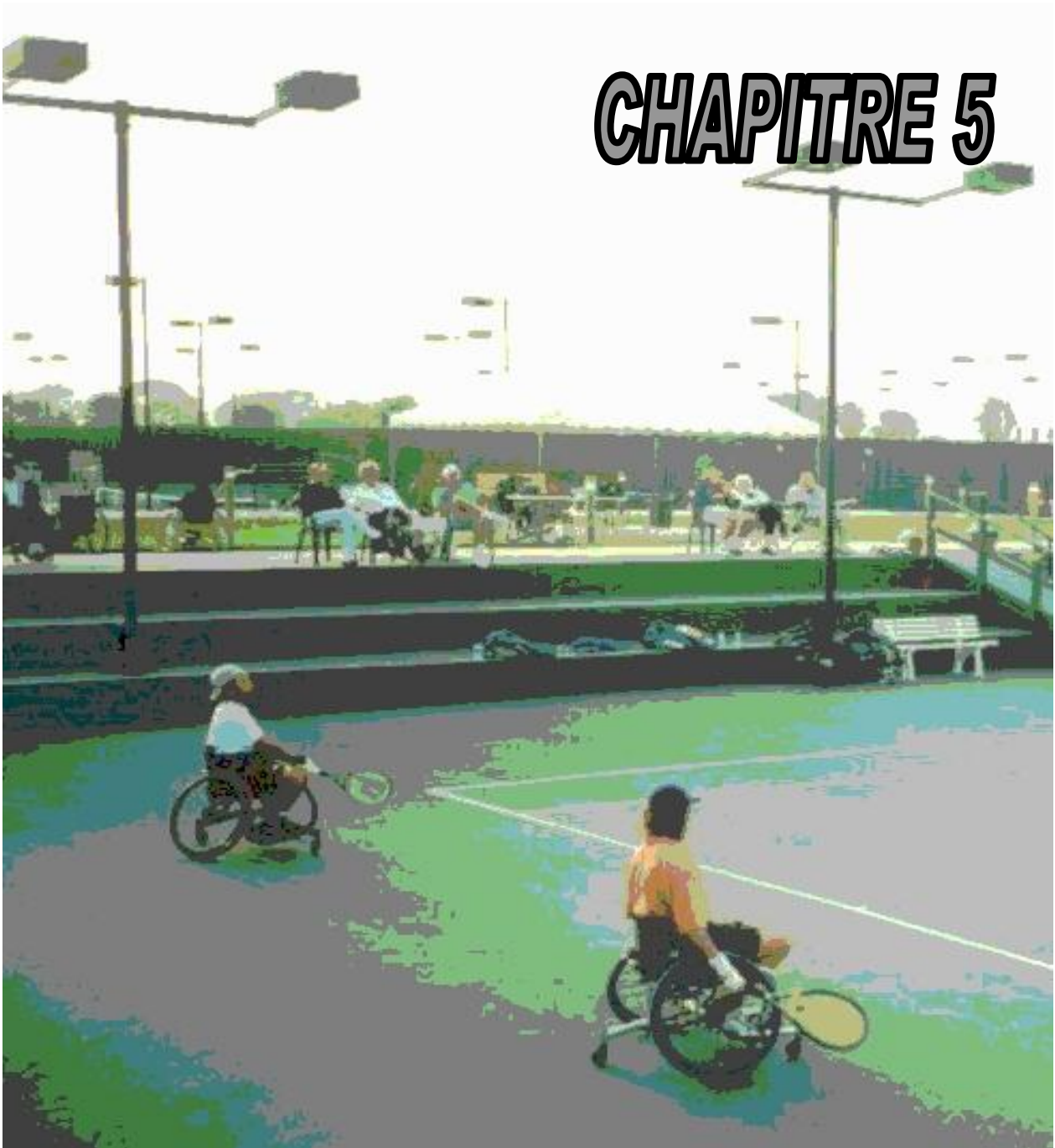


CHAPITRE 5



***PRENDRE OU REPRENDRE
LE CONTRÔLE DE L'ÉCHANGE***

PRENDRE OU REPRENDRE LE CONTRÔLE DE L'ÉCHANGE

Les trois outils utilisés pour prendre ou reprendre la position la plus efficace (placement initial, mouvement, choix de coup) servent aussi à prendre ou reprendre le contrôle de l'échange. Nous allons explorer les nombreuses façons de prendre ou de reprendre le contrôle de l'échange, ainsi que les stratégies, tactiques et situations de jeu connexes.

Stratégie #1 - Garder la balle en jeu

Dominer constamment les échanges, est tout aussi important que la capacité d'exécuter des coups gagnants d'emblée, qui est assez rare en tennis en fauteuil roulant. Parmi les tactiques reliées à la constance et à la régularité, on trouve notamment :

- 1.1 Viser de grandes cibles
- 1.2 Jouer davantage de coups croisés
- 1.3 Viser haut au dessus du filet
- 1.4 Exécuter ses meilleurs coups
- 1.5 Jouer prudemment (tennis «de pourcentage»)

Le tableau ci-dessous résume ces tactiques :

Situations de jeu / Tactiques	Service	Retour	Fond de court	Approche ou au filet	Contrer ou défendre
1.1 Viser de grandes cibles	<ul style="list-style-type: none"> • le centre du carré de service • largement à l'intérieur des lignes 				<ul style="list-style-type: none"> • viser des cibles au $\frac{3}{4}$ du terrain • à l'intérieur de la ligne de simple
1.2 Jouer davantage de coups croisés	(le filet est plus bas et le terrain est plus long)				
1.3 Viser haut au dessus du filet	(avant d'atteindre une cible de l'autre côté du terrain, il faut d'abord «passer» le filet)				
1.4 Exécuter ses meilleurs coups	(jouez les coups qui fonctionnent le mieux pour vous : style vs. capacités vs. situation)				
1.5 Jouer du tennis «de pourcentage»	(évaluez les risques afin d'exécuter des coups qui ont davantage de chances de rester en jeu)				

Tableau 5.1 - Tactiques et patrons visant à garder la balle en jeu.

Il est plus facile d'être régulier quand on est en mode d'attaque ou d'échange. Pour être efficace, il faut bien couvrir le terrain. Si on a une bonne position initiale et un bon

mouvement, cela engendre une meilleure couverture du terrain, ce qui permet d'avoir une bonne tactique de régularité. Veuillez noter que vous trouverez à l'Annexe 1 une description d'une couverture de terrain efficace dans les cinq situations de jeu.

1.1 Viser de grandes cibles

a) Au service

Choix des coups :

- Gardez votre intention simple et visez le centre du carré de service.
- Visez **largement à l'intérieur des lignes** lorsque vous exécutez un service sortant ou sur le «T». Si vous manquez la cible, vous aurez une bonne marge d'erreur.

b) En retour, du fond de court, ou sur un coup d'approche, ou bien en contre-attaque ou défense

Choix des coups :

- Visez le **centre du fond du terrain**, ce qui constitue la cible la plus grande et la plus sûre. Si vous manquez votre coup d'un ou deux mètres à gauche ou à droite, la balle sera toujours en jeu. En ce qui concerne la profondeur, visez à **mi chemin entre la ligne de service et la ligne de fond**, afin d'augmenter votre marge d'erreur.
- Pour viser vers l'adversaire ou vous assurer que la balle demeure loin du filet, visez une **grosse cible soit en parallèle, soit en croisé** (cibles 1 et 2 de la fig. 5.1).

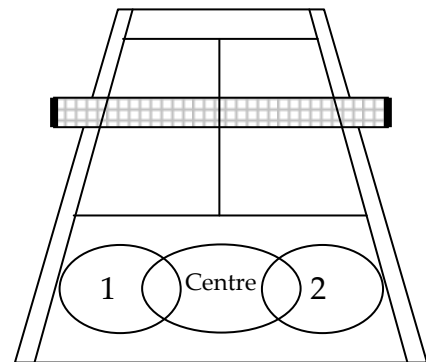


Figure 5.1 – Grosses cibles.

1.2 Jouer davantage de coups croisés

Ceci s'applique à toutes les situations de jeu.

Choix des coups :

Pourquoi jouer davantage de coups en croisé? Parce que, lorsque vous exécutez un coup croisé, le **filet est plus bas au milieu**, et la **diagonale** du terrain est plus **longue**. Cette combinaison vous donne de meilleures chances de réussir votre coup, même si vous manquez votre cible au niveau de la hauteur ou de la profondeur.

1.3 Viser haut au dessus du filet

Ceci s'applique à toutes les situations de jeu.

Choix des coups :

Imaginez que votre première cible est la hauteur à laquelle vous voulez que la balle passe au-dessus du filet. Votre deuxième cible est un endroit précis du terrain, situé du côté de vos adversaires. Si la cible est trop basse par rapport au filet et que vous jugez mal la balle, vos risques d'erreur augmentent. Mais si vous exécutez le même coup en visant une cible plus haute, la balle restera quand même en jeu. N'oubliez pas qu'un coup qui tombe dans le filet n'a aucune chance de mettre vos adversaires en difficulté.

1.4 Exécuter ses meilleurs coups

Ceci s'applique à toutes les situations de jeu.

Choix des coups :

Il faut «se connaître soi-même». Vous devez connaître votre jeu et exécuter les coups pour lesquels vous vous sentez **le plus à l'aise** la plupart du temps. Assurez-vous d'utiliser divers effets, directions, hauteurs, vitesses et profondeurs en fonction des diverses situations et phases de jeu. Ceci est directement lié à votre **style** de jeu. Choisissez et exécutez le plus souvent possible les coups que vous savez faire le mieux.

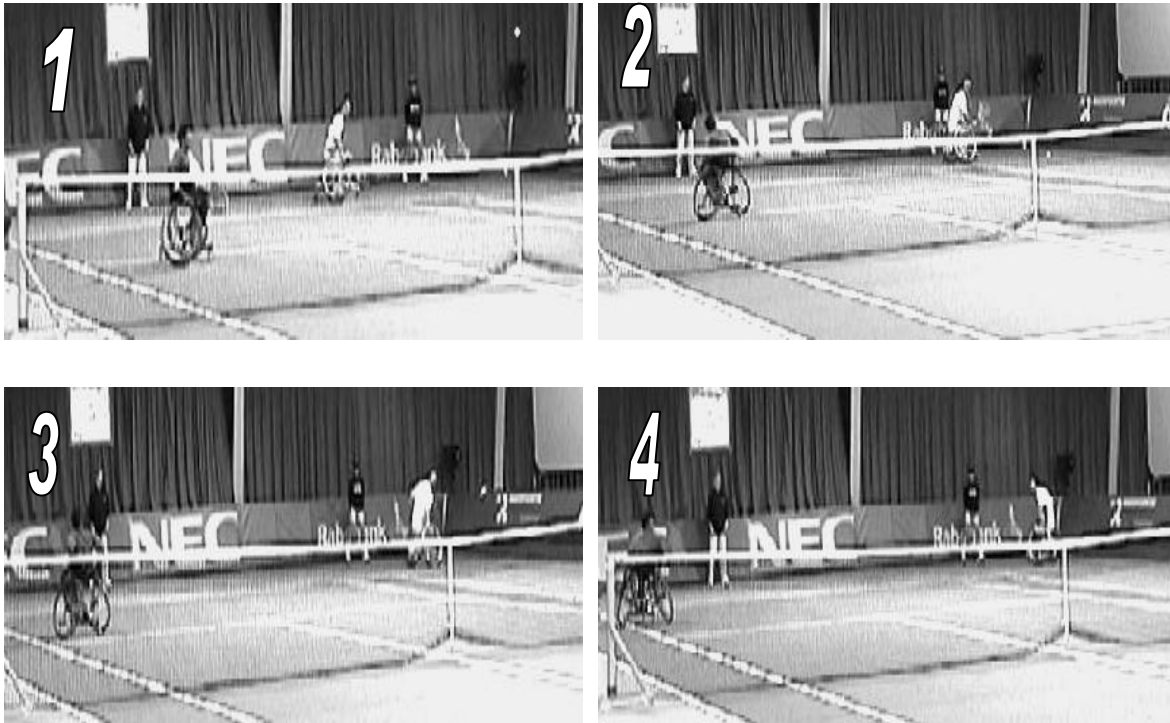
1.5 Jouer du tennis « de pourcentage »

Ceci s'applique à toutes les situations de jeu.

Choix des coups :

En général, ce sont les joueurs qui osent prendre des risques qui gagnent les matches. Cependant, la ligne est mince entre oser prendre des risques et en prendre trop. Jouer un tennis «de pourcentage», c'est exécuter les coups **qui ont le plus de chance de réussir**. Par exemple, si vous changez la direction de la balle pour contre-attaquer alors que le coup adverse est très puissant, la majorité du temps, vous ferez une erreur. Pour qu'un pourcentage plus élevé de vos coups soit à l'intérieur du terrain (tennis «de pourcentage»), vous devez renvoyer la balle dans la direction d'où elle est venue. Une bonne façon de garder davantage de balles en jeu consiste à apprendre à quel moment il vaut mieux prendre des risques.

Mouvement :



Séquence 5.1 – Se déplacer vers l'extérieur quand votre partenaire doit contre-attaquer ou se défendre.

Votre partenaire doit être conscient qu'il peut y avoir une **menace potentielle**, et se déplacer en conséquence pour se protéger et couvrir le terrain. La séquence ci-dessus (séquence 5.1) donne un exemple où le joueur au filet choisit de reculer derrière la ligne de fond (photo 4) alors que son partenaire est forcé de se déplacer à l'extérieur du court (photos 2 et 3) et risque donc de jouer un coup plus faible. Le joueur qui se déplace à l'extérieur couvrira davantage de terrain et se protégera donc contre les coups puissants. C'est le tennis «de pourcentage» qui dicte ce type de mouvement.

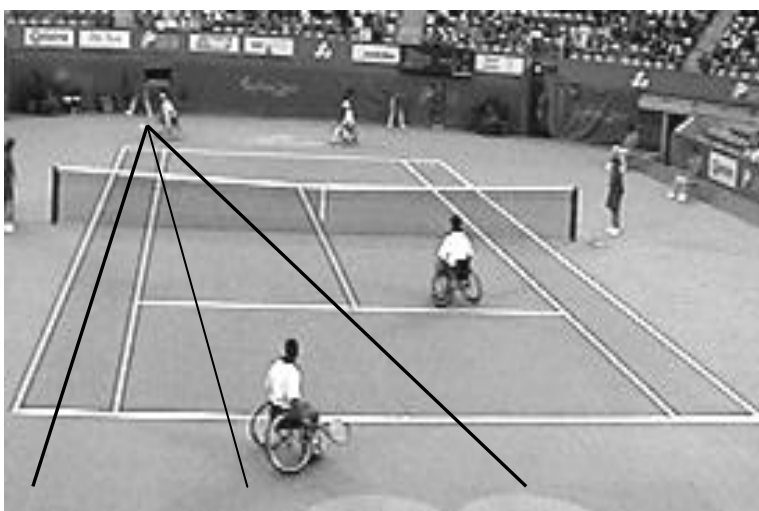


Photo 5.0 – Couverture d'angle modifiée.

La photo (5.0) montre le partenaire en fond de court qui modifie son angle de couverture alors qu'il anticipe un lob par-dessus son partenaire. Il s'est déplacé légèrement au-delà du milieu de l'angle dont il est responsable, pour mieux couvrir les coups adverses possibles. Le mouvement, tout autant que le choix des coups, contribue à faciliter le maintien de la balle en jeu.

Notes :

Stratégie #2 : Maximiser l'utilisation d'une force ou d'une arme particulière

Tous les joueurs ont des coups préférés, parce qu'ils savent qu'ils peuvent s'en servir pour dominer l'échange. Il est important de s'entraîner à les utiliser dans un cadre tactique. Les principales tactiques pour maximiser une force ou une arme particulière sont les suivantes :

- 2.1 Contourner vos faiblesses
- 2.2 Utiliser vos forces dans les diagonales
- 2.3 Exécuter des balles en cloche pour préparer votre coup dominant
- 2.4 Laisser une partie du terrain découverte
- 2.5 Forcer l'adversaire à frapper dans la force de votre partenaire
- 2.6 Utiliser les permutations

Le tableau ci-après résume la présente section :

Situations de jeu / Tactiques	<i>Au service</i>	<i>En retour</i>	<i>En fond de terrain</i>	<i>En coup d'approche ou au filet</i>	<i>En contre ou en défense</i>
2.1 Contourner vos faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> N/A <p>(N/A: Ne s'applique pas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> changer de position avant ou pendant le service 	<ul style="list-style-type: none"> utiliser le temps et l'espace pour contourner ses faiblesses 		
2.2 Utiliser vos forces dans les diagonales	<ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> faire en sorte qu'il soit difficile pour l'adversaire de changer la direction de la balle 		<ul style="list-style-type: none"> pour plus de sécurité (même en utilisant une force) 	
2.3 Exécuter des balles en cloche pour préparer votre coup dominant	<ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> recupérer davantage d'un côté ou être prêt à intercepter la balle si vous êtes au filet 		<ul style="list-style-type: none"> gagner du temps et neutraliser les adversaires 	
2.4 Laisser une partie du terrain découverte	<ul style="list-style-type: none"> se placer derrière la ligne de fond (serveur et partenaire) ou au filet (partenaire) 	<ul style="list-style-type: none"> se placer derrière la ligne de fond (serveur et partenaire) ou au filet (partenaire) 	<ul style="list-style-type: none"> recupérer davantage d'un côté (appât) 	<ul style="list-style-type: none"> recupérer davantage d'un côté (appât) 	<ul style="list-style-type: none"> feintes appât
2.5 Forcer l'adversaire à frapper vers el coup dominant de votre partenaire	<ul style="list-style-type: none"> le partenaire au filet bloque une partie du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> le partenaire au filet bloque une partie du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> le partenaire au filet bloque une partie du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> N/A
2.6 Utiliser les permutations	<ul style="list-style-type: none"> permutation vers la position la plus efficace 	<ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> permutation vers la force ou l'arme particulière permutation de cible piston 	<ul style="list-style-type: none"> permutation de cible 	<ul style="list-style-type: none"> permutation en mouvement permutation de récupération

Tableau 5.2 - Tactiques et patrons de jeu pour maximiser l'utilisation d'une force ou d'une arme particulière.

Toutes les situations de fond de terrain suggérées dans les sections suivantes supposent que le joueur est droitier et a un coup droit dominant, mais elles s'appliquent aussi à d'autres situations.

2.1 Contourner vos faiblesses

a) Au retour de service

Mouvement :

On exécute un **changement de position** avant le service (au moment où le serveur lance la balle), ou pendant que la balle arrive lorsque le service est plus lent. Ce changement peut être une poussée vers le côté du revers.

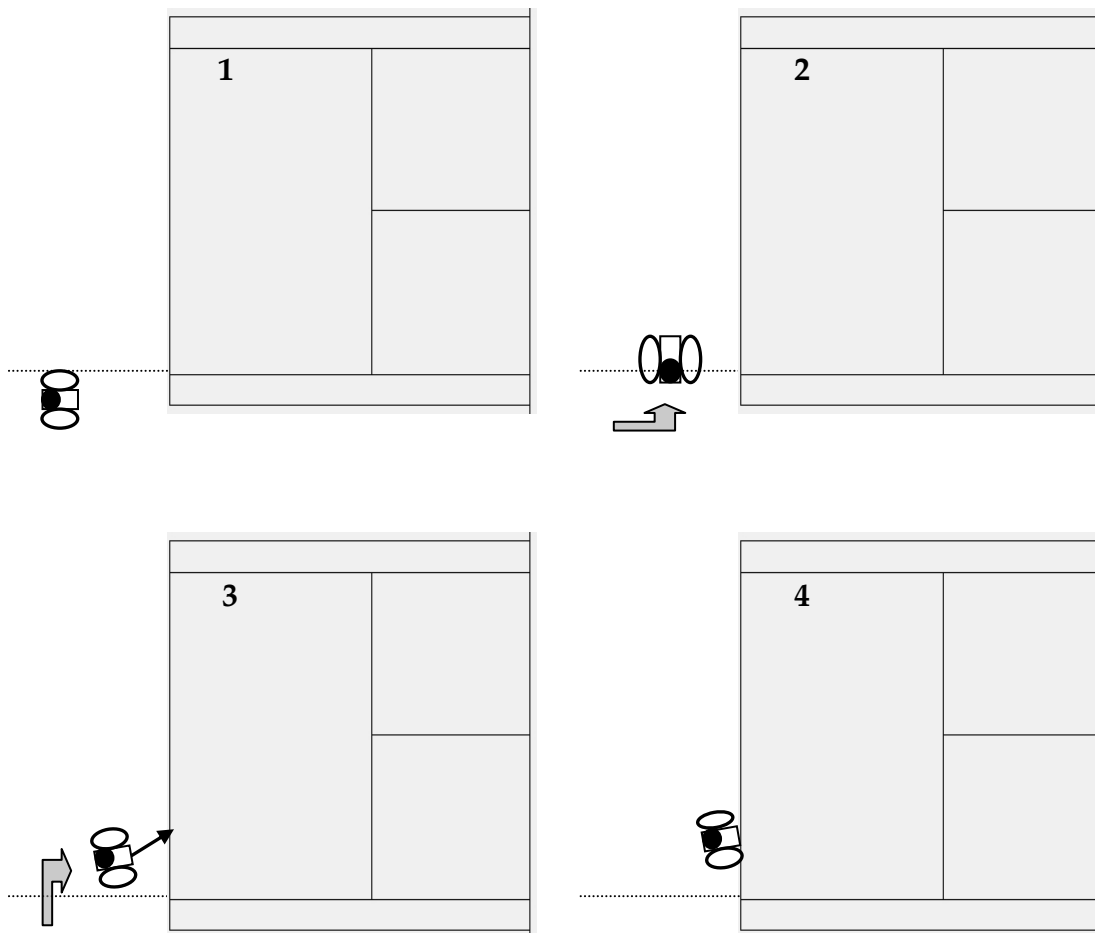


Figure 5.2 – Ouvrir le coup droit sur un retour de service, côté égalité.

b) Du fond du terrain, pendant une approche ou en contre ou en défense

Mouvement :

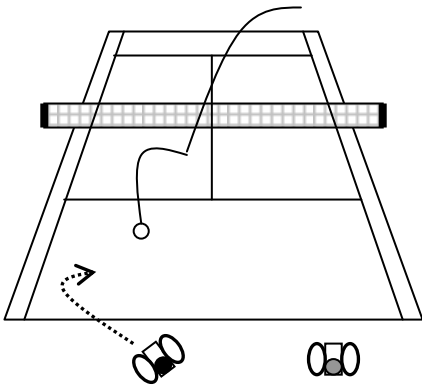


Figure 5.3 - Contourner le revers sur un coup d'approche.

On ne peut pas exécuter ce mouvement régulièrement car le mouvement latéral peut s'avérer difficile. C'est encore plus vrai en contre ou en défense parce que vous avez moins de temps pour réagir. Peu importe la phase de jeu, on doit s'entraîner à prendre des décisions efficaces. Si vous avez assez de temps et de place, placez-vous de manière à frapper la balle suivante avec votre coup dominant, en **vous déplaçant en ligne droite et en pivotant** près de la zone d'impact prévue.

2.2 Utiliser votre force dans les diagonales (décroisé et croisé¹)

a) En retour de service ou du fond du terrain

Choix des coups :

Exécutez un coup en croisé. Si votre adversaire a **de la difficulté à changer la direction** de la balle à cause de la qualité de votre coup, cela créera des occasions d'utiliser votre force ou arme particulière ou d'exécuter une volée gagnante. Si l'adversaire joue bien du fond du terrain, essayez de faire en sorte que le deuxième rebond de la balle soit proche de son fauteuil. L'objectif principal est de lui rendre le contrôle difficile.

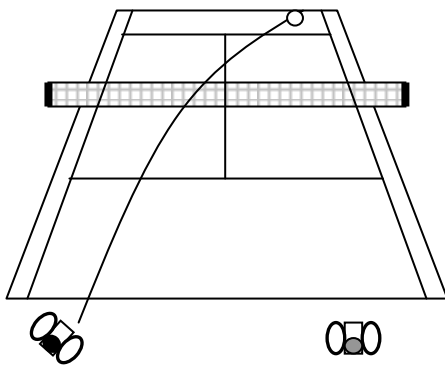


Figure 5.4 – Exécution d'un décroisé profond

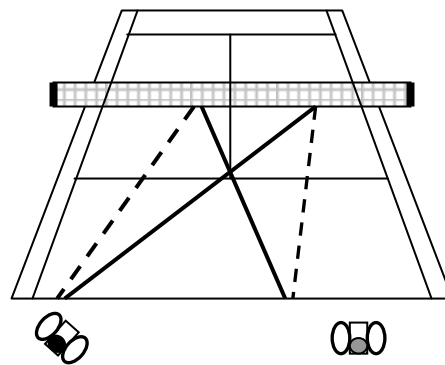


Figure 5.5 – La zone (X) où on prévoit le retour après un décroisé profond efficace.

¹ Tous les exemples de cette section concernent une préparation de coup décroisé, mais les mêmes principes s'appliquent pour un coup croisé.

Mouvement :

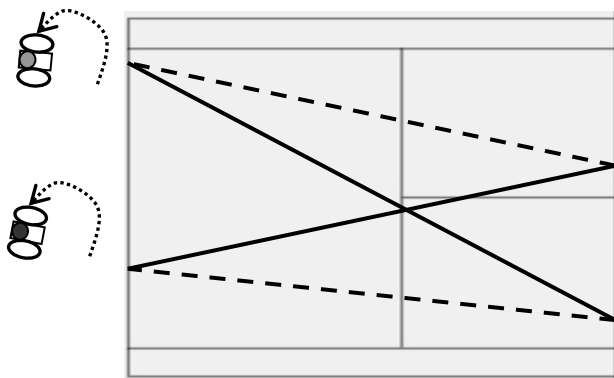


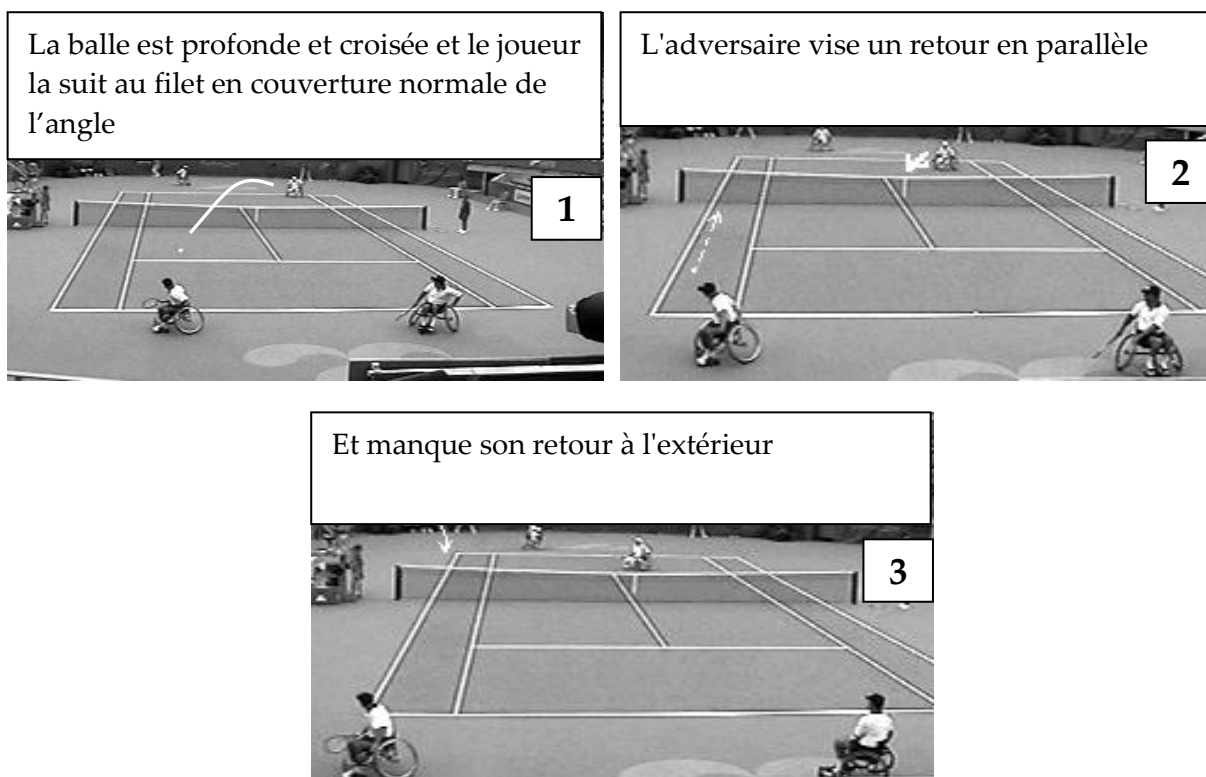
Figure 5.6 – Récupération après un décroisé profond.

Récupérez légèrement plus d'un côté pour privilégier votre force. Votre partenaire se déplace aussi davantage d'un côté. Ceci augmente la probabilité qu'un des deux partenaires exécute un coup droit sur la balle suivante.

b) Pendant une approche

Choix des coups :

Une **approche croisée profonde**, qui rend difficile le contrôle adverse, est un autre bon patron de jeu pour provoquer une erreur ou exécuter une volée dans l'ouverture. Cela peut aussi provoquer une erreur si l'adversaire tente de changer la direction de la balle.

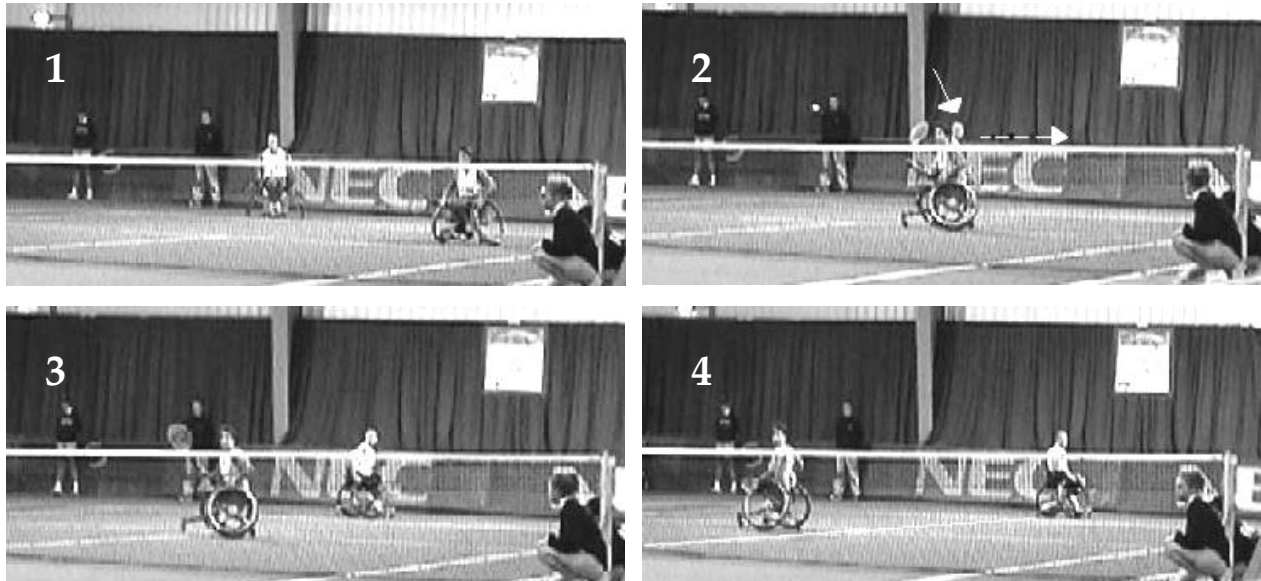


Séquence 5.2 – Une approche croisée profonde.

Mouvement :

Quand vous approchez le filet, suivez **la même trajectoire que la balle**. Référez-vous à la ligne blanche et à la flèche dans les photos 1 et 2 de la séquence 5.2 de la page précédente.

Après un coup efficace en diagonale, il se peut aussi que le **joueur au filet intercepte une balle** qui passe au milieu, et exécute un coup gagnant dans l'ouverture (photo 2 de la séquence 5.3 ci-dessous). Dans cette situation, les partenaires devraient changer de côté si le mouvement l'exige (photo 4, ci-dessous).



Séquence 5.3 – Frapper la balle au milieu après un coup efficace en diagonale du partenaire.

c) En contre ou en défense

Choix des coups :

Vous augmenterez les chances de **neutraliser votre adversaire** en utilisant vos coups dominants dans les diagonales. N'oubliez pas que le terrain est plus long, que le filet est plus bas au milieu, et qu'il y a moins de terrain à couvrir lorsque vous récupérez.

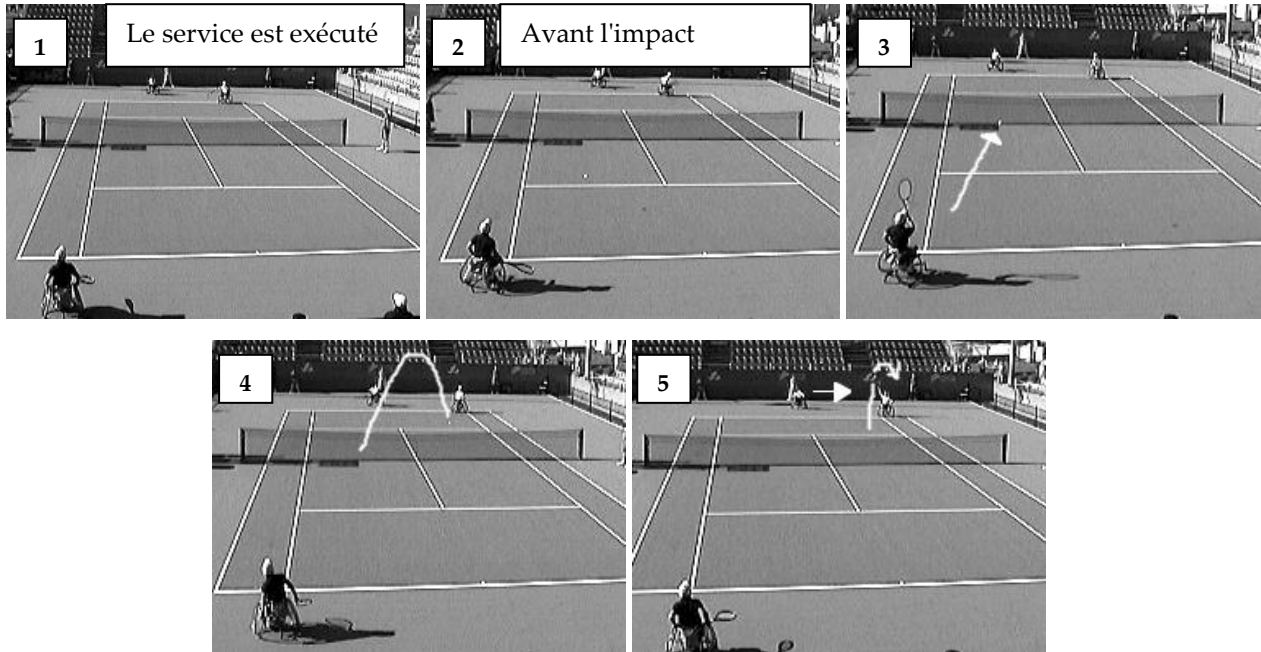
2.3 Frapper des balles en cloche pour préparer votre coup dominant

a) En retour de service, du fond du terrain ou en approche du filet

Choix des coups :

Il faut de préférence frapper les balles en cloche vers le côté faible de l'adversaire. Si votre adversaire a de la **difficulté à contrôler la direction et la profondeur** de la balle à cause de l'efficacité de votre coup, cela créera des occasions d'utiliser votre force ou

arme particulière ou d'exécuter une volée gagnante. Si votre adversaire joue près de la ligne de fond, essayez de placer votre balle en cloche aux $\frac{3}{4}$ du terrain. L'objectif principal est de lui rendre le contrôle difficile.



Séquence 5.4 – Frapper une balle en cloche sur le retour de service.

Dans la séquence ci-dessus (5.4), la balle en cloche devient un coup gagnant au lieu d'un simple coup de préparation.

Mouvement :

La récupération devrait être la même qu'à la **figure 5.6** de la page 40 (légèrement plus d'un côté).

b) En contre ou en défense

Il est très utile de savoir exécuter des balles en cloche quand on est en difficulté. Non seulement cela permet de **gagner du temps**, mais cela peut **inverser complètement la tendance de l'échange** si vos adversaires jugent mal la balle ou ne communiquent pas bien entre eux pour savoir qui va la reprendre.

2.4 Laisser une partie du terrain découverte

a) Au service

Placement initial :

Le **serveur** peut adopter exprès une position latérale pour avoir davantage de chances d'exécuter un coup choisi sur la balle suivante. Quand la serveuse se place plus près de la ligne de simple du côté avantage, cela a une influence sur le coup suivant (Photo 5.1). Elle peut se déplacer après son service de telle manière que toute balle revenant entre les deux lignes noires devienne une occasion d'exécuter un coup droit dominant. Si elle réagit assez tôt, elle peut aussi utiliser son coup droit sur une balle courte et molle frappée dans le triangle blanc.



Photo 5.1 – Privilégier le coup droit après le service.



Photo 5.2 – Privilégier le revers après le service.

Dans la photo (5.2), le **serveur** privilégie son revers en adoptant initialement une position proche du milieu. Cette position invite un retour dans cette direction. La distance à laquelle il se place du centre dépend aussi de sa vitesse et des capacités des adversaires. Le meilleur retour adverse serait dans ce cas-ci au milieu, là où sont les faiblesses.



Photo 5.3

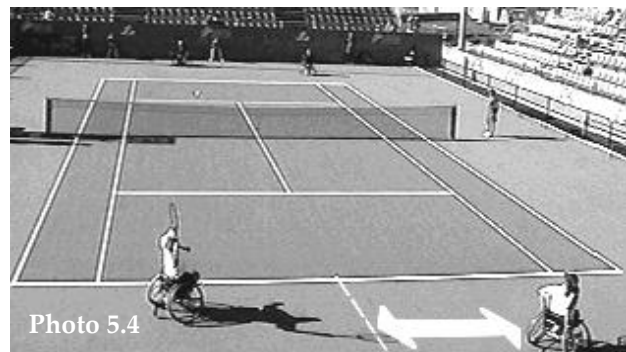


Photo 5.4

La **partenaire de la serveuse** peut se placer dans une position qui augmentera ses chances d'exécuter son coup dominant sur le retour (Photos 5.3 et 5.4). Ces deux photos montrent une joueuse gauchère qui se place de manière à laisser davantage d'espace du côté de son coup droit.

b) En retour de service

Placement initial :

Le joueur qui s'apprête à renvoyer le service peut se placer sur le côté par rapport à la



Photo 5.5

zone «normale» de retour (lignes pointillées). Il peut alors exécuter son coup dominant sur la balle suivante (à moins que le service soit très précis et très fort). Il doit aussi pouvoir couvrir les autres possibilités de service. Cela dépend beaucoup des capacités du serveur et de celles du joueur. Sur cette photo, le receveur est moins efficace lors d'un coup sur sa gauche, et

il privilégie nettement un coup sur sa droite. Remarquez que ce changement de position peut aussi s'effectuer vers le couloir de double.

Le partenaire du receveur peut modifier sa position initiale pour privilégier une force ou une arme particulière. Sur les photos 5.5 et 5.6 le partenaire du receveur privilégie les coups de son côté gauche. Par conséquent, les deux partenaires se trouvent du même côté dès le début de l'échange. Ainsi, ils ont plus de chances d'exécuter leur coup dominant si la balle suivante vient de leur côté.



Photo 5.6

c) Du fond du terrain

Mouvement :

Si un joueur veut exécuter plus souvent son coup dominant pendant un échange, il peut **recupérer tout en «cachant» sa faiblesse, et découvrir son côté fort**. Davantage de balles rebondiront dans cette zone plus grande, ou influenceront directement le choix de cible de l'adversaire, et cela produira le même résultat. Cette dernière solution s'appelle «**appâter**». C'est une tactique utile car elle permet «d'attirer la balle vers une position voulue» (Moore & Snow, p.112).

d) En coup d'approche

Mouvement :

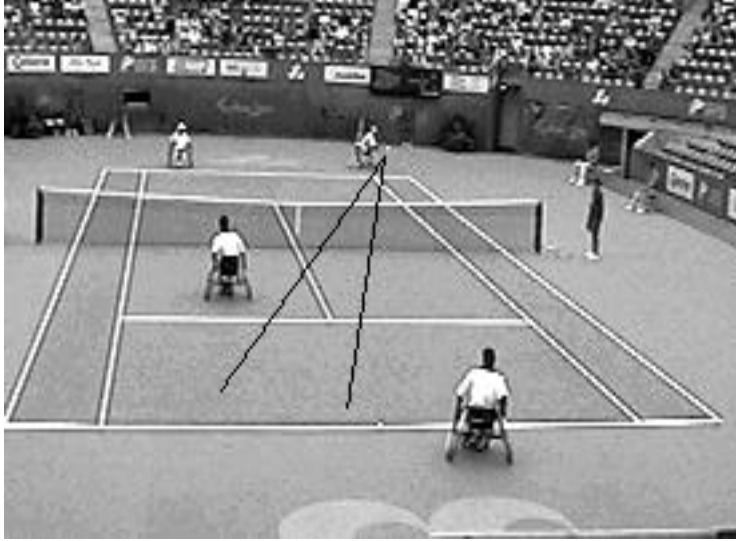


Photo 5.7 – Laisser le centre découvert.

Appâter est un moyen pour le joueur au filet d'utiliser des variantes de la couverture d'angles habituelle. Par exemple, sur la photo 5.7, le joueur au filet laisse le centre «découvert» avant l'impact, et invite son adversaire à viser cet endroit. Puis, il peut soit exécuter une volée dominante, soit laisser son partenaire exécuter son coup dominant. Le joueur au filet doit faire preuve d'un excellent jugement pour que son équipe ne se retrouve pas dans une position défensive suite à cette décision.

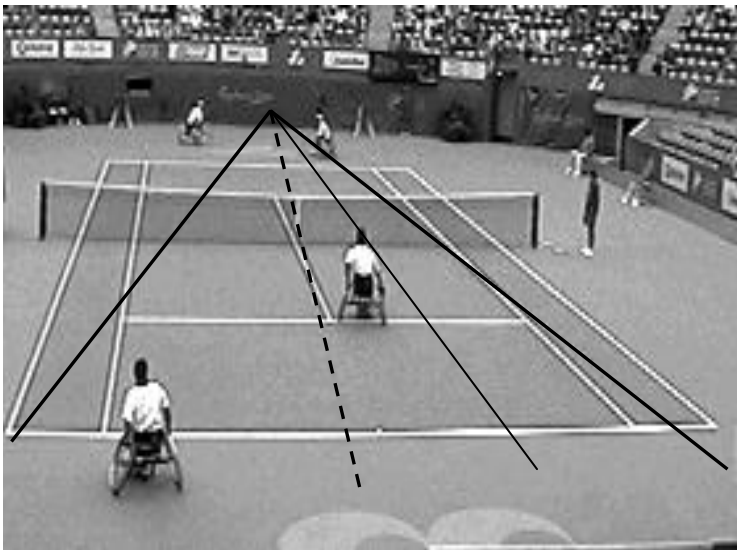


Photo 5.8 – Le joueur au filet se place plus au centre.

Si un joueur est au filet parce qu'il l'a choisi, il devient une arme. Quand les adversaires sont en difficulté, il est avantageux de **se placer au filet plus près du centre du terrain** (ou en plein centre) pour maximiser les chances d'exécuter une volée. Cela laisse une partie du couloir découverte, mais cela est largement compensé par les avantages de maximiser une force.

Sur la photo 5.8, les adversaires se précipitent tous les deux vers le milieu pour renvoyer une balle difficile, tandis que le joueur au filet (de notre côté du terrain) demeure proche du centre.

À la photo 5.9, on voit le coup suivant. Voilà une autre manière pour un joueur de laisser une partie du terrain découverte pour dominer grâce à sa force, ou à une volée dans ce cas-là.

Quand les adversaires sont en difficulté, il est bon de se placer **dans une position de volée plus proche du filet** pour maximiser les chances de finir le point. Cela laisse une partie du fond de terrain découverte (par rapport à la couverture normale d'un lob), mais cela a l'avantage de maximiser une force. Même si le lob passe par-dessus sa tête, le joueur au filet sait qu'il ne s'agira pas d'un lob offensif, et il peut compter sur son partenaire pour couvrir cette partie du terrain.



Photo 5.9 – Se rapprocher du filet.

e) En contre ou en défense

Mouvement :



Photo 5.10 – Laisser le centre découvert en défense.

Sur la photo 5.10 on voit le joueur au filet maintenir une position latérale très conservatrice à cause du placement offensif des adversaires à l'intérieur du terrain. Remarquez que le joueur au filet est très près de la ligne de côté (par rapport à la couverture normale des angles). Il laisse une partie du centre du terrain découverte parce que son partenaire est rapide et peut aussi couvrir une

balle au milieu du terrain. Dans cette séquence, le joueur au filet pourrait aussi faire une **feinte**. «Le joueur a recours à la feinte quand il est en difficulté. Si son partenaire renvoie une balle courte alors que le joueur est au filet, ce dernier peut exécuter une feinte pour amener l'adversaire à diriger la balle dans une direction voulue ou dans une zone spécifique» (Moore & Snow, p. 112).

Et enfin, on peut **appâter** l'adversaire pour qu'il soit tenté d'attaquer une certaine partie du terrain. La différence avec une feinte, c'est que c'est le joueur qui a laissé la zone découverte qui récupère la balle. Tout réside dans le moment où le joueur commence à

couvrir la zone laissée découverte. On ne peut pas le faire aussi vite qu'en tennis debout. Pour maximiser l'utilisation d'une force ou d'une arme particulière, il faut réagir plus tôt, ou laisser une plus petite partie du terrain découverte.

2.5 Forcer l'adversaire à frapper vers le coup dominant de votre partenaire

a) Au service

Mouvement :



Photo 5.11

Peu importe son style, une équipe peut forcer ses adversaires à retourner dans leur force, **tout de suite après le service**. Si le joueur le plus fort sert depuis une position initiale qui favorise sa force, et que l'équipe envoie un joueur au filet pour bloquer le reste du terrain², alors l'équipe au service pourra jouer un de ses coups dominants à leur prochaine frappe. Sur la photo 5.11, le serveur et son partenaire (flèches blanches) s'attendent à un retour en croisé vers le côté fort du serveur.

b) En retour de service ou en coup d'approche



Photo 5.12

Placement initial :

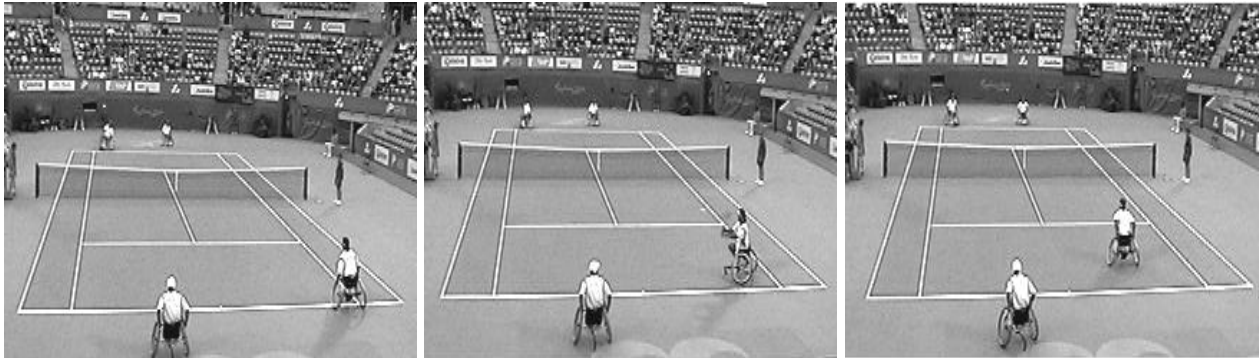
Le **partenaire du receveur** peut influencer l'utilisation d'une force ou arme particulière en se plaçant initialement au filet. La balle suivante sera dirigée vers son partenaire qui s'est placé pour privilégier son meilleur coup. La qualité de service de l'adversaire et l'efficacité de retour du

partenaire (flèche blanche sur la photo 5.12) influenceront cette décision tactique. Là encore, l'objectif consiste à bloquer une partie du terrain afin que la balle suivante soit dirigée vers la force ou l'arme particulière du meilleur joueur.

² Notez que le joueur pourrait déjà se trouver à l'intérieur du terrain, ou avancer pendant que le serveur se prépare à servir. Ce qui compte, c'est sa position sur le terrain au moment où le receveur fait contact.

Mouvement :

Le **receveur** peut influencer l'utilisation d'une force à la balle suivante, en montant au filet sur son retour. La balle suivante sera probablement dirigée vers son partenaire qui est le joueur le plus fort de l'équipe ou qui a privilégié sa force ou son arme particulière.



Séquence 5.5 – Le receveur effectue le retour et suit sa balle au filet.

C'est une bonne tactique qui réussira si le retour et la couverture du terrain sont assez efficaces pour forcer l'adversaire à diriger la balle vers le partenaire.

2.6 Utiliser les permutations

a) Au service

Placement initial et mouvement :

En utilisant une permutation vers la position la plus efficace² tout se suite après le service, l'exemple de la page suivante (figures 5.7 et 5.8) montre qu'une équipe avec un «joueur au filet» peut se positionner de façon à commencer l'échange avec une de ses forces. Au début, le serveur et le joueur au filet se placent du même côté, le serveur étant très près du centre pour couvrir le terrain plus efficacement par la suite. Ce placement initial peut forcer les adversaires à jouer dans la force de l'équipe ou vers le joueur le plus fort **tout de suite après le service**, et ce, peu importe le style de l'équipe.

Une équipe de fond de terrain et une équipe polyvalente peuvent faire la même chose en plaçant le serveur et son partenaire du même côté du fond du terrain.

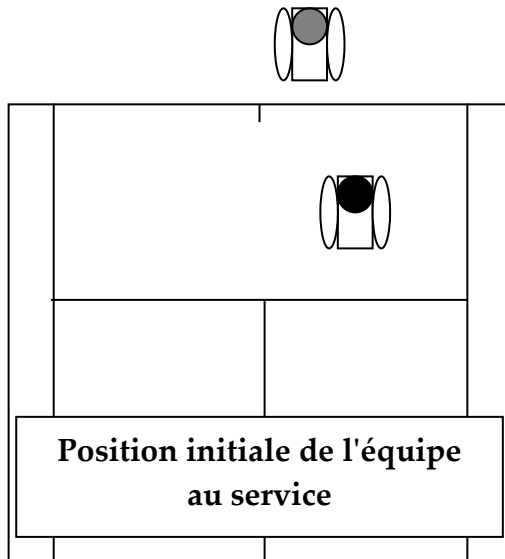


Figure 5.7

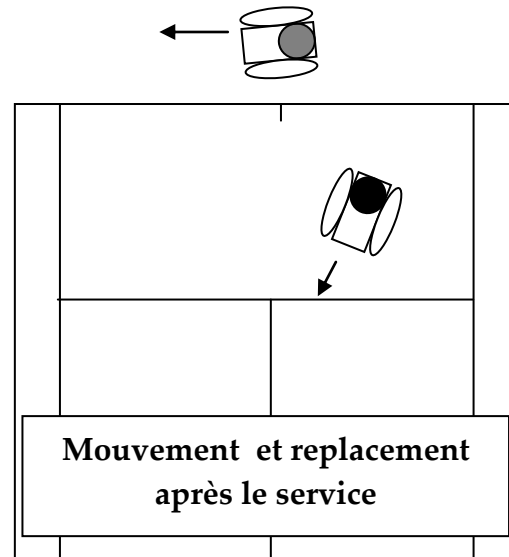


Figure 5.8

b) Du fond du terrain

Mouvement :

- On exécute une **permutation vers la force ou l'arme particulière** dans le but d'utiliser un des meilleurs coups du partenaire pour remporter l'échange ou préparer l'équipe en vue du coup suivant. On peut le faire au premier ou au deuxième rebond. L'objectif consiste à laisser le joueur qui a le meilleur coup ou arme particulière reprendre la balle. Par conséquent, même si le joueur vers lequel la balle est dirigée peut reprendre la balle, il la laisse à son partenaire, et il change de côté. Naturellement, on exécute cette tactique plus facilement sur une balle lente et facile, qui donne du temps au partenaire de se préparer et d'exécuter un coup efficace (voir les figures 5.9, 5.10 et 5.11).

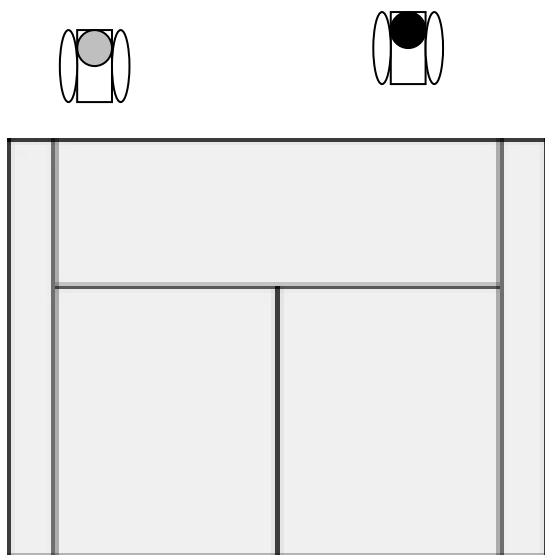


Figure 5.9 - Les adversaires font contact.

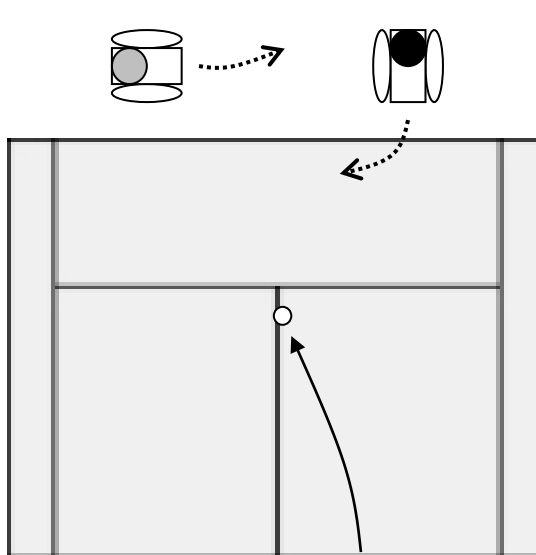


Figure 5.10 - Les partenaires commencent à permuter quand la balle arrive.

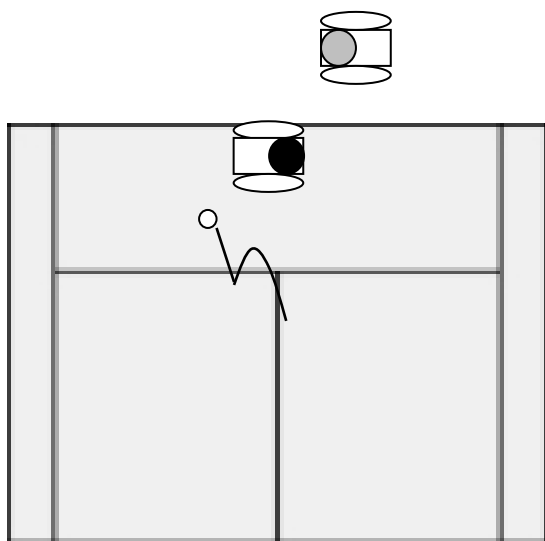


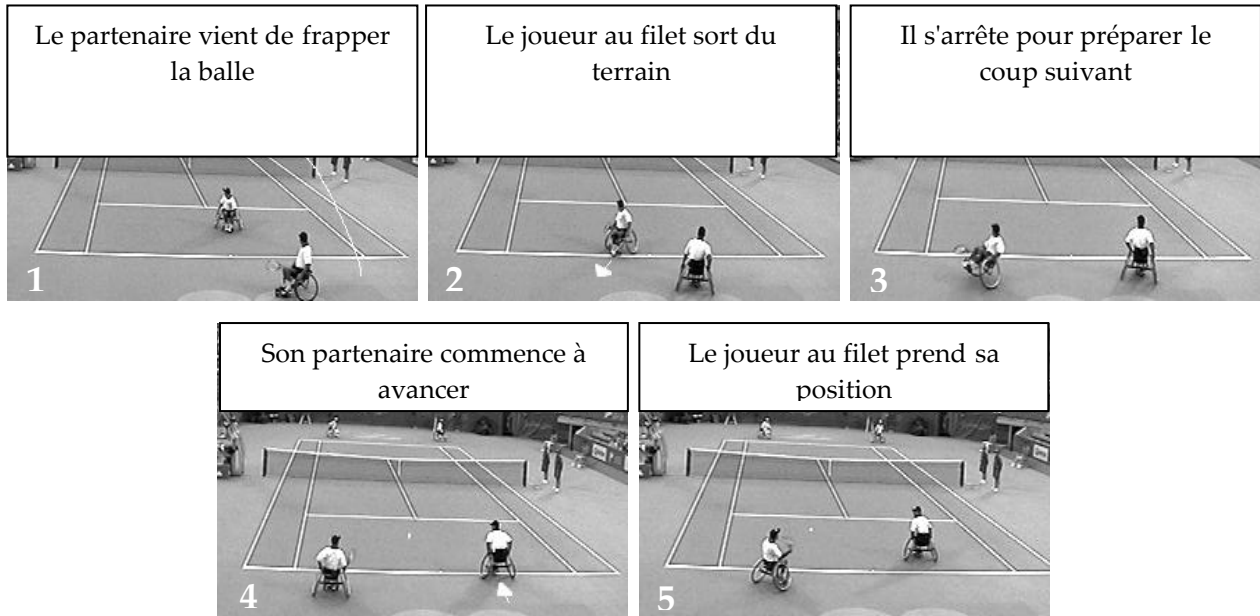
Figure 5.11 - Positions des joueurs pour frapper la balle de leur coup dominant.

L'équipe devrait maximiser ses forces de toutes les façons possibles. Le joueur ne doit pas se sentir lésé s'il laisse la balle à son partenaire, sachant qu'il sera plus efficace dans cette situation. C'est cela l'esprit du travail d'équipe en rapport avec les décisions tactiques.

On peut s'entraîner à ce type de permutation dans le cadre d'un patron de jeu (p. ex. après une diagonale profonde).

- L'équipe exécute une **permutation de cible** quand les deux partenaires sont en fond de terrain. Dans cette permutation, les partenaires changent de côté avant que les adversaires frappent la balle. Cela contribue à les forcer à diriger la balle vers le joueur le plus fort. On doit le faire au cours d'une séquence où l'équipe a le temps de permuter sans se mettre en difficulté (p. ex. sur une balle en cloche), et de manière à ce que le mouvement ne soit pas trop évident. La différence entre cette permutation et les autres, c'est qu'elle est exécutée avant que les adversaires fassent contact.

- Le style d'une équipe fait partie de sa force. Une des permutations qui aide l'équipe à maintenir son style s'appelle «**pistonner**»³. Par exemple, une équipe avec un joueur au filet peut se servir du piston pour reprendre sa position la plus efficace avec un joueur spécifique au filet. Quand un partenaire va se placer intentionnellement derrière la ligne de fond pour permettre à son adversaire d'avancer, c'est ce qu'on appelle décider de «**pistonner**» (séquence 5.6).



Séquence 5.6 – Décider de «pistonner».

c) En coup d'approche

Mouvement :

Étant donné que le joueur au filet est une force, l'équipe peut faire une **permutation de cible** pendant qu'un des deux partenaires avance tout en changeant de côté après une balle en cloche.

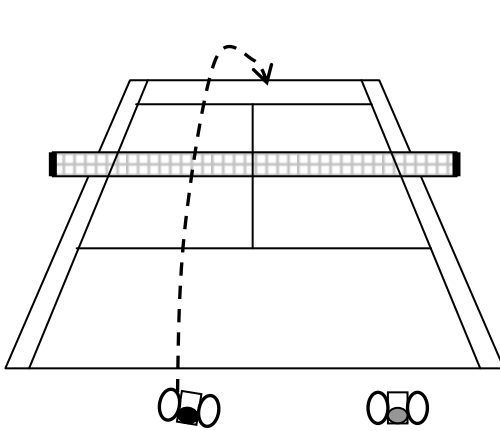


Figure 5.12 - Exécution de la balle en cloche.

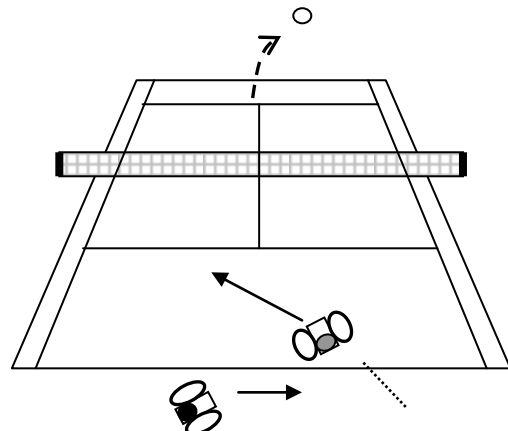


Figure 5.13 - Les partenaires commencent à changer de côté dès le rebond.

³ Terme inventé en 1999 par Wayne Elderton, entraîneur de tournée de Tennis Canada.

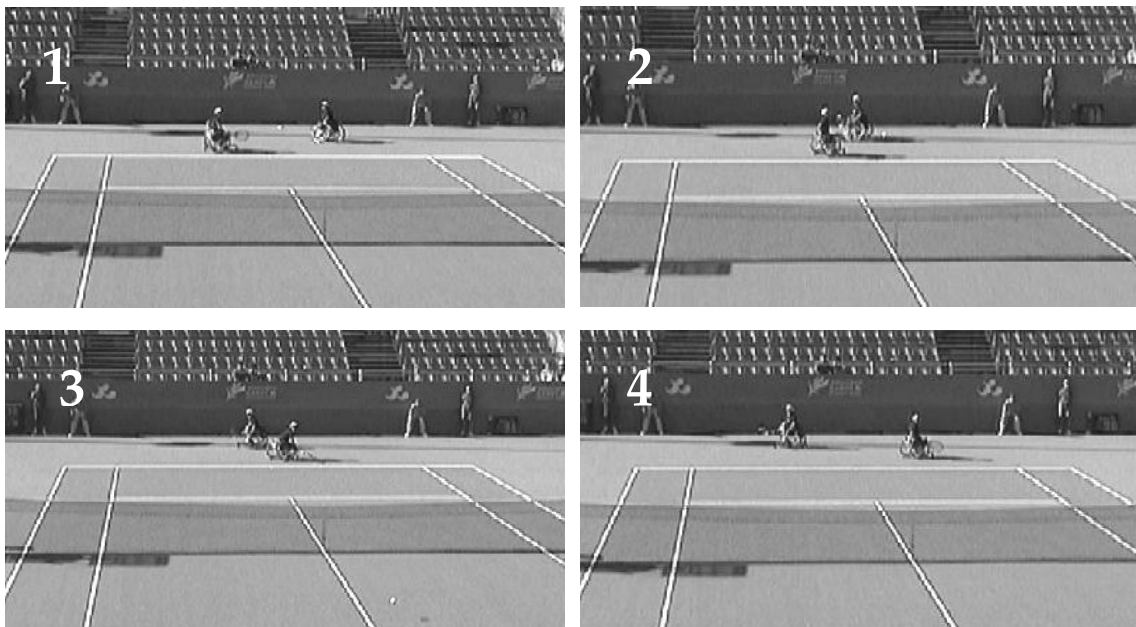
Si la balle en cloche est efficace, cela force les adversaires à se défendre. Le joueur qui monte au filet doit ralentir juste avant le «T» et se tenir prêt à intercepter la balle des deux côtés (tel que mentionné à la section 2.4 – d, page 45).

d) En contre ou en défense

Mouvement :

La **vitesse** d'un des deux partenaires peut être la **force** d'une équipe. Au lieu de n'être responsables que de leur propre côté du terrain, les partenaires devraient être prêts à couvrir N'IMPORTE QUELLE partie du terrain, et à utiliser leur vitesse pour poursuivre l'échange quand ils sont en contre ou en défense.

Deux types de permutations améliorent la couverture du terrain. La première s'appelle une **permutation due au mouvement**. Ce type de permutation se produit quand on va vers une balle au milieu du terrain. Quand les deux joueurs se dirigent vers le milieu, il leur est plus facile de continuer sur leur lancée une fois la balle frappée, plutôt que de ralentir et de revenir en arrière. N'importe lequel des deux joueurs peut exécuter le coup puisque le contact se fera au milieu du terrain. Dans cette permutation, le facteur important est le mouvement vers l'autre côté. Si vous voyez votre partenaire se diriger rapidement vers le milieu pour prendre la balle, poussez aussi vers le milieu pour traverser de l'autre côté et effectuer la permutation. Faites-le dès que vous décelez qu'il ou elle ne pourra pas ralentir.



Séquence 5.7 – Une permutation en mouvement.

Si l'objectif consiste à maximiser l'utilisation de la vitesse, alors la permutation devient complémentaire, et donc une exigence de base pour l'équipe.

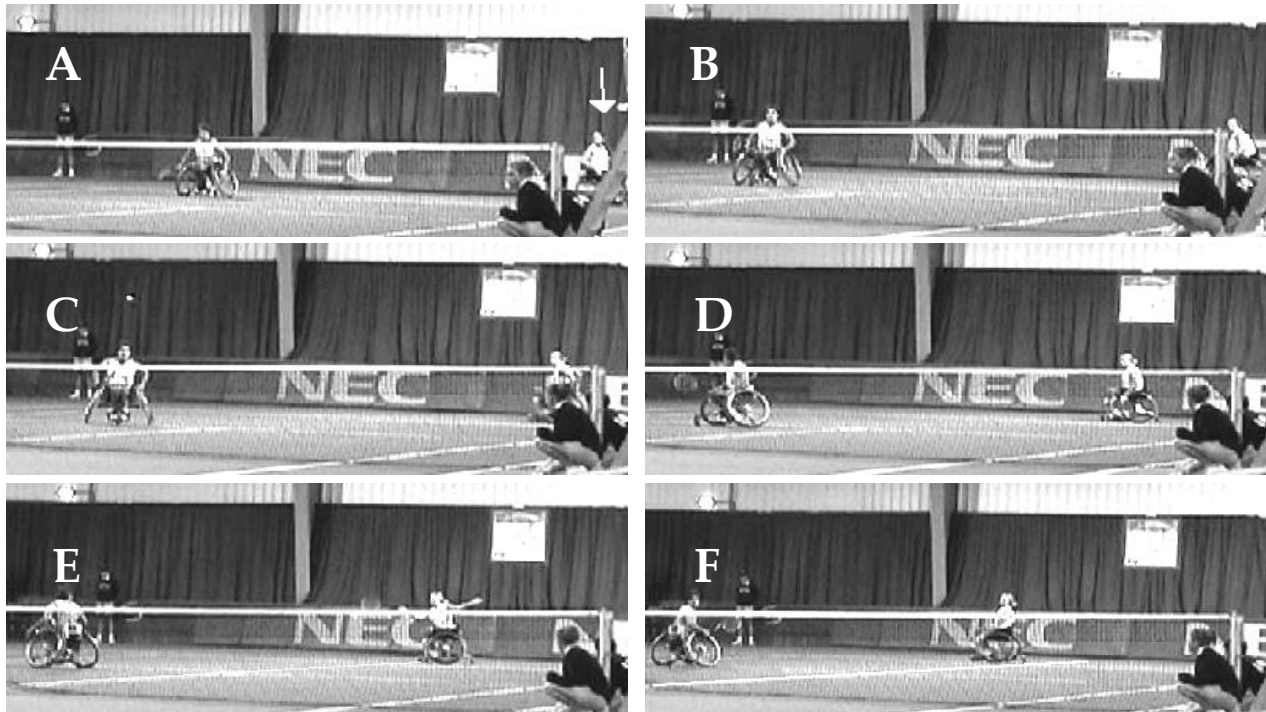
Sur les photos 1 et 2 de la séquence 5.7 (page précédente), la joueuse proche de la ligne de fond se dirige vers le milieu avec une bonne vitesse, pour reprendre la balle. Remarquez que sa partenaire a également commencé sa poussée vers le milieu. Les photos 3 et 4 montrent la continuation du mouvement une fois que la balle a été frappée, et la couverture idéale du terrain qui s'ensuit.

Pour illustrer la pertinence de ce mouvement en équipe, la séquence suivante (5.8) montre deux joueurs prenant la mauvaise décision de permuter sur une balle proche du milieu. Le joueur le plus proche de la balle décide de passer de l'autre côté, mais son partenaire doit s'arrêter pour frapper la balle et perd sa vitesse **avant** de traverser le milieu du terrain. Cela laisse une grande partie du terrain découverte au moment où les adversaires s'apprêtent à frapper la balle suivante (photo C). Il ne peut y avoir de permutation due au mouvement que s'il y a mouvement.

La flèche blanche de la photo A montre le joueur d'en arrière qui pousse déjà vers le côté de son partenaire. La flèche de la photo C montre que les deux partenaires se retrouvent du même côté du terrain, et deviennent vulnérables.



La même chose risque de se produire avec un joueur au filet. Dans la séquence suivante, la dernière photo (F) montre qu'il y aurait dû y avoir une permutation due au mouvement, mais que les partenaires se sont plutôt retrouvés du même côté. La joueuse au filet aurait dû permuter après que la balle l'ait dépassée (photo C).

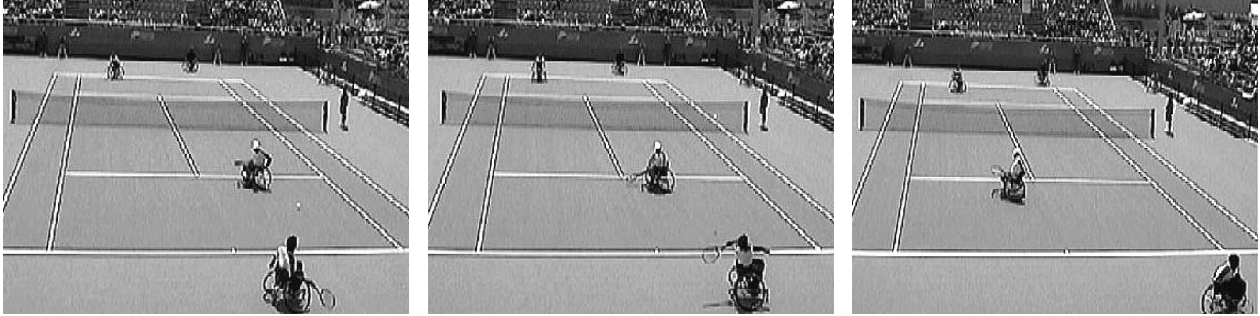


Séquence 5.9 – Une permutation en mouvement manquée. Il est plus difficile à la joueuse au filet d'évaluer si elle doit permuter ou pas, car sa partenaire est derrière elle, et elle ne connaît ni sa position ni sa vitesse.

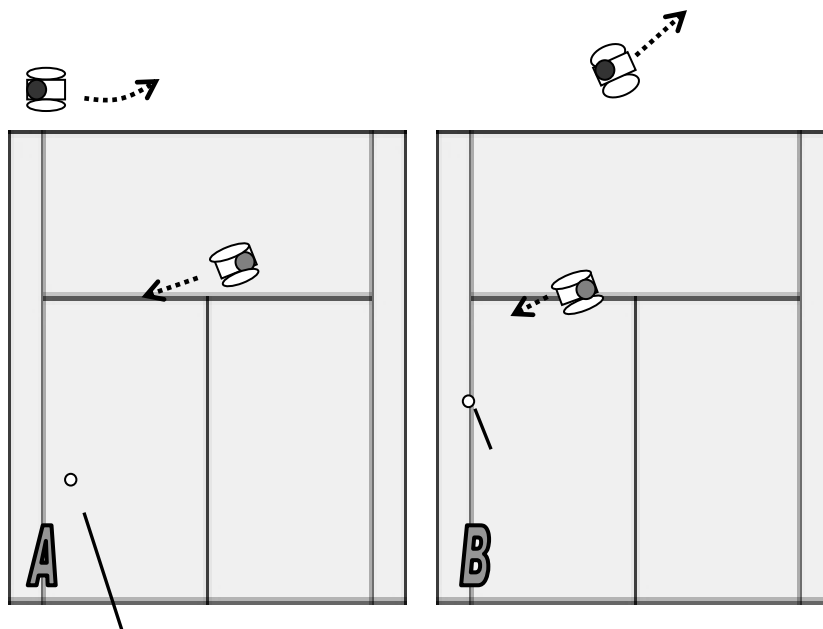
Notez que l'équipe peut **utiliser intentionnellement une permutation due au mouvement** pour reprendre sa position la plus efficace.

Mouvement :

Le deuxième type de permutation qui peut améliorer la couverture du terrain est une **permutation de récupération**. La différence entre cette permutation et la permutation due au mouvement, c'est que le joueur qui poursuit la balle traverse nettement le milieu. La permutation de récupération a lieu quand une balle dirigée vers le côté d'un partenaire doit être récupérée par le partenaire qui vient de l'autre côté (derrière ou devant son partenaire).



Séquence 5.10 – Une permutation de récupération derrière le partenaire.



Séquence 5.14 – Une permutation de récupération devant le partenaire.

Notes :

Stratégie #3 - Exploiter le territoire

Le terrain de tennis est comme un échiquier où vous créez des ouvertures en dictant les coups à votre ou vos adversaire(s) et en vous plaçant pour leur mettre de la pression. Lorsque votre adversaire est obligé de frapper en mouvement, son prochain coup risque de ne pas être aussi efficace que s'il avait eu le temps de bien se placer. Il faut donc le forcer à se déplacer jusqu'à ce qu'il manque son coup ou jusqu'à ce que vous puissiez exécuter un coup gagnant. Pour exploiter le territoire, les tactiques principales sont les suivantes :

- 3.1 Sortir vos adversaires du terrain
- 3.2 Attirer vos adversaires à l'intérieur du court
- 3.3 Forcer vos adversaires à reculer en fond de court
- 3.4 Viser au milieu du terrain
- 3.5 Viser directement sur un adversaire
- 3.6 Utiliser des permutations.

Le tableau ci-dessous résume cette section :

Situations de jeu Tactiques	<i>Service</i>	<i>Retour</i>	<i>Fond de court</i>	<i>Approche ou au filet</i>	<i>Contrer ou défendre</i>
3.1 Sortir vos adversaires du terrain	<ul style="list-style-type: none"> service sortant => coup dans l'espace ouvert 	<ul style="list-style-type: none"> angle => coup dans l'espace ouvert 		<ul style="list-style-type: none"> renvoyer en angle après avoir reçu un coup en angle 	
3.2 Attirer vos adversaires à l'intérieur du court	<ul style="list-style-type: none"> S/O 	<ul style="list-style-type: none"> attirer un joueur à l'intérieur => viser directement son fauteuil amorti => lob 		<ul style="list-style-type: none"> amorti => amorti 	
3.3 Forcer vos adversaires à reculer en fond de court	<ul style="list-style-type: none"> S/O 	<ul style="list-style-type: none"> balle en cloche => amorti 		<ul style="list-style-type: none"> balle en cloche => balle en cloche 	
3.4 Viser au milieu du terrain	<ul style="list-style-type: none"> S/O 	<ul style="list-style-type: none"> frapper à répétition au milieu frapper au milieu => coup vers l'espace ouvert 		<ul style="list-style-type: none"> pour couper les angles et avoir une cible plus sûre 	
3.5 Viser directement sur un adversaire	<ul style="list-style-type: none"> pour gagner le point pour obtenir une balle plus facile et terminer le point 			<ul style="list-style-type: none"> S/O 	
3.6 Utiliser des permutations	<ul style="list-style-type: none"> permutation de pressing 	<ul style="list-style-type: none"> S/O 	<ul style="list-style-type: none"> permutation de pressing 	<ul style="list-style-type: none"> S/O 	

Tableau 5.3 - Tactiques et patrons d'exploitation du territoire.

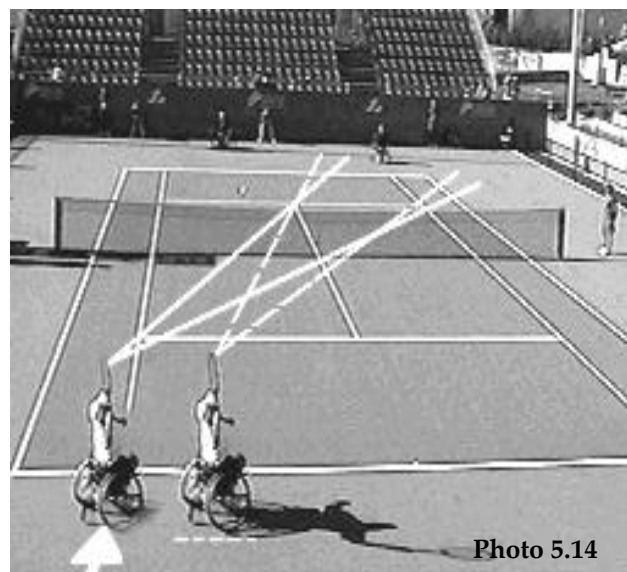
3.1 Sortir vos adversaires du terrain

a) Au service

3.1.1 Service sortant -> Ouverture

Placement initial:

Lorsque l'on force un adversaire à sortir du court, cela force son partenaire à couvrir une zone plus étendue, si bien qu'il est plus facile de déplacer les deux adversaires par la suite. Par conséquent, **rapprocher la position initiale de service** de la ligne de côté peut



contribuer à sortir le receveur du court, ce qui facilite ensuite la création d'une ouverture pour le prochain coup. Dans les deux illustrations ci-dessus (5.13 et 5.14), on peut voir les différents angles créés par le changement de position au service.

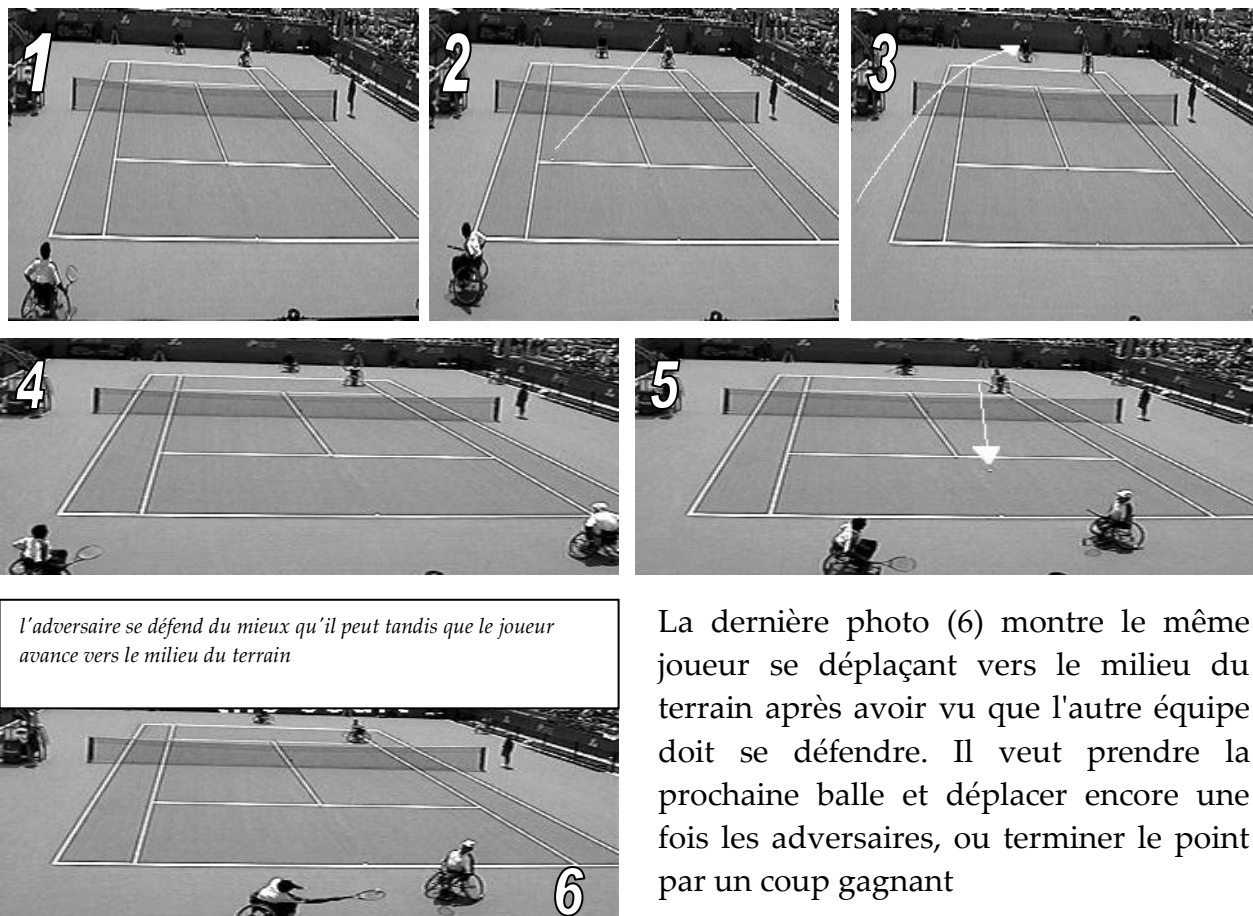
Choix des coups :

Les cinq premières images de la série 5.11 de la page suivante montrent dans son intégralité le patron de jeu utilisé du côté avantage. Les trois premières images montrent l'exécution du service sortant. La cinquième montre le joueur visant au milieu dans l'espace ouvert pour **forcer ses adversaires à se déplacer** encore une fois. La cible peut varier en fonction de la manière dont les adversaires assurent la couverture du court juste avant l'impact.

Mouvement :

Afin de vous assurer que vos adversaires ne disposent pas d'assez de temps pour couvrir tout le terrain et pour neutraliser le service sortant, frappez le retour le plus tôt possible. «Quand un des adversaires est sorti du court, les deux partenaires devraient

être prêts à avancer et surveiller les occasions de prendre la balle au premier rebond» (Moore & Snow, p. 118). Ne facilitez pas la tâche à vos adversaires en attendant le deuxième rebond à la ligne de fond. Si vous frappez la balle à l'intérieur du terrain (image 4), non seulement cela met de la pression sur vos adversaires en leur donnant moins de temps pour récupérer, mais cela vous facilite l'atteinte de votre cible.



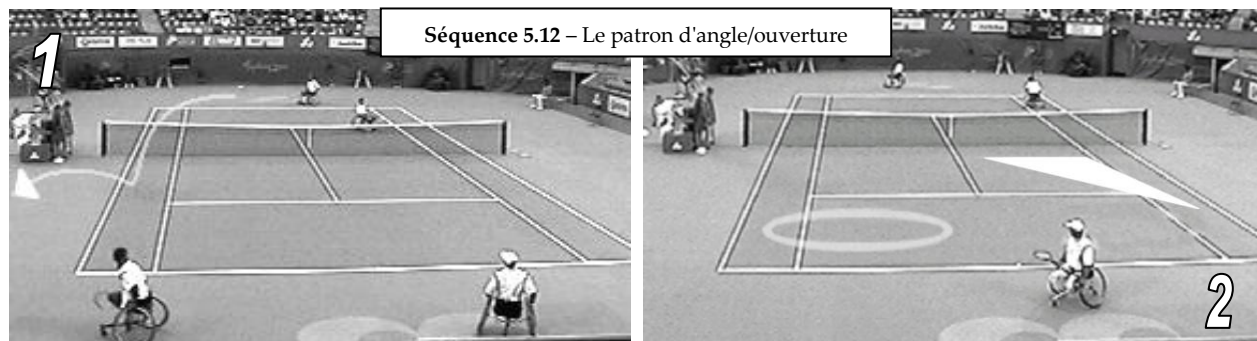
Séquence 5.11 - service sortant et coup dans l'ouverture

b) En retour, du fond de court, ou sur un coup d'approche

3.1.2 Angle -> Ouverture

Choix du coup:

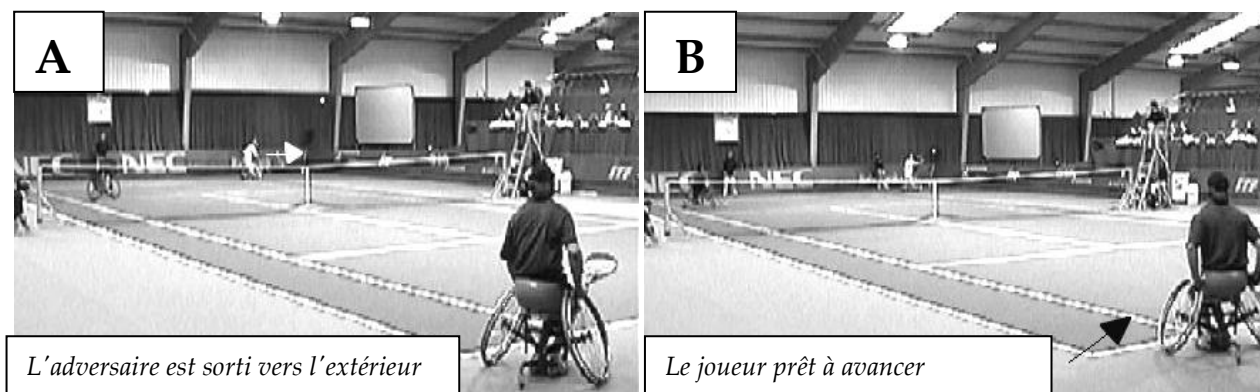
Le **retour de service** est une excellente occasion de prendre le contrôle de l'échange. Beaucoup de joueurs ont une faible efficacité au service, si bien que le relanceur peut en profiter pour attaquer. Si le retour ne permet pas de mettre en œuvre la stratégie *d'exploitation du territoire*, on peut l'utiliser pendant l'échange, **depuis le fond du court**, quand une balle appropriée se présente. Ces deux possibilités sont combinées ci-après.



L'objectif consiste à forcer le joueur adverse à se déplacer vers l'avant ou vers l'extérieur, puis à enchaîner en exécutant une balle profonde du même côté. On peut aussi exécuter le deuxième coup en angle vers le côté du partenaire qui s'est déplacé pour couvrir tout le terrain (image 2 de la séquence 5.12 ci-dessus). Une autre option consiste à frapper derrière le joueur qui récupère. Remarquez que ce second coup peut être exécuté par le joueur au filet ou par le joueur de fond de court.

Mouvement :

Ce patron fonctionnera au mieux si la balle qui suit l'angle est frappée assez tôt pour priver l'adversaire de son temps de récupération. La séquence 5.13 illustre comment on y parvient.



Le joueur s'avance pour frapper le coup (C) au premier rebond (D). Il doit viser le milieu du terrain. Viser derrière le joueur qui récupère est une variante de cette tactique.



Séquence 5.13 - Frapper la balle au premier rebond après

c) En contre-attaque ou en défensive

3.1.3 Angle -> Angle

Choix du coup :

Si vos adversaires vous sortent du court par un coup en angle, vous pouvez contre-attaquer en **exécutant un angle vous aussi pour les forcer encore une fois à se déplacer**. Les autres avantages de cette tactique, c'est que vous visez la partie la plus basse du filet, et que votre position de récupération pour couvrir idéalement un coup en angle est plus rapprochée que si vous exécutez un coup en parallèle. Beaucoup de joueurs expérimentés exploitent la règle des deux rebonds pour mieux se placer sur une balle en angle, et renvoyer un meilleur angle encore.

3.2 Attirer vos adversaires à l'intérieur du court

a) En retour, du fond de court, ou sur un coup d'approche

3.2.1 Attirer l'adversaire -> Viser son fauteuil

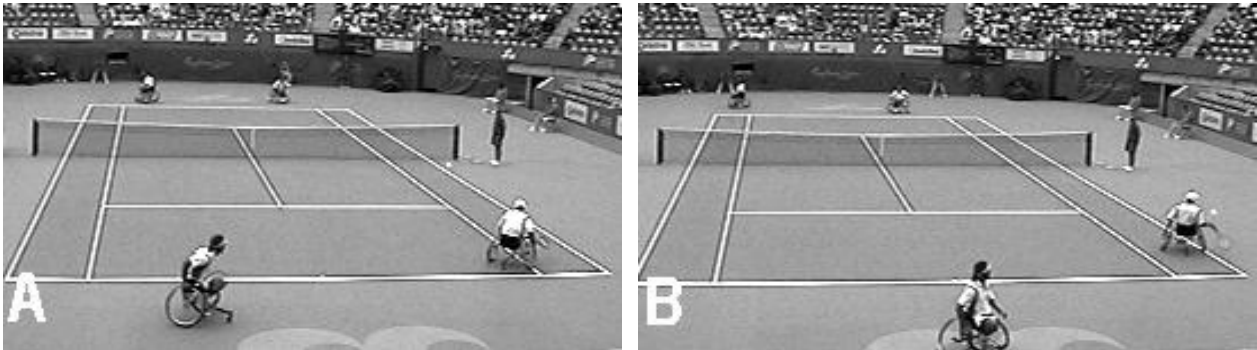
Choix du coup :

Exploiter le territoire ne signifie pas nécessairement viser une ouverture. Steve Welch, un très bon joueur de double, explique : «J'aime attirer mon adversaire à l'intérieur du terrain par des balles courtes, et quand il monte au filet, soit je vise directement sur lui, soit je vise son dos pendant qu'il se replie. C'est probablement la tactique la plus fréquente dans mon livre de double, même au plus haut niveau.» Forcer un adversaire à frapper une balle au $\frac{3}{4}$ du terrain peut constituer une tactique efficace quand on peut enchaîner par un coup visant le dos de l'adversaire. Dans la séquence suivante (5.14), l'équipe a exploité la trajectoire de récupération de l'adversaire (image C) après l'avoir

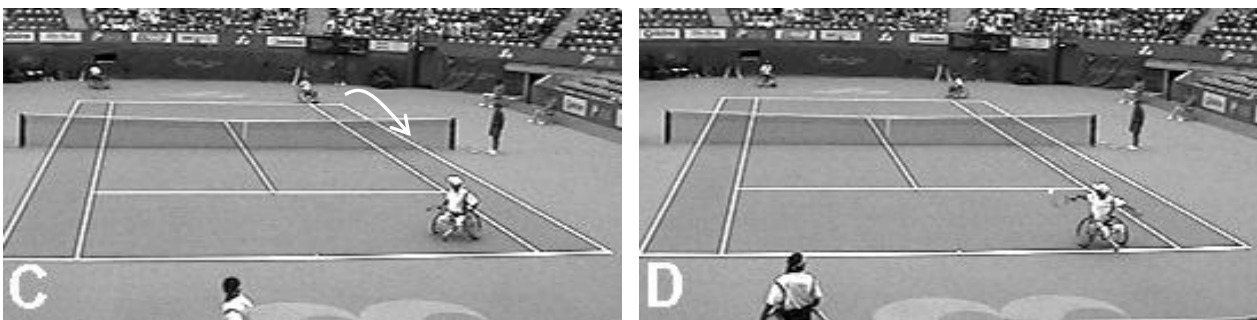
forcé à exécuter un coup des $\frac{3}{4}$ du terrain (A et B). L'image D indique comment le joueur doit contrer la balle venant directement dans son dos, ce qui produit un coup plus faible.

Mouvement:

Commencer à avancer lentement pour priver l'adversaire de son temps de récupération.



Séquence 5.14a – Le joueur est attiré à l'intérieur du terrain



Séquence 5.14b - L'adversaire qui s'est avancé vise son fauteuil

3.2.1 Amorti -> Lob

Choix du coup :

La figure 5.15 montre comment l'équipe réagit à un amorti, et la figure 5.16 illustre la zone dans laquelle on peut jouer le deuxième coup de ce patron (lob), ainsi que la zone pour une variante éventuelle (en angle).

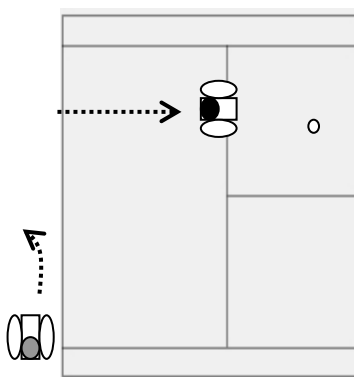


Figure 5.15

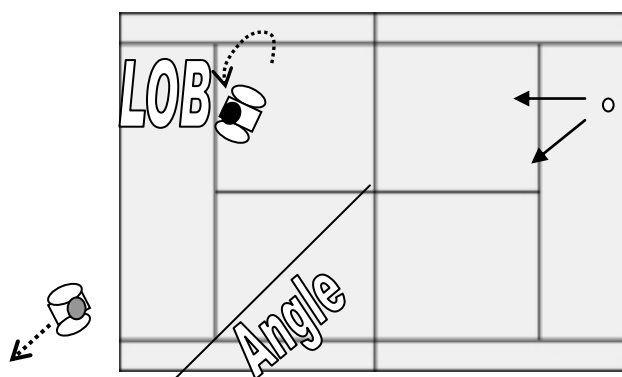


Figure 5.16

La photo 5.15 montre la même situation dans laquelle les deux coups sont possibles. Comme variante du lob, on peut frapper en angle du côté du joueur de fond de court étant donné qu'il doit se placer plus en arrière pour couvrir un lob éventuel. Dans cet exemple, le joueur au filet couvre le retour en parallèle, mais s'il couvre le retour en croisé, la meilleure option consiste à continuer à déplacer les adversaires par un lob croisé ou un coup profond ou puissant au milieu. L'objectif consiste à garder la balle hors de portée du joueur au filet et la faire s'éloigner du joueur de fond de court. La figure 5.17 illustre la trajectoire de la balle passant entre les deux adversaires.

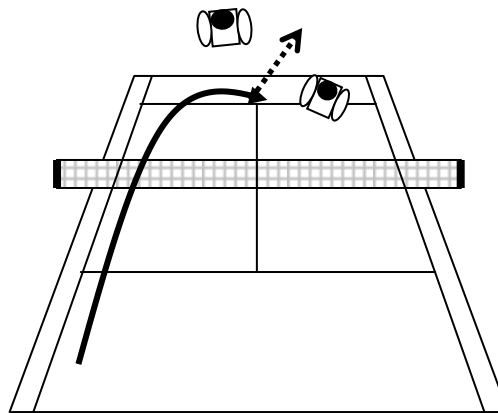


Figure 5.17 - La balle s'éloigne du joueur de fond de court.

b) En contre-attaque ou en défensive

3.2.3 Amorti -> Amorti

Choix du coup :

Répondre à une balle courte par une autre balle courte peut **surprendre vos adversaires** et vous **donner plus de temps** que si vous visez profond alors que vous êtes encore près du filet. Cela attirera vos adversaires près du filet où ils risquent d'être moins efficaces en contre-attaque ou en défensive.

3.3 Forcer vos adversaires à reculer en fond de court

a) En retour, du fond de court, ou sur un coup d'approche

3.3.1 Balle en cloche -> Amorti (ou balle courte)

Choix du coup :

L'objectif consiste à déplacer vos adversaires **vers l'avant ou vers l'arrière sur le terrain**. Une façon d'y parvenir consiste à repousser un d'entre eux vers l'arrière, puis d'exécuter une balle courte du même côté.

Mouvement :

Cette tactique fonctionne mieux si la balle qui suit la balle en cloche est frappée assez tôt pour **priver l'adversaire de son temps de récupération**. Comme on répond fréquemment à une balle en cloche par une autre balle en cloche, une variante efficace consiste à prendre la balle en l'air et exécuter une volée amortie. Par conséquent, si cela convient à votre style, un des partenaires peut avancer comme dans la séquence 5.15.



Photos A et B - Le joueur de fond de court (ce côté-ci du terrain) a été forcé à reculer loin derrière la ligne de fond. Le joueur au filet (côté éloigné du terrain) commence à avancer dès que la balle franchit le filet.



Photos C et D - Le joueur au filet reste proche du milieu du court pour couper la couverture normale des angles, étant donné qu'il est très peu probable que l'adversaire exécute un coup gagnant puissant de si loin en arrière. Cela maximise les chances

Séquence 5.15 – Mettre de la pression en exécutant une balle en cloche.

b) En contre-attaque ou en défensive

3.3.2 Balle en cloche -> Balle en cloche

Choix du coup :

Ce patron permet de **gagner du temps** pour se replacer, et il met les adversaires sur la défensive.

3.4 Viser au milieu du terrain

a) En retour, du fond de court, ou sur un coup d'approche

3.4.1 Frapper au milieu -> encore-> et encore...

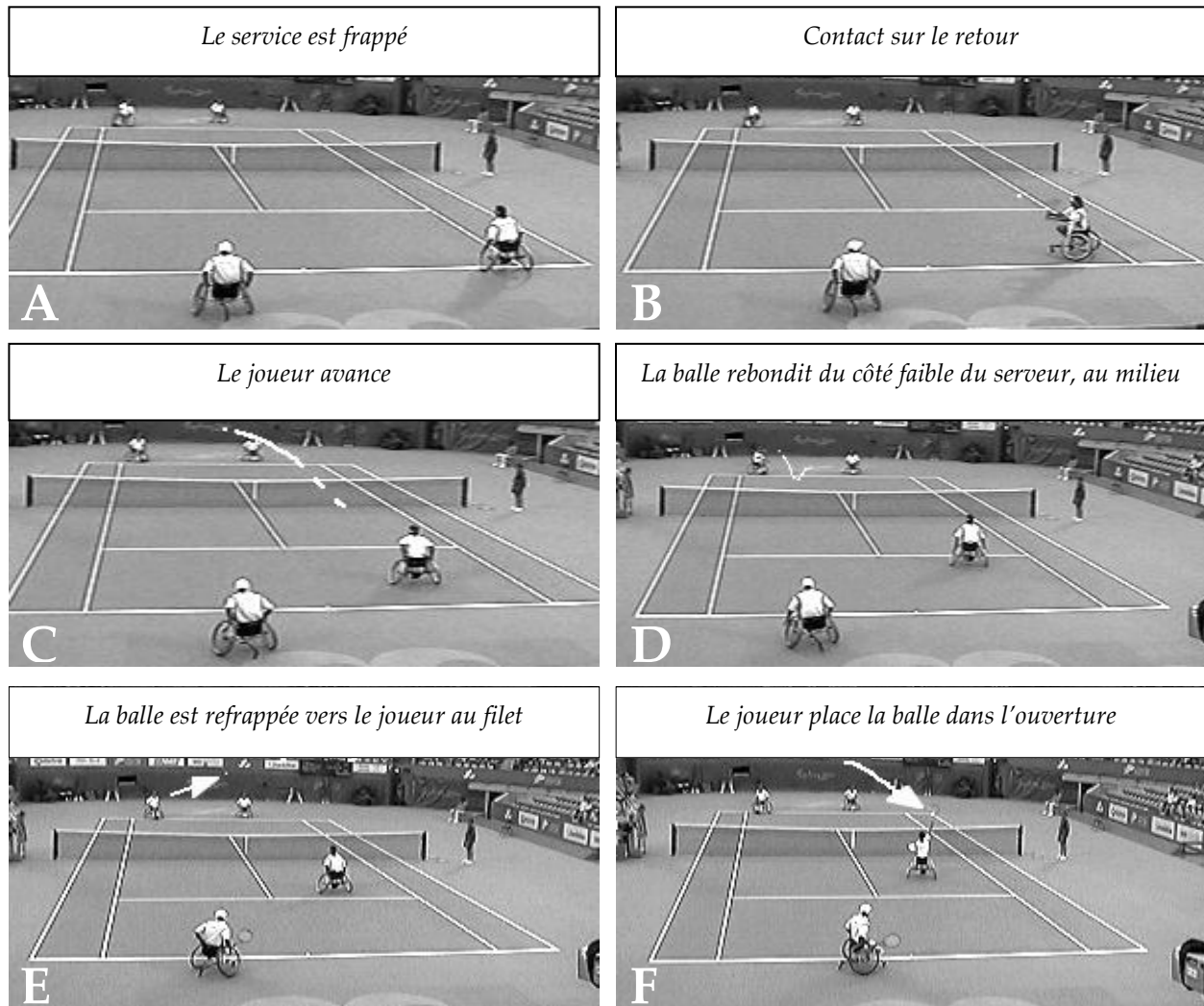
Choix du coup :

C'est une façon très intelligente d'exploiter le territoire. Si vous frappez très régulièrement au milieu, vous **forcerez un de vos adversaires ou les deux à se déplacer**. De plus cette tactique peut créer de la confusion et de la frustration au sein de l'autre équipe. Elle constitue donc une bonne option quand votre partenaire est au filet, pour les raisons suivantes : (1) les adversaires ont moins d'angle, donc le joueur au filet peut couvrir les coups adverses avec moins de risque et anticiper plus efficacement; (2) il est plus facile pour le joueur de fond de court de couvrir le terrain parce que cela supprime la possibilité du lob croisé; (3) le joueur au filet peut venir du milieu dans ses trajectoires de récupération et mettre davantage de pression sur les adversaires; et (4) la balle au milieu peut attirer les deux adversaires vers cet endroit, ce qui **donne des cibles faciles au joueur au filet** lorsqu'il exécute une volée.

Une section de l'Annexe 3 présente des citations de joueurs et d'entraîneurs à propos de l'exécution de coups visant le milieu du terrain.

3.4.2 Au milieu -> Ouverture

Choix du coup :



Séquence 5.16 – Approche au milieu sur le retour.

L'objectif consistant à déplacer les adversaires, visez entre les deux, mais en gardant une marge d'erreur du côté du joueur le plus faible ou du coup le plus faible. Sur le deuxième coup, on doit viser le couloir de l'adversaire qui a renvoyé la balle. La séquence 5.16 montre la balle qui atterrit au milieu, mais sur le revers du serveur.

Une combinaison semblable, quand le premier coup rebondit entre les adversaires, peut consister à créer une permutation de momentum (figure 5.18). Le deuxième coup serait alors exécuté en angle vers le côté du joueur situé le plus loin de la ligne de fond (figure 5.19). Une variante consisterait à renvoyer au milieu derrière les deux adversaires. Même sans permutation, on peut utiliser le même patron dans le même objectif.

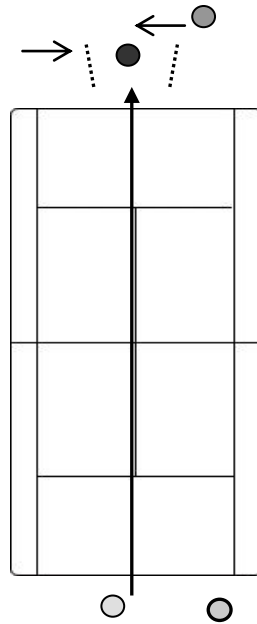


Figure 5.18 – Frapper au milieu.

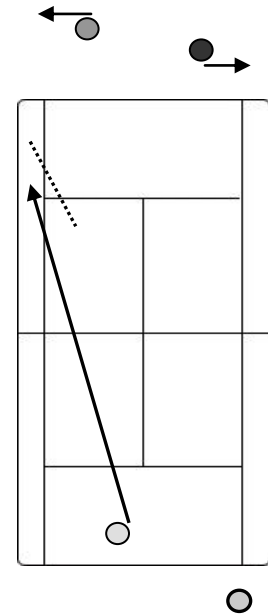


Figure 5.19 – Enchaîner par un angle.

Mouvement :

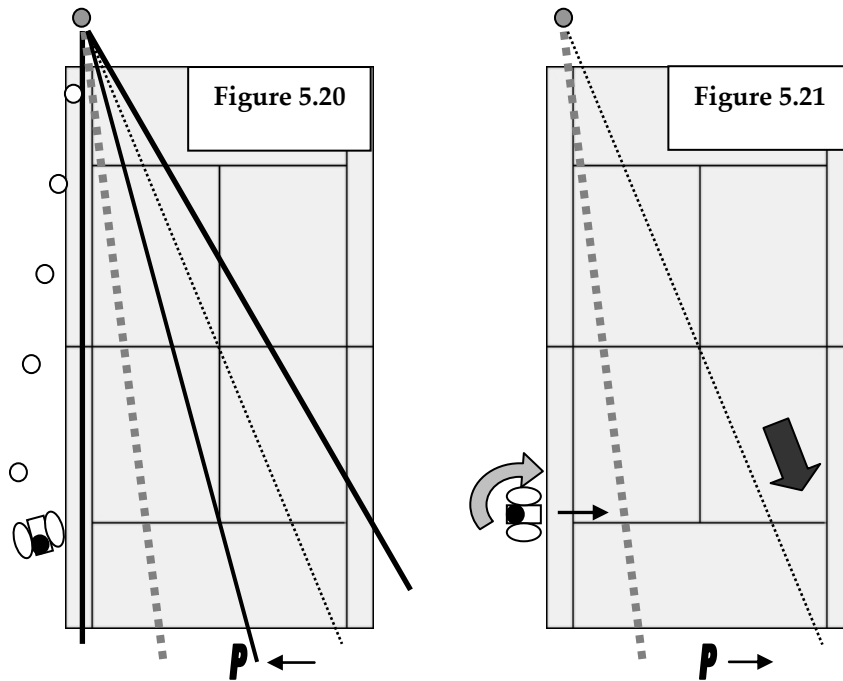
Ce patron fonctionne le mieux quand la deuxième balle est frappée assez tôt pour priver l'adversaire de son temps de récupération.

a) En contre-attaque ou en défensive

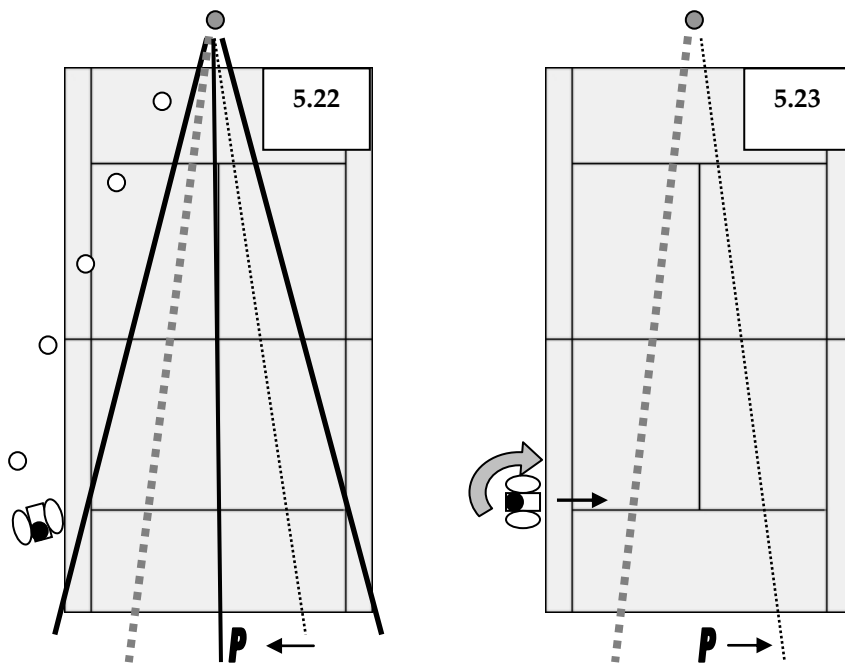
Choix du coup :

Viser au milieu quand on est attaqué, cela **minimise les angles potentiels** de vos adversaires et cela vous donne une zone de **cible plus sûre**.

Dans l'exemple suivant (figures 5.20 et 5.21), le joueur attiré au filet par un amorti en angle choisit de renvoyer défensivement en parallèle. À cause de ce choix de coup, il est plus difficile à son partenaire (**P**) de couvrir un éventuel retour en angle (large flèche noire à la figure 5.21).



Figures 5.20 et 5.21 - Renvoyer en parallèle.



Figures 5.22 et 5.23 – Renvoyer au milieu.

Si le joueur vise le milieu du court, il a la même distance à parcourir pour couvrir les angles, et son partenaire (P) a moins de terrain à couvrir que sur un coup provenant du côté. Martin Erni, un joueur suisse expérimenté, explique : «le joueur qui s'apprête à frapper la balle devrait exécuter son coup avec l'intention claire d'éviter que son partenaire se retrouve en mauvaise posture sur le coup suivant».

3.5 Viser directement un adversaire

a) Au service, en retour, du fond de court, ou sur un coup d'approche

Choix du coup :

En tennis en fauteuil roulant, il est plus difficile de **se dégager de la trajectoire de la balle** qu'en tennis debout. Donc, viser le corps de l'adversaire est une bonne tactique d'exploitation du territoire pour forcer une erreur ou obtenir une balle plus facile sur le prochain coup. À un certain niveau, que ce soit sur un service, un coup du fond de court ou une volée, il faudra exécuter un coup plus profond ou plus puissant pour mettre en difficulté votre adversaire quand vous le visez au corps ou au bas de son fauteuil (comme dans la séquence 5.17 ci-après).

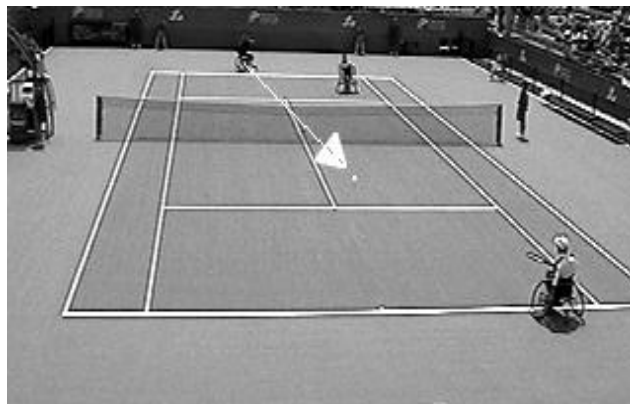


Photo 5.16 – Service au corps.

3.6 Utiliser des permutations

a) Au service

Les équipes sur tout le court (ÉTC) ou les équipes avec un joueur au filet (ÉJF) peuvent utiliser les possibilités suivantes. Les partenaires se concentrent sur leur placement et leurs mouvements, ce qui leur permet de permuter ou de faire des interceptions au filet, et de mettre la pression sur les adversaires (**permutation de pressing**). La pression est créée par l'incertitude au sujet des mouvements des joueurs au filet.

Placement initial :

Au début, le joueur se place au milieu, au $\frac{3}{4}$ du terrain (voir la photo A des séquences 5.18 et 5.19).

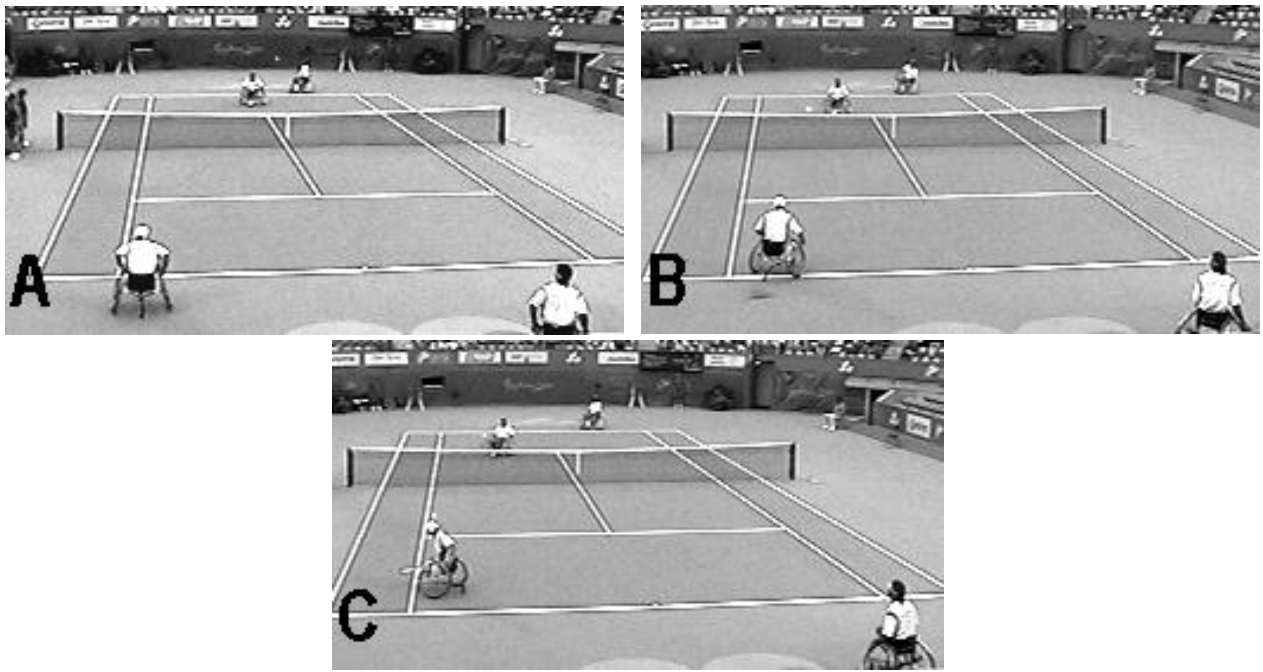
Mouvement :

- Si votre partenaire est un très bon serveur, ou si le relanceur adverse est faible, vous pouvez aller vous placer **directement au milieu** (séquence 5.18).



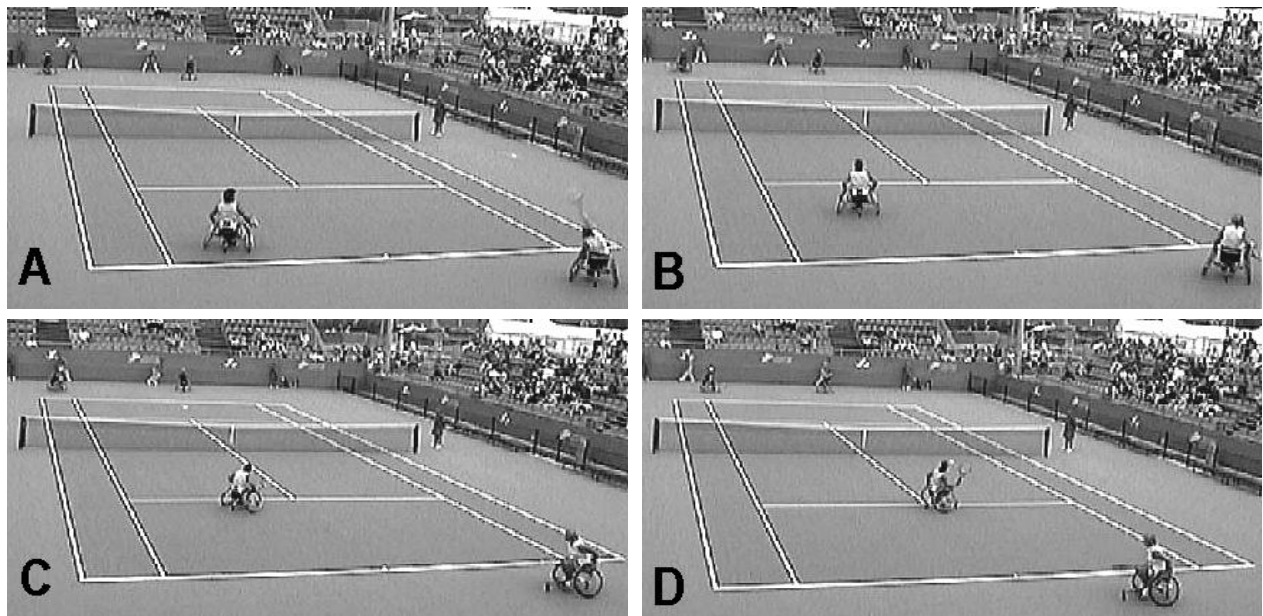
- Si votre partenaire est un serveur moyen ou si vous affrontez un excellent relanceur, vous pouvez choisir de rester de votre côté avec un **mouvement du type «essaie moi!»** (séquence 5.19). Ceci vous permet de choisir de permuter ou de ne pas permuter.

Séquence 5.18 – Joueur au filet allant au milieu.



Séquence 5.19 – Joueur au filet passant du milieu au côté.

- De même, un joueur au filet peut choisir d'aller du côté vers le milieu, et se retrouver dans une position semblable au moment de l'impact du relanceur (comparez la photo C de la séquence 5.19, et la photo B de la séquence 5.20). La différence est que ce joueur a moins de momentum quand il se déplace vers le milieu parce qu'il est très difficile de tourner et de couvrir le retour en parallèle éventuel.



Séquence 5.20 – Joueur au filet se déplaçant du côté vers le milieu.

Cette tactique est limitée par le manque de mobilité et le manque de puissance au service. En cas de permutation, le serveur et le joueur au filet doivent bouger assez tôt pour couvrir correctement le court. Si le service est moins fort, le relanceur aura probablement le temps de voir où il doit viser. Néanmoins, cela montre une configuration différente à l'adversaire, et cela force encore le relanceur à observer ce que les adversaires font avant de choisir son coup.

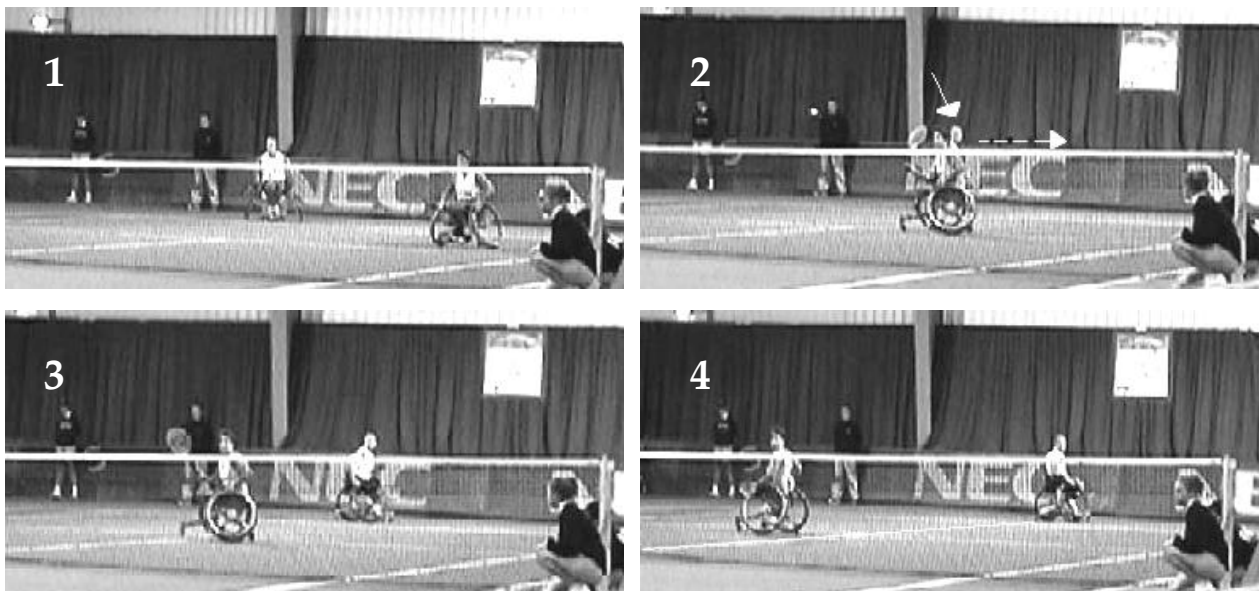
b) Du fond de court, sur un coup d'approche, ou au filet

Choix du coup :

L'exploitation du territoire a pour objectif de **mettre de la pression sur les adversaires**. Par conséquent, il faut choisir un coup qui va leur mettre de la pression plutôt qu'un coup neutre ou d'échange. Une manière d'y parvenir consiste à effectuer une **permutation de pressing**. On y parvient en prenant la balle à la volée ou après le premier rebond.

Mouvement :

On emploie une permutation de pressing pour **priver les adversaires de leur temps de récupération** (pression). Le joueur qui exécute le coup croise devant son partenaire pendant que ce dernier passe de l'autre côté. Le joueur croise parce qu'il voit l'occasion de **mettre de la pression sur les adversaires** en frappant la balle plus tôt. Souvent, le joueur décide de croiser s'il peut frapper la balle de son coup le plus fort, et si la permutation place son équipe dans une position favorable.



Séquence 5.21 – Une permutation de pressing au filet.

Stratégie #4 - Exploiter les faiblesses

Rappelez-vous que vous jouez contre des adversaires qui ont des **styles spécifiques de simple**, que vous pouvez contrer grâce aux mêmes outils qu'en simple (p. ex. mélanger le rythme, la hauteur, et ainsi de suite).

Une autre façon de mettre de la pression sur les adversaires, et de les forcer à faire des erreurs, consiste à **exploiter leurs faiblesses**. Les principales tactiques pour exploiter les faiblesses adverses sont les suivantes :

- 4.1 jouer sur le joueur le plus faible; et
- 4.2 jouer sur le coup le plus faible de l'autre équipe.

Le tableau ci-dessous résume cette section :

Situations de jeu / Tactiques	<i>Au service</i>	<i>En retour</i>	<i>En fond de terrain</i>	<i>En coup d'approche ou au filet</i>	<i>En contre ou en défense</i>
4.1 Jouer sur le joueur le plus faible	• S/O	• viser à répétition le même joueur			
4.2 Jouer sur le coup le plus faible de l'autre équipe	• S/O	<ul style="list-style-type: none"> • jouer sur la faiblesse exposée d'un adversaire • trouver des façons de jouer sur la faiblesse cachée d'un adversaire • faire permuter l'autre équipe pour exposer une faiblesse 	• jouer sur la faiblesse exposée d'un adversaire		

Tableau 5.4 - Tactiques et patrons de jeu permettant d'exploiter une faiblesse.

4.1 Jouer sur le joueur le plus faible

a) En retour, du fond du terrain, pendant une approche, ou en contre ou en défense

Une tactique consiste à **viser sans cesse le joueur le plus faible ou le moins menaçant** de l'équipe adverse. Maintenir la pression sur le joueur le plus faible augmente les chances d'obtenir soit un point «gratuit» suite à une erreur, soit une balle plus facile permettant d'exécuter un coup gagnant ou de forcer une erreur. L'autre avantage, c'est que, même si vous exécutez un coup inefficace, c'est le joueur le plus faible qui le reçoit. Utilisez ces patrons tactiques pour fatiguer le joueur le plus faible et lorsque vous êtes en contre ou en défense.

N'oubliez pas de diriger de temps en temps une balle vers le partenaire le plus fort qui peut se refroidir, ou bien devenir frustré et impatient.

4.2 Jouer sur le coup le plus faible de l'autre équipe

Complétez la tactique ci-dessus en jouant sur la faiblesse du joueur le plus faible. Si cette faiblesse est exposée, ou située dans un couloir, l'adversaire ne peut pas se cacher sans laisser une trop grande partie du terrain découverte. Les équipes efficaces parviendront à cacher le coup plus faible au centre du terrain, si bien que vous allez devoir les forcer à permuter, pour perturber leur position la plus efficace.

Servir sur la faiblesse est une tactique évidente que nous n'aborderons pas dans la présente section.

a) En retour de service, du fond du terrain, pendant une approche, ou en contre ou en défense¹

4.2.1 Jouer sur la faiblesse «exposée» d'un adversaire

Choix de coups :

Dans les situations de jeu restantes, il vaut mieux **tenter d'opposer votre force à la faiblesse de l'adversaire**. Dans l'exemple ci-après, en situation de fond de terrain, on montre comment fixer un adversaire et exposer sa faiblesse.

Les figures (5.25 et 5.26) montrent comme c'est difficile pour un adversaire d'échapper à ce scénario. Dans cet exemple, tous les joueurs sont droitiers et la faiblesse est située dans la zone grise, à savoir le côté du revers du joueur qui se trouve du côté avantage.

Mouvement :

Quand les deux partenaires **récupèrent** comme dans la figure 5.26, vous pouvez constater combien il est difficile pour l'adversaire situé derrière la zone grise d'éviter leurs coups droits.

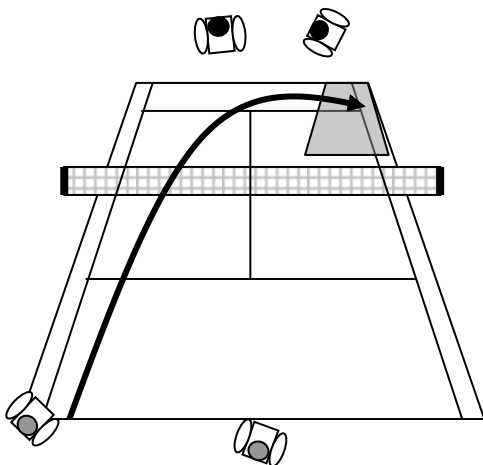


Figure 5.25 – Viser une faiblesse située à l'extérieur.

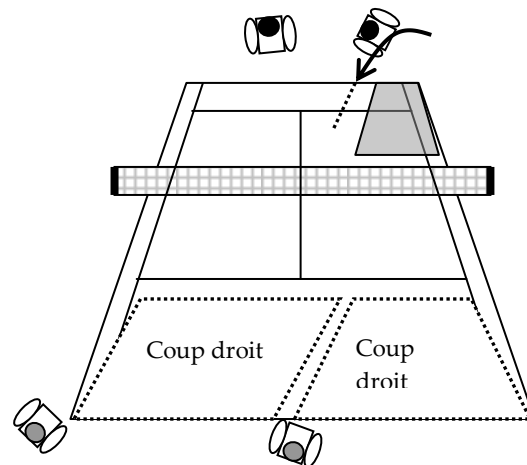


Figure 5.26 – Récupérer en fond de terrain pour faire correspondre ses forces aux

¹ Cette dernière situation de jeu ne s'applique qu'au 4.2.1 (Jouer sur la faiblesse «exposée» d'un adversaire).

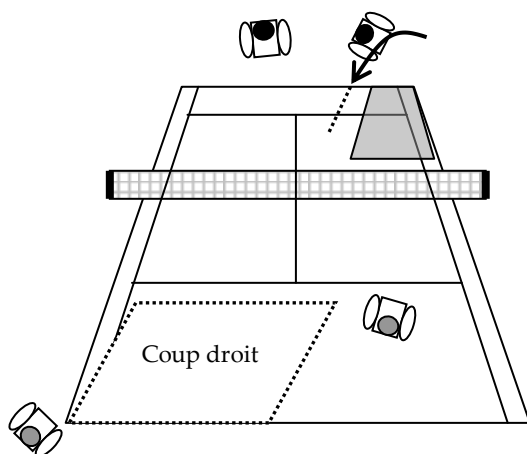


Figure 5.27 – Même objectif, mais avec un joueur au filet.

La figure 5.27 montre comment exercer la même pression avec un des partenaires au filet. Le joueur de fond de terrain récupère de la même manière que si son partenaire était en fond de terrain. Il ne s'inquiète pas d'un éventuel lob en parallèle si son partenaire sait comment se placer et comment récupérer (voir l'Annexe 1). Le coup plus faible de l'adversaire sera rarement un lob offensif.

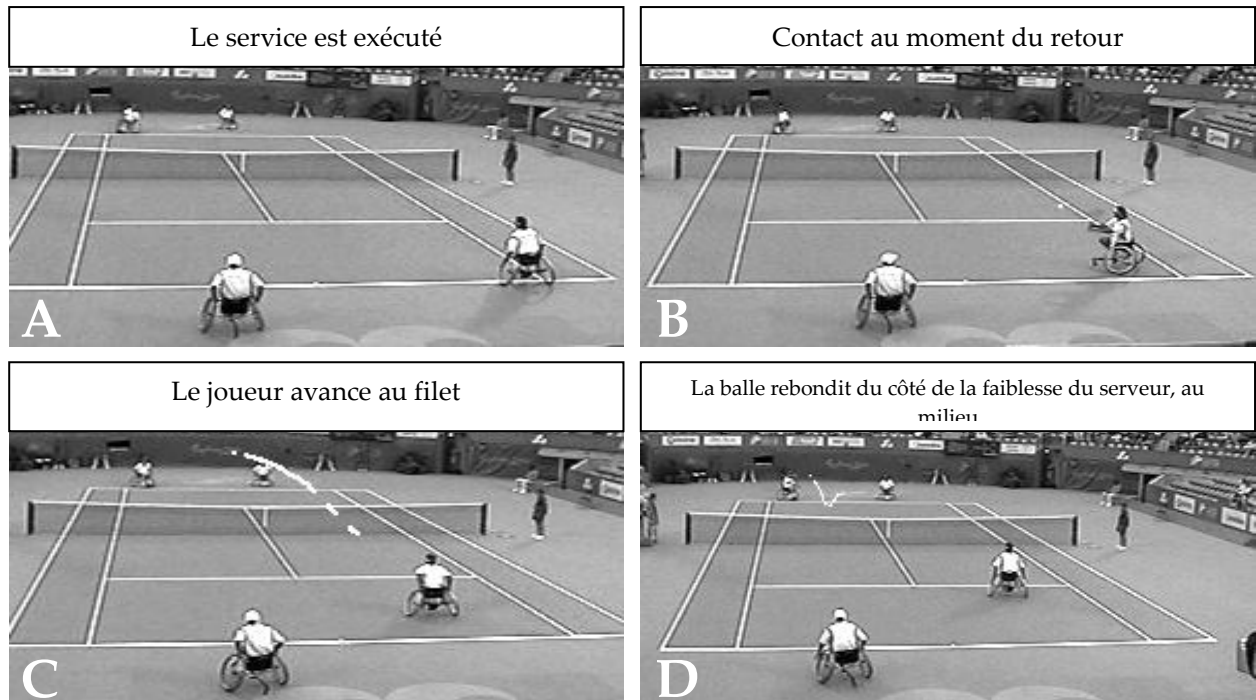
4.2.2 Jouer sur la faiblesse «cachée» d'un adversaire

Choix de coups :

Dans l'exemple ci-dessus (figure 5.27), le meilleur moyen d'atteindre le revers faible du joueur situé du côté égalité consiste à frapper la balle depuis le côté égalité.

Mouvement :

Prendre la balle tôt est un moyen efficace de donner moins de temps au partenaire de l'adversaire pour couvrir le milieu. La séquence 5.21 montre comment retourner le service depuis le côté égalité peut créer une occasion de frapper tôt vers le revers au milieu.



Séquence 5.21 – Viser une faiblesse au milieu sur le retour.

Cependant, cette position n'est pas idéale pour que le joueur de fond de terrain domine de son coup droit. Il ne peut pas se permettre de trop sortir de la couverture normale en angle, car un lob croisé s'éloignerait de lui. Pour faire correspondre leurs forces aux faiblesses adverses, les partenaires devraient permuter, ce qu'ils peuvent faire de deux manières :

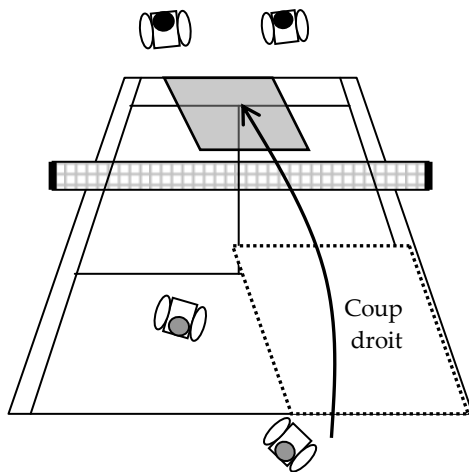


Figure 5.28 – Position pour mettre de la pression sur une faiblesse située au milieu.

- 1) faire aller le joueur au filet du côté avantage tout de suite après son retour (photo C de la séquence 5.21) au lieu d'avancer du même côté; ou bien
- 2) appâter l'autre équipe pour qu'elle exécute un lob croisé, en plaçant le joueur au filet très près du filet après son retour.

Dans les deux scénarios, le joueur de fond de terrain sera maintenant du côté égalité, et il pourra frapper plus facilement de son coup dominant vers la faiblesse située au milieu.

4.2.3 Forcer l'autre équipe à permuter pour exposer une faiblesse

4.2.3.1 Contre une équipe qui a deux joueurs en fond de terrain

Choix de coups :

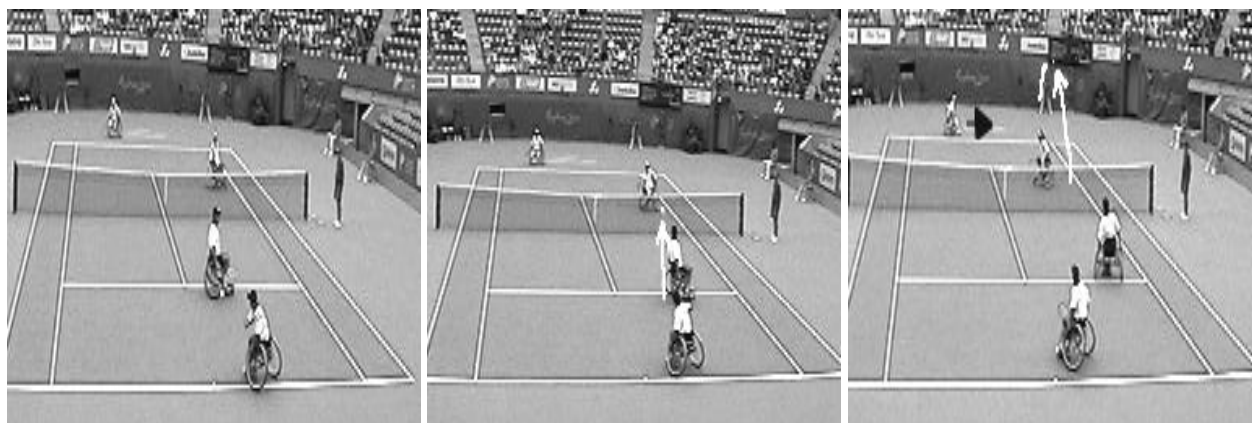
- Quand vous jouez contre une équipe qui a deux joueurs en fond de terrain, vous pouvez utiliser le patron de jeu «**amortie et lob**» pour attirer un joueur au filet, puis le loper. Ceci forcera son partenaire à récupérer la balle derrière lui, ce qui **provoquera une permutation de récupération**.
- Une autre option consiste à utiliser le patron «**frapper au milieu**» et espérer provoquer une **permutation due au mouvement**.

4.2.3.2 Contre une équipe qui a un joueur au filet

Choix de coups :

- Quand vous jouez contre une équipe qui a un joueur au filet, vous pouvez attendre l'occasion de **lober ce joueur**.

Dans la séquence ci-après, le joueur en fond de terrain (du côté éloigné de nous) doit couvrir le lob par-dessus son partenaire qui a été attiré au filet par le coup précédent (photo précédente). Le fait d'avoir forcé les adversaires à effectuer une **permutation de récupération** a neutralisé leur placement efficace (à savoir le joueur au coup droit dominant du côté égalité et son partenaire au filet).



Séquence 5.22 – Forcer une permutation de récupération en lobant le joueur au filet.

Notes:

Stratégie #5 - Forcer l'autre équipe à abandonner son style

Des joueurs expérimentés comme Steve Welch utilisent cette approche comme stratégie de base en double. «Je passe la plupart de mon temps en double à faire faire à l'autre équipe quelque chose qu'ils ne préféreraient manifestement pas faire» explique Welch. Les équipes jouent le mieux quand elles peuvent imposer leur style et maximiser leur position sur le terrain. Un moyen d'éviter cela consiste à les forcer à abandonner leur style en les déplaçant. Les deux principales tactiques pour forcer une équipe à abandonner son style sont les suivantes :

- 5.1 attirer un adversaire au filet; et
- 5.2 forcer le joueur au filet à rester en arrière.

Ce tableau résume les diverses parties de cette section:

Situations de jeu	Au service	En retour	En fond de terrain	En coup d'approche ou au filet	En contre ou en défense
5.1 Attirer un adversaire au filet	<ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> contre une équipe de fond de terrain contre une équipe polyvalente contre une équipe avec un joueur au filet 			<ul style="list-style-type: none"> N/A
5.2 Forcer le joueur au filet à rester en arrière	<ul style="list-style-type: none"> avoir un fort % de premiers services services sortants 	<ul style="list-style-type: none"> viser profond vers le joueur au filet potentiel 	<ul style="list-style-type: none"> viser profond vers le joueur au filet potentiel jouer court du côté de son partenaire 		<ul style="list-style-type: none"> viser profond vers le joueur au filet potentiel

Tableau 5.5 - Tactiques et patrons de jeu pour forcer l'autre équipe à abandonner son style.

5.1 Attirer un adversaire au filet

Ces patrons de jeu ont été exposés précédemment (Stratégie #3 – Exploiter le territoire), par conséquent nous n'aborderons ci-dessous que l'explication liée aux styles des équipes.

5.1.1 Contre une équipe de fond de terrain (ÉFT)

Cette équipe aime construire ses points du fond du terrain, donc il est efficace d'attirer un des partenaires au filet. Idéalement, il faut essayer d'**attirer au filet celui qui est le plus fort en fond de terrain**.

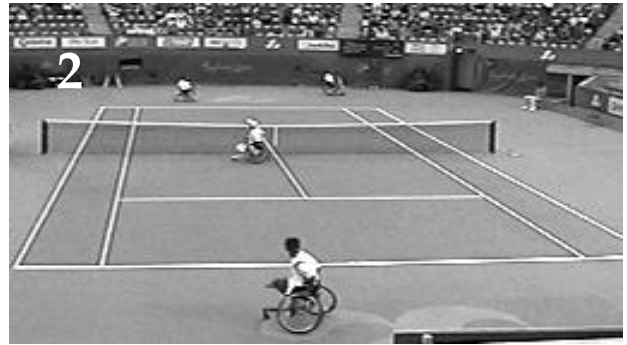
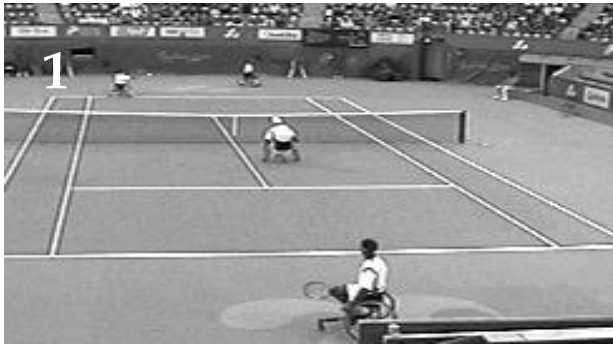
5.1.2 Contre une équipe polyvalente (ÉP)

Cette équipe aime construire ses points principalement du fond du terrain, et de temps en temps avec un joueur au filet. Vous devez **essayer de déterminer s'ils préfèrent qu'un joueur spécifique joue en fond de terrain**. Si c'est le cas, essayez d'attirer ce joueur au filet.

5.1.3 Contre une équipe avec un joueur au filet (ÉJF)

Cette équipe aime construire ses points avec un joueur spécifique au filet. **Essayez d'attirer au filet le joueur de fond de terrain** en forçant les adversaires à «pistonner» souvent vers l'arrière et vers l'avant du terrain. En tennis en fauteuil roulant, avoir deux joueurs au filet est une tactique ayant un faible pourcentage de réussite. **Être obligé de «pistonner»** a lieu quand un joueur choisit de reculer derrière la ligne de fond pour couvrir le terrain alors que son partenaire doit avancer pour **recupérer une balle**. La séquence 5.23 illustre la manière dont cela se produit sur un lob court. Le moyen le plus facile de provoquer cette situation consiste à jouer court du côté du joueur de fond de terrain (Figure 5.29).

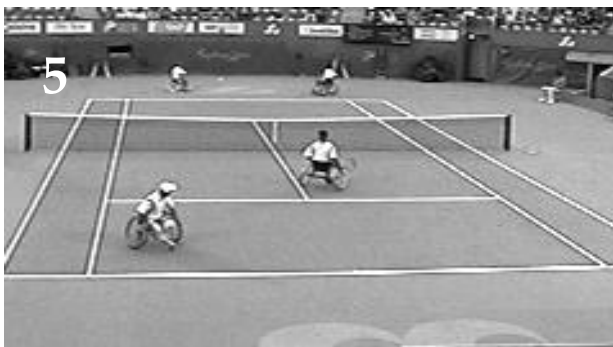
Photos 1 et 2 - Le joueur au filet vient d'exécuter une volée puissante que l'adversaire a bloqué par-dessus sa tête, mais court.



Photos 3 et 4 - Le joueur au filet amorce sa récupération en mobilité inverse tandis que son partenaire passe au filet.



Photos 5 et 6 - Le nouveau joueur de fond de terrain regarde la balle pendant sa récupération et se prépare à jouer le coup suivant.



Séquence 5.23 – Obligation de «pistonner» (sur un lob).

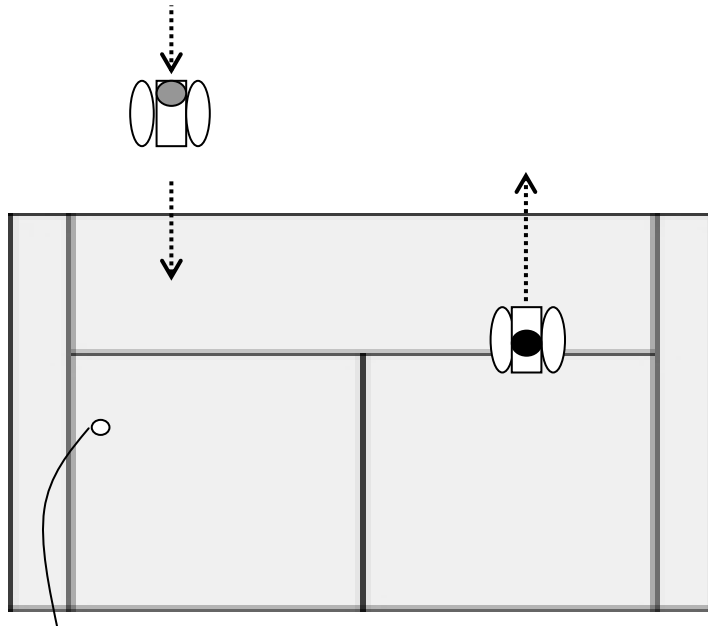


Figure 5.29 – Piston obligé (sur une balle courte).

5.2 Forcer le joueur au filet à rester en arrière

a) Au service

Choix de coups :

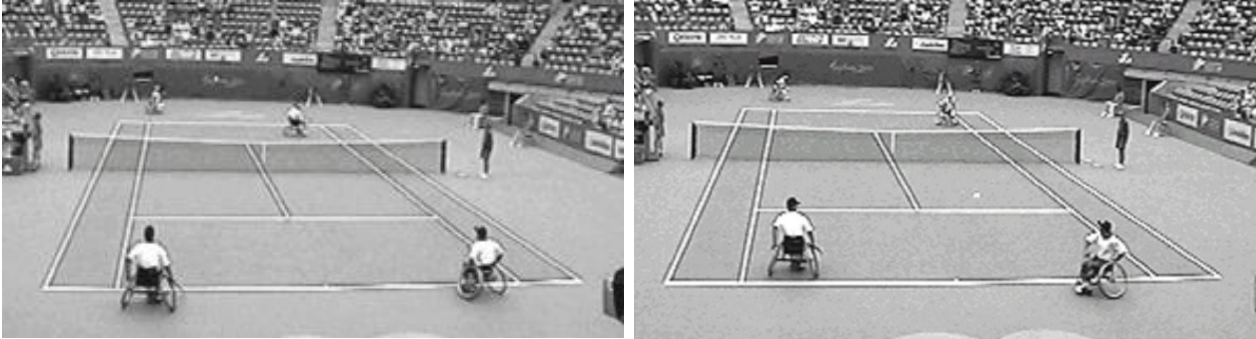
- Maintenir un **pourcentage élevé de premiers services** quand un adversaire monte au filet sur son retour.
- **Faire plus souvent des services sortants**, car cela rend plus difficile à l'adversaire d'avancer parce qu'il doit d'abord se déplacer sur le côté, puis avancer depuis l'extérieur du terrain.

b) En retour

Choix de coups :

- Quand le joueur au filet sert, dirigez le **retour profondément de son côté**.
- Quand son partenaire sert, vous ne savez pas s'il commencera à l'intérieur du terrain ou non. S'il choisit de rester en arrière et de ne monter qu'après le service, dirigez le **retour profondément de son côté**.
- S'il est déjà au filet, **jouez une balle courte du côté du serveur** pour les forcer à «pistonner», puis jouez profondément de son côté.

c) Du fond du terrain ou sur un coup d'approche



Séquence 5.24 – Le joueur au filet réussit à monter au filet pendant l'échange quand la balle est dirigée vers son partenaire.

Choix de coups :

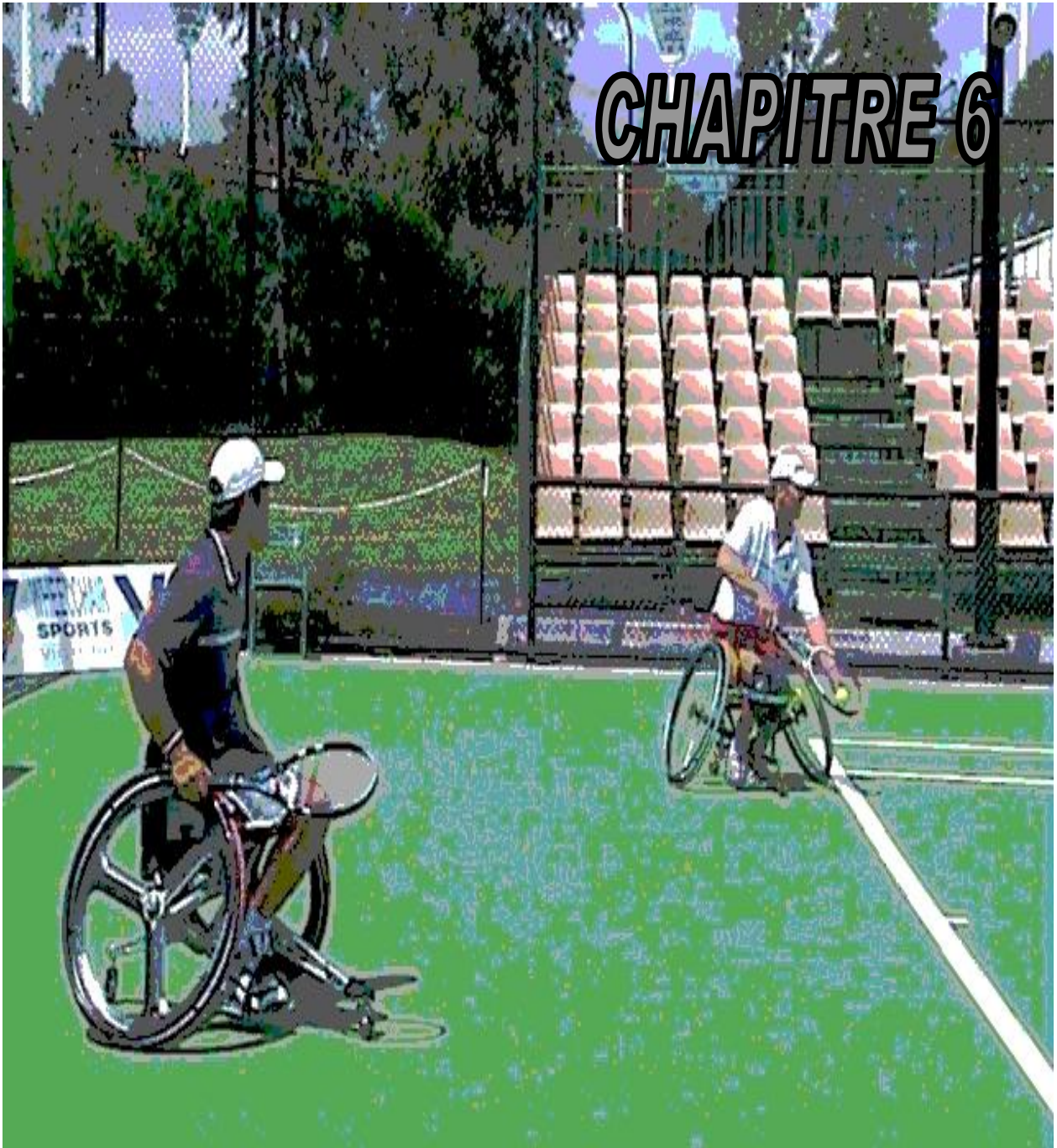
- Quand le joueur au filet est en fond de terrain et planifie de monter pendant l'échange, jouez **profondément de son côté**.
- S'il est déjà au filet, **jouez une balle courte du côté de son partenaire** pour les forcer à «pistonner», puis jouez profondément de son côté.

d) En contre ou en défense

Choix de coups :

- Quand le joueur au filet est en fond de terrain et planifie de monter pendant l'échange, jouez **profondément de son côté**.

CHAPITRE 6



DERNIÈRES REMARQUES

« Tout peut arriver en double! Deux joueurs moins doués peuvent battre deux joueurs plus doués en simple. Cela devrait avoir de l'importance pour les deux équipes. Les joueurs qui ne sont pas favoris pour gagner devraient adopter une attitude montrant qu'ils croient vraiment en la victoire et se donner à fond. Les joueurs favoris doivent faire attention de ne pas devenir trop confiants. Ils doivent respecter leurs adversaires qui qu'ils soient et jouer sans retenue et intelligemment. Même là, tout peu compter. »

Bruce Karr, États-Unis

Dernières remarques...

Pour pouvoir être efficaces, les joueurs et les entraîneurs doivent planifier À L'AVANCE et ne pas se contenter de reproduire ce qui fonctionne À L'HEURE ACTUELLE. Comme le dit l'excellente joueuse australienne Daniela DiToro : «*n'ayez pas peur de créer quelque chose de nouveau!*» La technologie progresse tous les jours, créant de nouvelles possibilités pour un tennis de haute qualité et permettant à tous les joueurs de s'amuser davantage. J'espère que toutes et tous continueront de partager leurs idées et découvertes pour que nous puissions dépasser le STATU QUO et que nous ayons un sport en DEVENIR. J'ai écrit ce manuel pour donner de l'élan au tennis en fauteuil roulant. Le double en tennis en fauteuil roulant cristallise toutes les valeurs que le sport devrait véhiculer : la *collaboration* et le dépassement de *ses propres limites*. J'adore regarder des doubles en fauteuil roulant avec leurs longs échanges rendus possibles grâce à l'excellente couverture de terrain des joueurs. Vous trouverez ci-après quelques pensées personnelles à propos des développements qui pourraient marquer l'avenir du tennis en fauteuil roulant, et à propos des facteurs qui peuvent vous aider à vous améliorer en tant que joueuse ou joueurs.

STYLE et TACTIQUE :

- ❖ Déterminez clairement votre rôle au sein de l'équipe, ainsi que le style de l'équipe. Vous pouvez adapter vos déplacements en fonction des forces et des faiblesses de votre partenaire.
- ❖ En tennis en fauteuil roulant, la puissance, la précision et la vitesse augmentent sans cesse. Par conséquent, si on se montre agressif, on aura davantage d'occasions de terminer le point à la volée. Beaucoup de joueurs signalent qu'il est difficile de trouver des ouvertures en double. Vous devez donc frapper la balle le plus tôt possible chaque fois que vous le pouvez, ou envoyer un joueur (ou les deux!) au filet pour prendre la balle à la volée. Le but consiste à mettre la pression sur les adversaires le plus souvent possible, dans le cadre de vos limites physiques et de perception, chaque fois que vous avez créé une ouverture.
- ❖ Au fur et à mesure que le jeu évolue, vous devez améliorer vos habiletés de contre-attaque et de neutralisation tout autant que vos compétences d'attaque et de domination de l'échange.

JEU AU FILET :

- ❖ Soyez une force au filet. Placez-vous de manière à pouvoir intercepter les balles quand vous ou votre partenaire avez manœuvré vos adversaires dans une situation difficile.
- ❖ Entraînez-vous à exécuter des volées dans des situations dynamiques. Beaucoup de joueurs s'entraînent seulement à exécuter des volées d'une façon statique, ce qui se produit rarement pendant le jeu réel. Voici deux façons de s'entraîner à exécuter des volées en mouvement : (1) avoir un partenaire très profond derrière la ligne de fond pour vous donner du temps pour récupérer après votre volée, ou (2) s'entraîner à deux au filet en alternant les volées dirigées à un joueur de fond de court.
- ❖ Accumulez de l'expérience au filet afin de vous y sentir à l'aise.

JEU EN FOND DE COURT :

- ❖ Si vous êtes un joueur de fond de court, développez des patrons et des coups qui vous permettent de préparer un coup gagnant soit pour votre partenaire, soit pour vous.
- ❖ La clé, c'est l'agressivité, mais il faut faire la part des choses et équilibrer cette tactique avec le tennis «de pourcentage». Choisissez les moments et les cibles qui correspondent à vos capacités et à votre style.
- ❖ Essayez d'être le premier à attaquer; mais soyez patient jusqu'à ce vous ayez créé une bonne occasion.

« Le double, c'est un cheval d'une couleur différente. Mais nous n'avons pas encore fini de peindre le cheval du simple! »

Hope Lewellen, États-Unis



On peut communiquer avec Louis Lamontagne-Müller à l'adresse suivante :

Jungfrauweg 14, 3177 Laupen, Suisse
Courriel : loulamon@bluewin.ch

Dernières remarques

Notes :

ANNEXE 1

Couverture du terrain pour mieux garder la balle en jeu : la base

1. Comment couvrir les angles?

Bien couvrir les angles, cela signifie être dans une position qui minimise les ouvertures pour vos adversaires et qui maximise vos chances de vous rendre à la balle. Pour ce faire, vous devez bien comprendre les angles dont vous êtes responsable. Ces angles sont déterminés par la position qui empêche votre adversaire de frapper un coup gagnant avec de la puissance. Vous pouvez couvrir les coups de précision hors de cette zone car ces balles sont plus lentes.

1.1. Quand la balle est du côté adverse

Chaque partenaire est responsable du coup en angle frappé avec puissance de son côté. À la figure A1.1, ces angles sont formés par les deux lignes noires pointillées. Les joueurs font face au jeu au milieu de ces angles, et les zones grises représentent les cibles de précision approximatives.

Couvrir l'«angle de puissance» signifie se placer de manière à être au milieu de l'angle lorsque l'adversaire fait contact avec la balle. Contrairement au tennis debout, il n'est pas toujours facile d'aller se placer au milieu de l'angle au bon moment, à cause des problèmes de mobilité et du besoin d'élan du fauteuil. Les joueurs peuvent avoir une certaine vitesse d'inertie¹ alors qu'ils attendent la balle suivante, mais il est

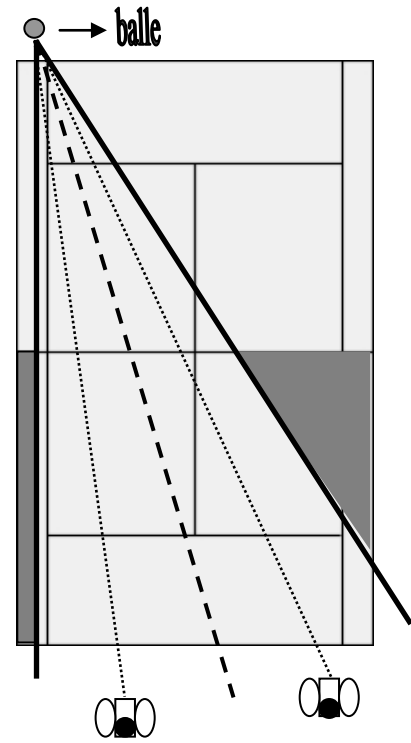


Figure A1.1 – Les joueurs se placent au milieu des «angles de puissance»..

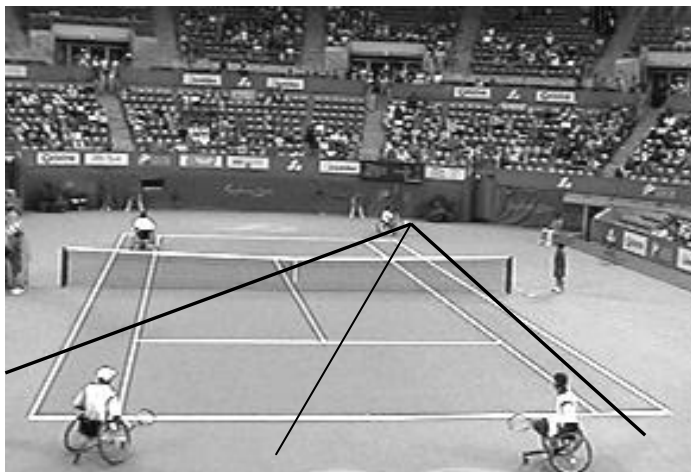


Photo A1.1 – Couverture d'angle sur une balle provenant du côté avantage.

important qu'ils se trouvent au bon endroit au moment l'adversaire frappe la balle. La photo A1.1 illustre la couverture d'angle sur une balle provenant du côté avantage. Notez que le joueur situé à droite (de ce côté du terrain) se déplace vers le centre de l'angle dont il est responsable et ce, juste avant que l'adversaire frappe la balle. La photo A1.2 montre que la même logique s'applique à la couverture des angles au filet.

¹ Même s'il est recommandé de toujours conserver un certain momentum, dans certaines situations, le joueur peut être forcé à s'arrêter complètement.

Par conséquent, peu importe si vous servez, retournez, jouez du fond du court, au filet, contre-attaquez ou défendez, vous devez toujours être conscient de la couverture des angles afin de maximiser votre position.

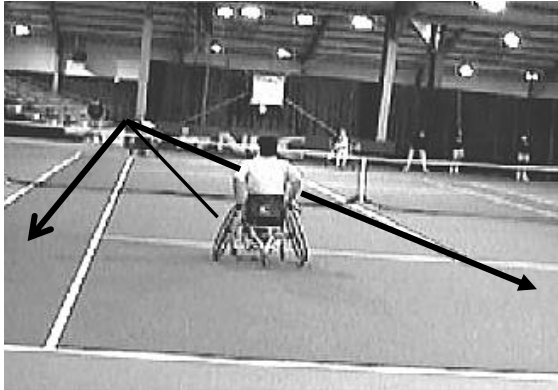
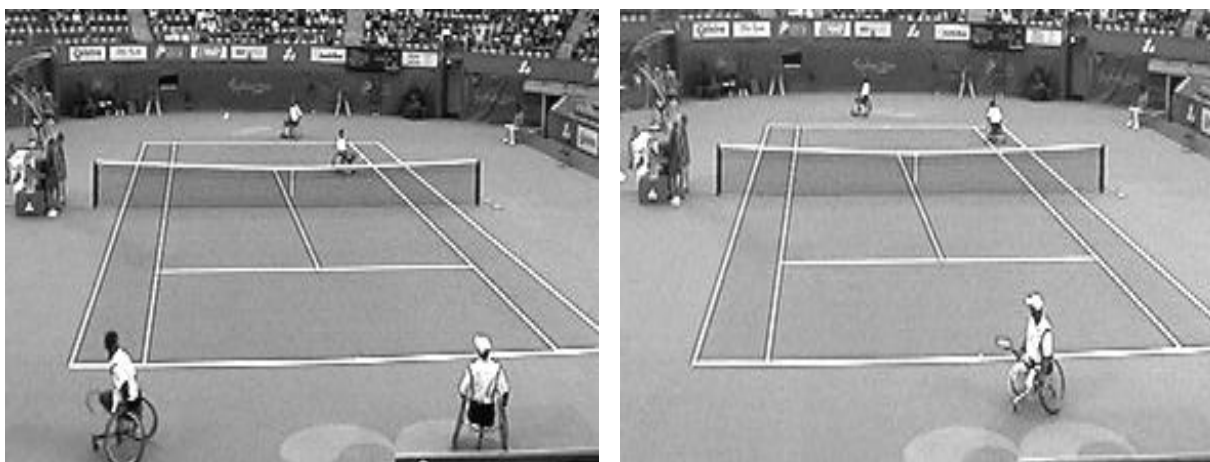


Photo A1.2 – Couverture des angles au filet.

1.2. Quand la balle est de votre côté

Les deux partenaires doivent **se déplacer en même temps** afin de couvrir tout le terrain. Il faut s'attendre à ce que les adversaires tentent d'exploiter les ouvertures en exécutant une volée ou en prenant la balle tôt pour vous mettre de la pression. Par exemple, «quand un joueur est sorti du court, son partenaire doit s'ajuster en allant se placer dans la bissectrice de l'ouverture du terrain» (Moore et Snow, 1994, p.106). La séquence A1.1 indique ce type de mouvement exécuté par le partenaire.



Séquence A1.1 – Aller se placer pour couvrir le terrain ouvert.

La photo A1.3 montre le même mouvement, mais tandis que le partenaire est au filet. Dans les deux cas, dès que son partenaire qui s'est fait sortir revient vers le centre de sa moitié de terrain, le joueur recule pour couvrir l'angle plus petit de sa propre moitié de terrain.



Photo A1.3 – Aller se placer pour couvrir le terrain ouvert, avec un partenaire au filet.

2. Comment le joueur au filet peut-il couvrir le lob?

Dans ce domaine, le tennis debout et le tennis en fauteuil roulant sont différents. À cause de la mobilité et de la portée en hauteur, qui sont supérieures, en tennis debout il est possible d'aller se placer très près du filet tout en couvrant relativement bien le fond du court.

2.1 Pourquoi adopter une certaine distance du filet, et quelle est-elle?

Il est évident que plus vous êtes proche du filet, plus il est facile de vous loper. L'objectif consiste donc à trouver la distance limite à laquelle il devient difficile à vos adversaires d'exécuter un lob par-dessus votre tête. Quand on observe les meilleurs joueurs au filet, on remarque qu'ils essaient de se placer à environ un mètre derrière la ligne de service (avec peu de vitesse d'inertie) au moment où l'adversaire frappe la balle. Cela lui rend plus difficile l'exécution d'un lob efficace. La figure A1.2 indique l'espace qu'il y a au-dessus de la raquette et derrière le joueur lorsque celui-ci est à diverses distances du

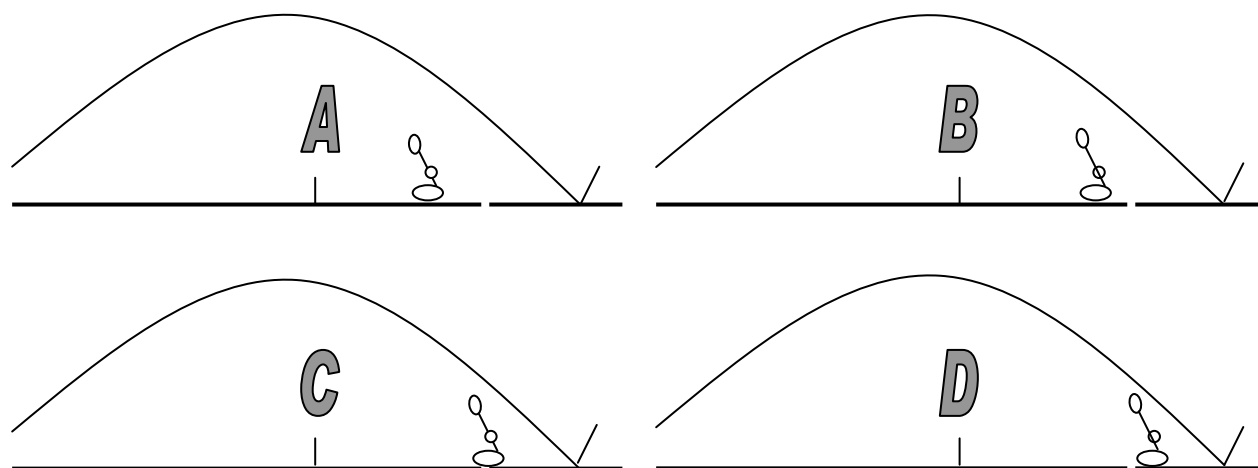


Figure A1.2 – Différentes positions pour faire face à un lob offensif.

filet. L'emplacement de la ligne de service est indiqué par le «trou» dans la ligne continue (qui représente le terrain). La figure D montre qu'il ne reste presque plus de place pour exécuter un lob offensif lorsque le joueur se place derrière la ligne de service.



Photo A1.4 – Peu de mouvement derrière la ligne de service

La photo A1.4 montre que l'espace exploitable derrière le joueur au filet devient de plus en plus petit au fur et à mesure que la joueuse s'éloigne du filet. Comme l'objectif consiste à mettre de la pression sur l'adversaire en montant au filet, il est important de **trouver la bonne vitesse d'élan** pour pouvoir être derrière la ligne de service au moment où l'adversaire s'apprête à frapper la balle.

De cette manière, l'adversaire ne «voit» pas l'ouverture pour le lob. Si le joueur se déplace trop vite vers le filet, son adversaire peut le voir et exécuter un lob gagnant. Avec une vitesse d'élan moindre, le joueur peut plus facilement changer de direction ou s'arrêter si l'adversaire exécute un lob.



La séquence A1.2 illustre ce qui peut se produire quand le joueur au filet s'aventure trop près du filet. Le coup précédent était dirigé vers le coup droit du meilleur joueur adverse, qui est placé en diagonale par rapport au joueur au filet. La trajectoire de la balle est telle qu'il est impossible au partenaire de protéger le terrain derrière le joueur au filet contre ce lob croisé offensif.



Séquence A1.2 – Position plus faible contre le lob.

La photo A de la séquence A1.3 illustre une position très conservatrice de la joueuse au filet qui est quand même déjouée par un lob. La différence est que la trajectoire du lob était très haute (lob défensif), ce qui a donné suffisamment de temps à sa partenaire pour venir couvrir le terrain derrière elle.



A – La joueuse avance.



B – La joueuse ralentit pour évaluer le coup suivant.



C – La joueuse décide de laisser sa partenaire prendre la balle



D – La joueuse regarde la balle et se prépare à permuter

Séquence A1.3 – Position forte contre le lob.

2.2. Récupération au filet (quand la balle va au partenaire)

2.2.1 La récupération circulaire

Quand un joueur récupère au filet, trois trajectoires sont utiles. La première s'appelle la **récupération circulaire**.

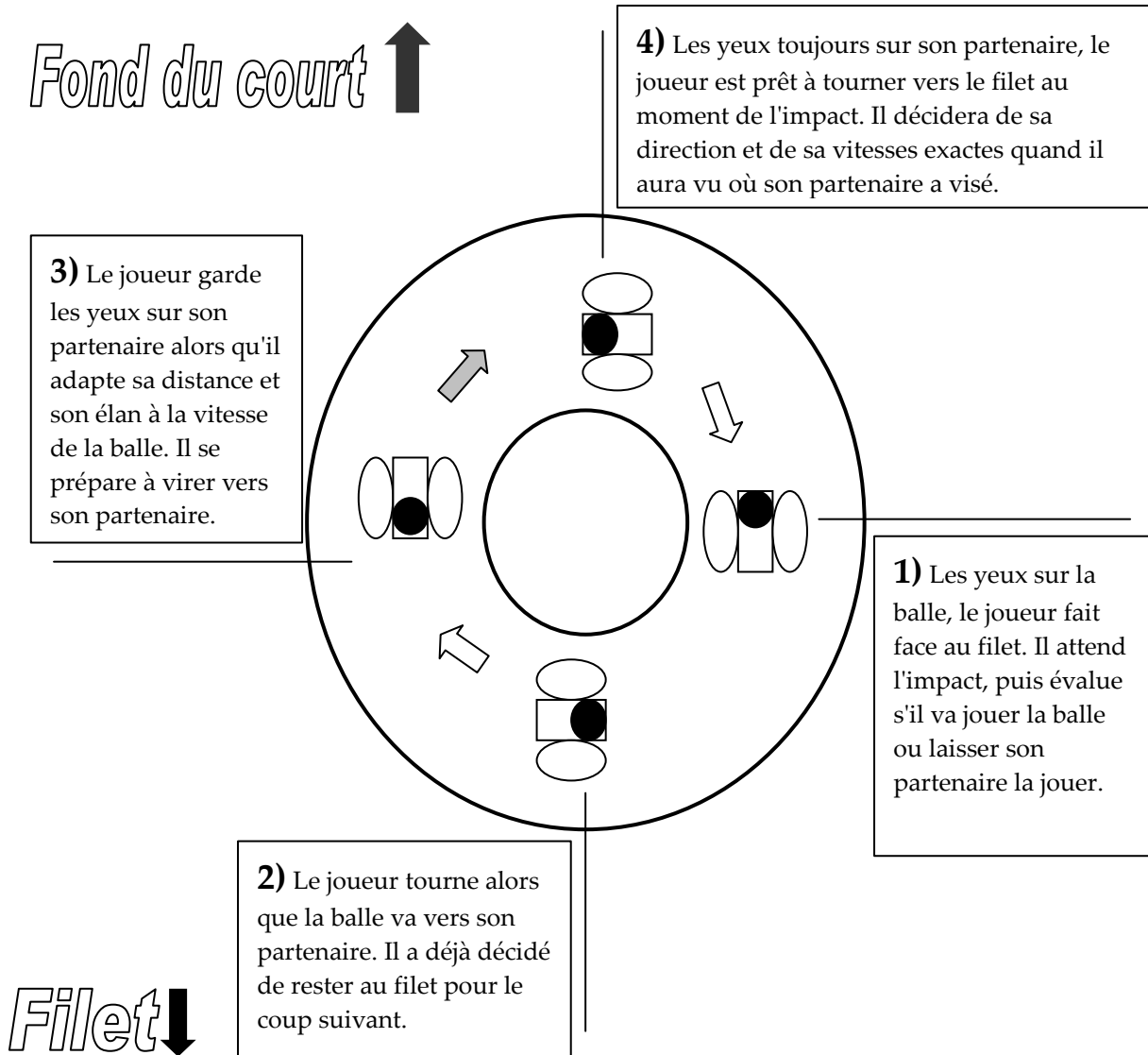
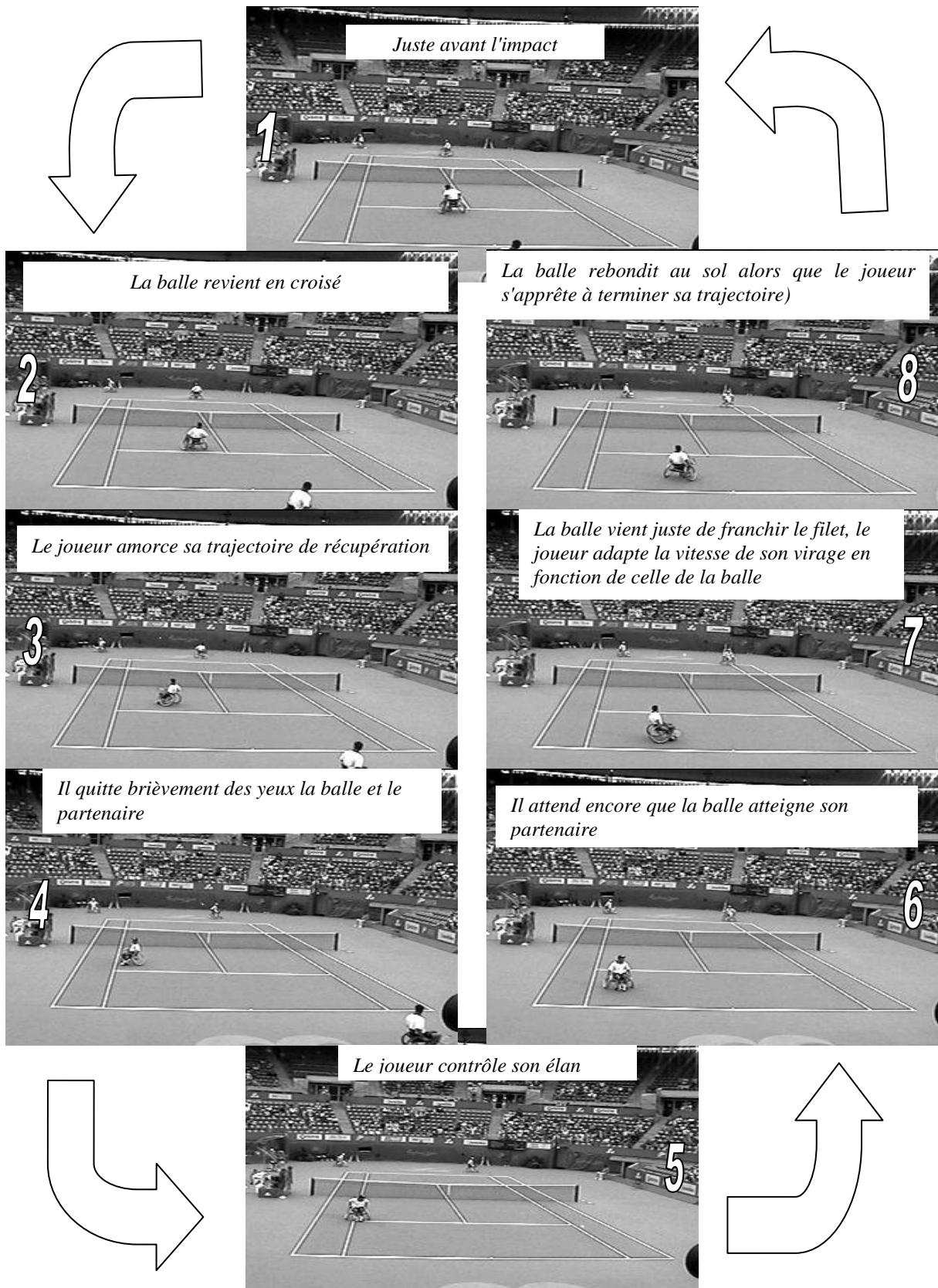


Figure A1.3 –Trajectoire de récupération circulaire.

Les joueurs utilisent souvent la trajectoire de récupération circulaire car cela leur facilite le placement et le réglage de leur élan. Cela constitue également une façon **agressive** de jouer au filet. Comme le joueur fait face au filet pendant qu'il **provient initialement du milieu du court**, cela l'aidera à déterminer le type de virage qu'il va exécuter. Les deux cercles de la figure A1.3 montre que la trajectoire peut avoir une largeur variable. Le joueur au filet doit s'adapter au rythme de l'échange et l'ampleur de sa trajectoire est

directement reliée au temps dont il dispose pour terminer sa récupération. La séquence suivante (A1.4) donne un exemple de récupération circulaire très large.



Séquence A1.4 –Récupération circulaire au filet.

2.2.2 La récupération en «8»

Le deuxième type de trajectoire de récupération s'appelle la récupération en «8», illustrée ci-dessous à la figure A1.4. Commencez à l'étape 1 et suivez les flèches blanches.

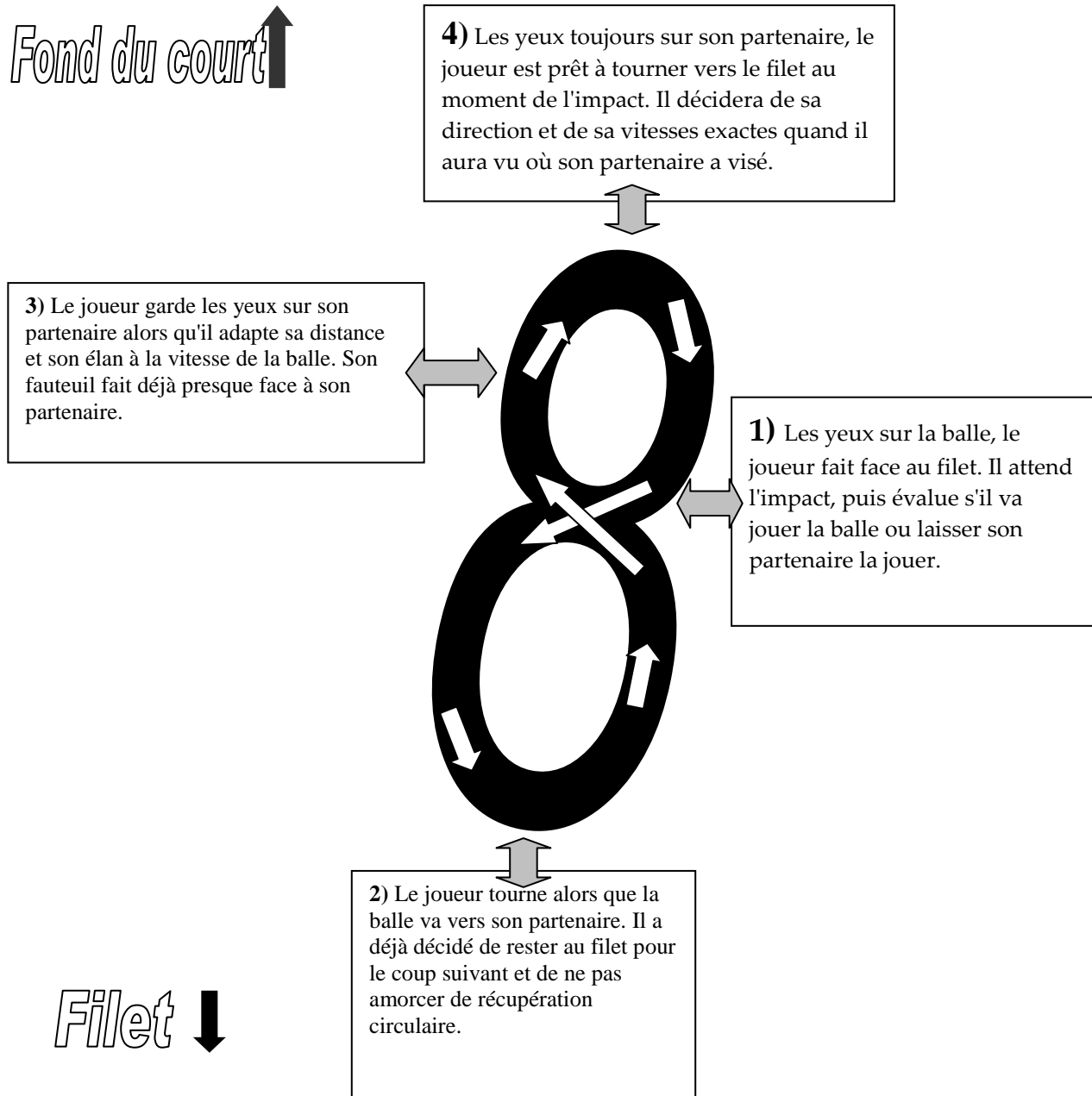


Figure A1.4 – La trajectoire de récupération en «8».

Les images suivantes expliquent quand utiliser la récupération en «8» à la place de la récupération circulaire. À la séquence A1.5 (la partie un se trouve au bas de la page suivante) le joueur est **placé initialement près de la ligne de simple**, alors qu'il se

déplace vers le filet. Dès qu'il a décidé de ne pas jouer la balle, il exécute un virage intérieur. S'il avait fait un virage vers l'extérieur, cela l'aurait dirigé vers le couloir. Il n'exécute pas de récupération circulaire car cela aurait risqué de laisser une trop grande ouverture au milieu si son partenaire avait tenté un parallèle sur le coup suivant (figures A1.5 et A1.6). Depuis sa nouvelle position à la figure A1.6, le joueur au filet peut choisir d'exécuter une récupération circulaire puisqu'il s'est déjà éloigné de la ligne de simple.

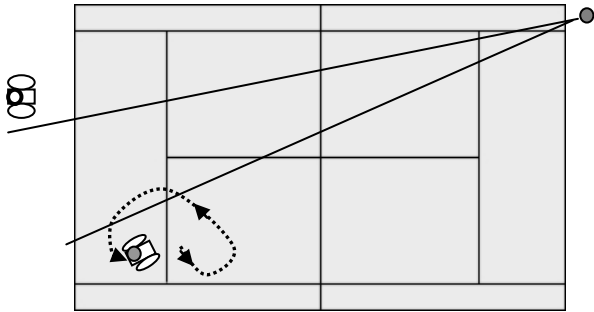


Figure A1.5 – La récupération circulaire laisse une ouverture entre les deux partenaires

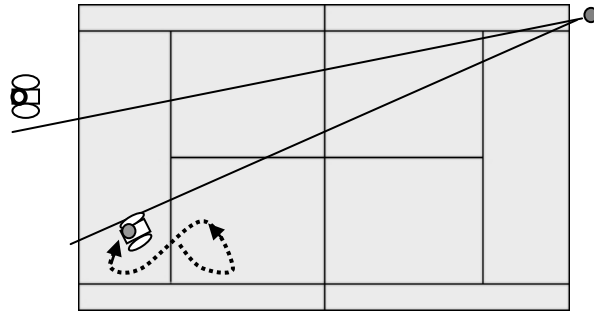


Figure A1.6 – Exécuter une récupération en «8» pour couvrir le milieu du court.

Si son partenaire joue croisé, il peut conserver une position **conservatrice** en exécutant une récupération en «8», ce qui le rapprochera de la ligne de simple.

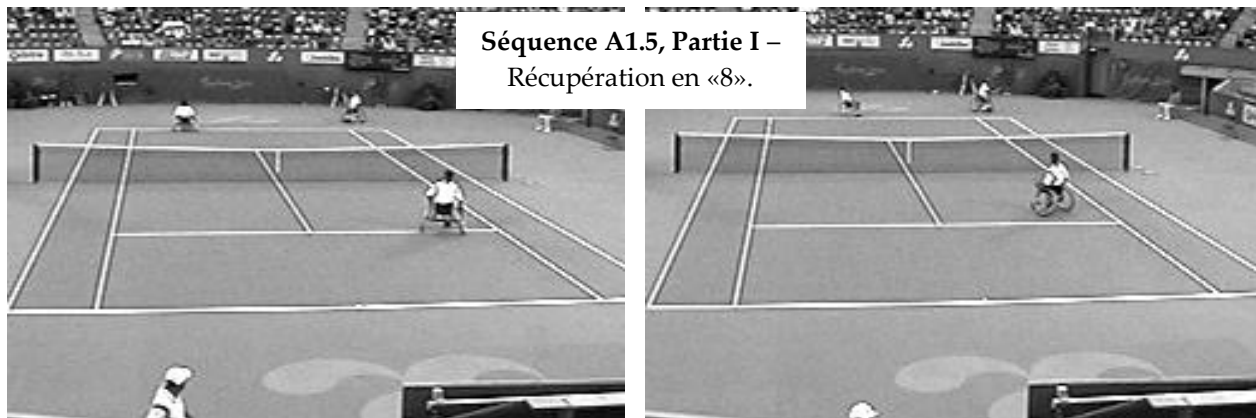


Photo A – Le joueur au filet protège le couloir vers la ligne de simple.

Photo B – La balle est croisée, le joueur amorce le premier virage.

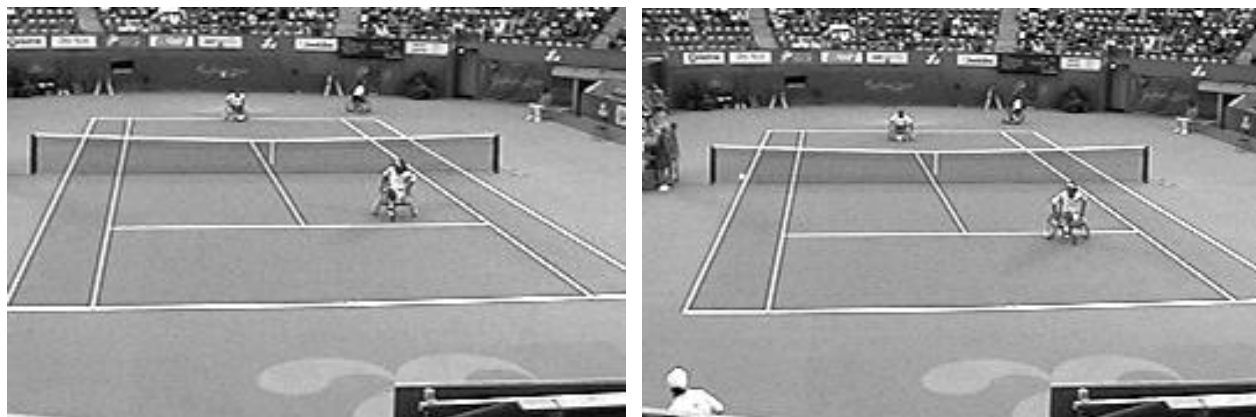


Photo C – Le joueur au filet amorce la première partie de la récupération en «8».

Photo D – Il regarde la balle rebondir.

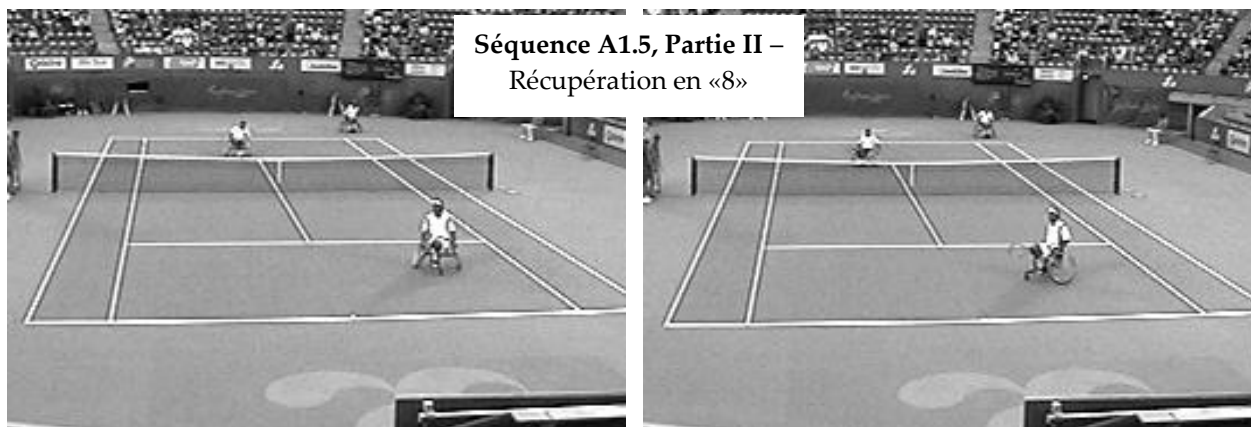


Photo E - Le joueur au filet amorce le deuxième virage

Photo F - Il regarde son partenaire frapper la balle.



Photo G - Le joueur au filet s'est rapproché centre du court pour couvrir cette ouverture potentielle.



Photo H - Il revient vers le filet et la ligne de simple, une position conservatrice au filet.

La figure «8» est orientée vers le milieu du court pour les motifs énoncés précédemment. La récupération en «8» prend aussi davantage de temps que la récupération circulaire, étant donné le nombre de virages. Même une petite figure «8» prendra davantage de temps à exécuter qu'un petit cercle. La vitesse de l'échange autorisera ce type de récupération. Dans les photos ci-dessus, on voit que le partenaire du joueur au filet est placé très profond dans le terrain, ce qui donne au joueur au filet beaucoup de temps pour récupérer de cette manière.

2.3 La récupération en «S»

Le troisième type de récupération au filet s'appelle la **récupération en «S»**. La taille de la figure «S» dépendra du temps dont le joueur au filet dispose pour aller se placer où il veut. Notez que les étapes 2 et 3 de la trajectoire de récupération circulaire sont combinées en une seule (#2) dans la figure «S» (voir figure A1.7).

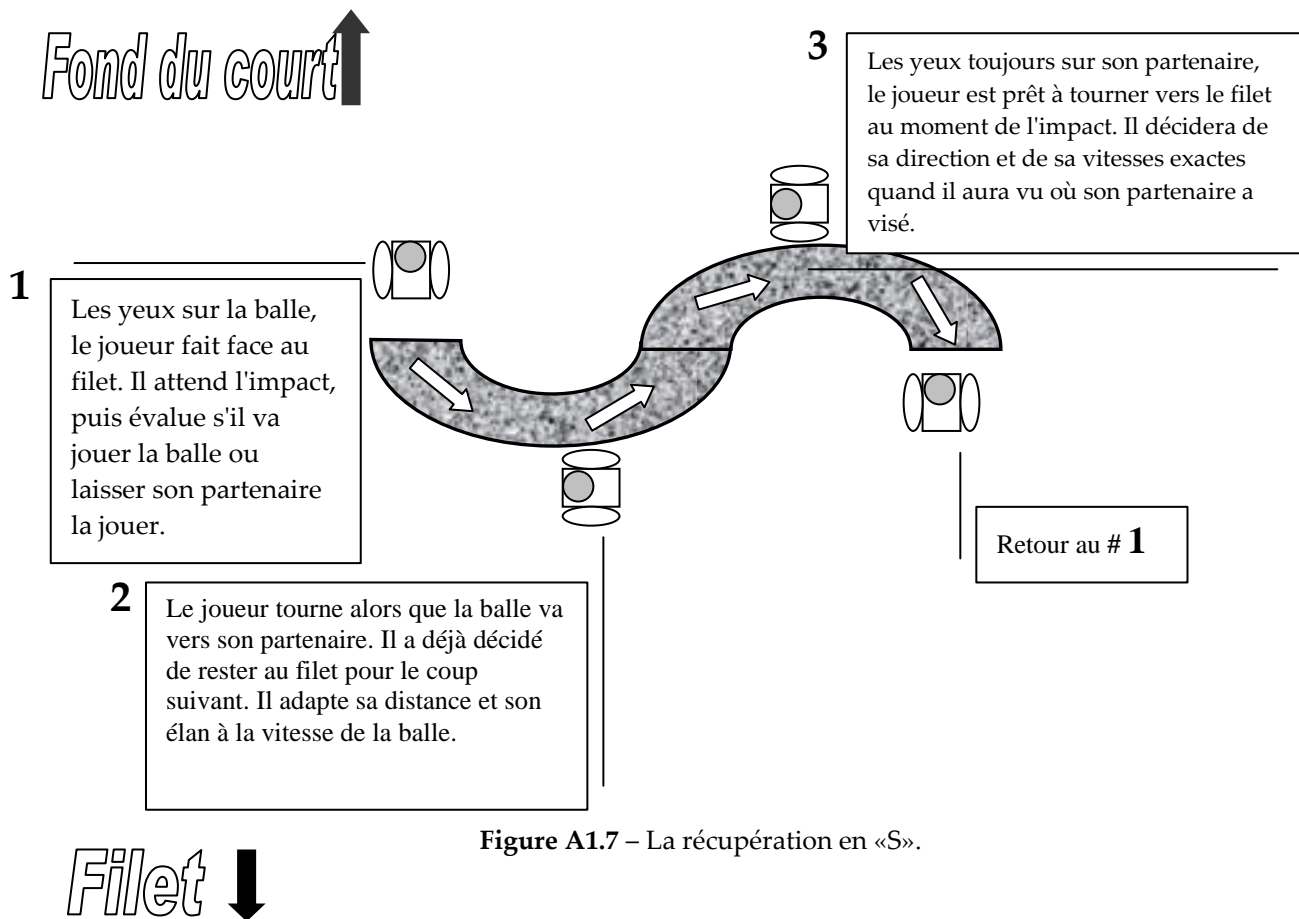


Figure A1.7 – La récupération en «S».

Le joueur utilise ce type de récupération lorsqu'il est **initialement placé aux $\frac{3}{4}$ du terrain et proche de la ligne de simple**. Amorcer une récupération circulaire l'amènerait trop loin du milieu du court. Il est facile de voir qu'une récupération circulaire pourrait prendre la forme d'un «S», mais que le joueur ne pourrait pas répéter cette figure car il se trouverait trop loin du milieu du court.

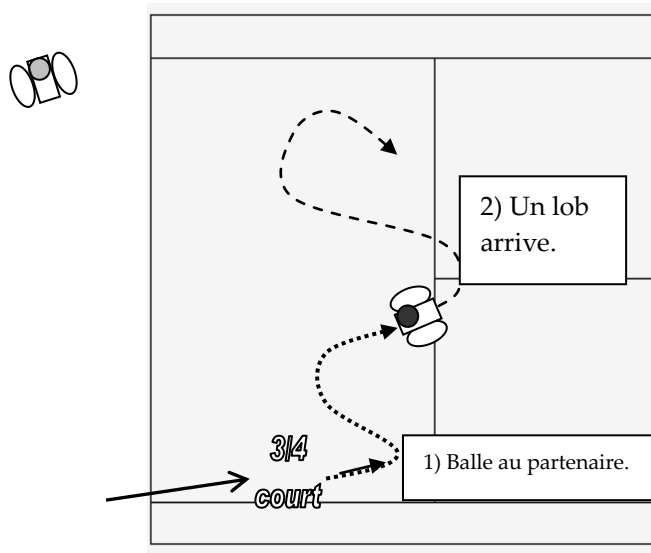


Figure A1.8 – Deux situations d'utilisation d'une récupération en «S».

Le joueur exécute une figure «S» quand un partenaire permute après avoir été lobé, mais décide de rester au filet tout en changeant de côté (ligne pointillée supérieure dans la figure A1.8). Le premier «S» est exécuté après que la balle soit allée au partenaire, et le deuxième «S» après que la balle ait lobé le joueur au filet. La taille de la figure «S» dépend du temps et de l'espace dont dispose le joueur au filet.

3. Récupération après une volée

3.1 Utilisation du temps et de l'espace

Le joueur au filet qui exécute une volée dispose de moins de temps pour récupérer parce que la balle revient plus vite. Plus il est loin du filet quand il exécute sa volée, plus il a de temps pour **récupérer** (récupération circulaire, en «8» ou en «S»).

S'il est placé devant la ligne de service, il doit essayer d'exécuter un **coup gagnant**, de forcer une **erreur adverse** ou de mettre l'autre équipe en **difficulté**. Sinon, c'est son équipe qui se retrouvera dans une position difficile. Il est très difficile de récupérer à partir d'une position proche du filet, à moins d'exécuter une volée haute pour gagner du temps. Le joueur au filet ne veut pas tourner le dos à l'autre équipe alors qu'il est à mi-terrain. C'est pourquoi il est si important pour le joueur au filet de bien calculer son espace et synchroniser sa vitesse. Celui-ci veut être placé assez près du filet pour pouvoir exécuter des volées efficaces, mais pas trop près, parce que s'il est coincé là, son partenaire devra couvrir une plus grande zone de terrain.

Dans la séquence A1.6, la joueuse se fait prendre à ne pas bien utiliser son temps après

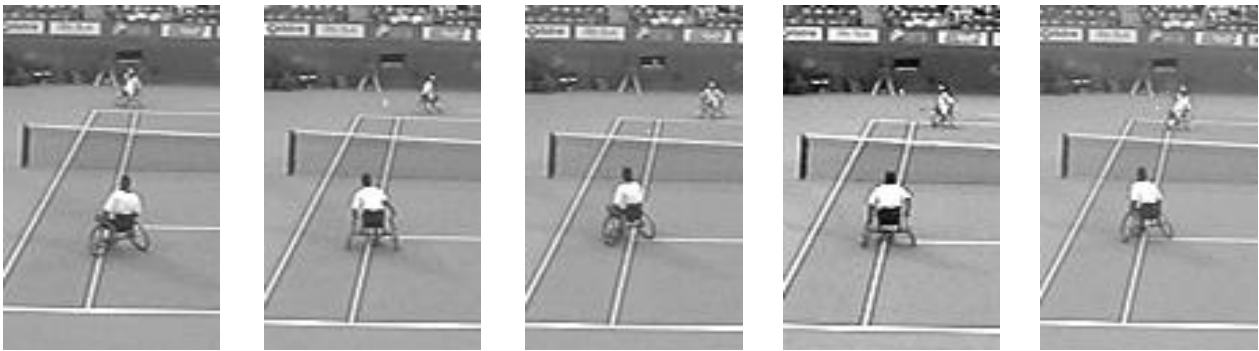


Séquence A1.6 – Petite figure «S» après une volée.

avoir exécuté une volée haute et profonde. Lorsqu'elle se retourne pour faire face au jeu, elle est encore sur la ligne de service, si bien qu'elle se fait déborder par un lob sur le coup suivant. Il aurait été plus utile pour elle d'être plus dynamique après sa volée et d'avoir une trajectoire en «S» plus large.

3.1.1 Virages sur place

Les virages sur place sont utilisés quand le joueur a très peu ou pas de temps pour récupérer (séquence A1.7). On les exécute en poussant sur une roue tout en tirant sur l'autre afin que le fauteuil fasse quasiment un «tête à queue», et ainsi de suite. Au début de la séquence, la balle se dirige directement vers le joueur, qui la retourne en parallèle. Son adversaire avance, si bien que le joueur au filet n'a pas de temps pour récupérer et doit maintenir sa position sur la ligne de service. Dans les trois dernières images, un virage sur place le prépare à bouger alors qu'il maintient sa position et bloque une partie du terrain.



Séquence A1.7 – Virages sur place à mi-terrain.

Notes :

ANNEXE 2**Classifications des permutations****1. Dans les 4 phases du jeu**Tableau A2.1 - Les phases du jeu et l'emploi des permutations

Attaque	Échange	Contre-attaque	Défensive
1) Permutation de pressing	1) Permutation de cible	1) Permutation de momentum	1) Permutation de momentum
2) Permutation d'arme	2) Permutation de momentum	2) Permutation de récupération	2) Permutation de récupération
3) Permutation de cible	3) Permutation de récupération		
4) Permutation de récupération			
5) Permutation de position la plus efficace			

2. Dans les 5 situations de jeuTableau A2.2 - Situations de jeu et l'emploi des permutations

Service	Retour	Du fond du court	Coup d'approche	Passing
1) Permutation de position la plus efficace	(aucune)	1) Permutation de momentum 2) Permutation de récupération 3) Permutation de cible 4) Permutation d'arme 5) Permutation de pressing 6) Permutation de position la plus efficace	1) Permutation de momentum 2) Permutation de récupération 3) Permutation de cible 4) Permutation d'arme 5) Permutation de pressing 6) Permutation de position la plus efficace	1) Permutation de momentum 2) Permutation de récupération

Notes :

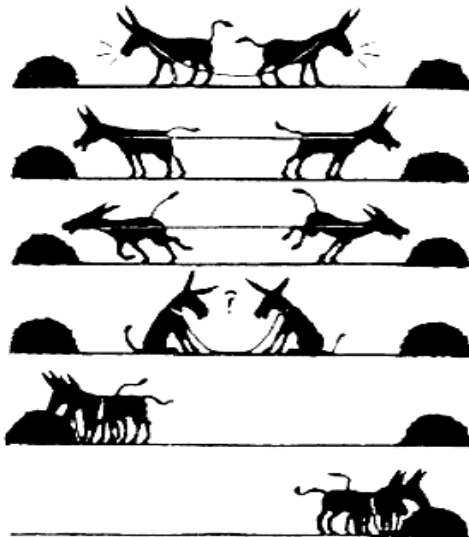
ANNEXE 3



Récits, anecdotes et citations

L'Annexe 3 comporte quatre parties : 1) Communication, 2) Styles et tactiques d'équipe, 3) Mouvement, et 4) Régularité. Toutes les citations sont «signées», mis à part celles de ceux ou celles qui souhaitaient demeurer anonyme. Les citations originales en diverses langues ont été traduites.

1. À propos de la Communication



ESPRIT D'ÉQUIPE

«Le double, c'est avant tout un sentiment d'esprit d'équipe - ce qui est une notion très difficile à appliquer dans un sport exclusivement individuel. Venant du basket-ball, j'ai ressenti cet esprit d'équipe et cela m'a beaucoup facilité les choses. De plus, le double, c'est beaucoup de travail en équipe, et on ne peut pas improviser. Deux joueuses peuvent être très bonnes en simple, mais ne jamais former une équipe de double exceptionnelle. Et c'est d'ailleurs également vrai en tennis debout. Le double, c'est essentiellement et principalement se compléter l'une l'autre, et avoir une certaine complicité. Les partenaires apprécient jouer ensemble si au moins un de ces deux facteurs est présent. C'est un état d'esprit qu'on ne retrouve que dans les matches de double. Sans cet esprit, ce n'est motivant ni pour l'une ni pour l'autre (c'est la même

chose en double masculin, car l'état d'esprit demeure le même). Il est évident qu'on peut travailler cet état d'esprit et l'améliorer, mais pouvoir jouer sans avoir à se préoccuper de l'endroit où se trouve sa partenaire sur le terrain ou de savoir si elle se place en bonne position, c'est ça qui est «super» en double. Mais on ne peut y parvenir qu'après des mois et des années d'entraînement et de travail, à moins d'avoir affaire à des joueuses exceptionnelles. Cela ne peut pas s'inventer. On ne trouve ça que tous les dix ans!! Je

pourrais aussi parler des matches de double en Coupe du monde, qui peuvent décider si vous passez ou non au prochain tour. C'est là qu'on mesure vraiment l'importance d'avoir une bonne équipe de double, et c'est la même chose aux Jeux paralympiques, qui sont un objectif important pour beaucoup d'athlètes.»

- **Arlette Racineux, FRA**

«Avoir du plaisir à jouer en double avec votre partenaire et à bien communiquer avec lui, afin que ni l'un ni l'autre ne se sente mal quand son partenaire fait une erreur.»

- **Chiyoko Ohmae, JPN**

«Être patient, et avoir confiance en sa partenaire.»

- **Lesly Page, AUS**

«Lorsque votre partenaire joue mal, ne vous mettez pas en colère, mais encouragez-le plutôt pour qu'il reprenne du poil de la bête. Parlez-vous. Utilisez des mots simples comme : *permute, toi, moi, out*, et ainsi de suite.»

- **Djoke van Marum, HOL**

«En double, il est primordial de bien communiquer. Entre les points, on doit décider de la stratégie pour le point suivant, et il faut qu'elle soit claire. Pendant l'échange, la communication doit être simple et directe, et surtout constante.»

- **Nick Taylor, USA**

«Tactique : comment on va jouer les adversaires. Technique : avoir la capacité de transmettre au partenaire un détail qu'il ou elle a changé, p. ex. ne plus accompagner son coup jusqu'au bout.

Physique : jouer en fonction des forces de chacun.

Psychologique : la capacité de motiver positivement son ou sa partenaire en sachant ce qu'il ou elle aimerait entendre (mots clés ou phrases) quand ça va mal.

- **Brian McPhate, CAN**

«Pour moi, le plus important, c'est que votre partenaire ait confiance en vous.»

- **Torsten Purschke, ALL**

«Avoir confiance que son ou sa partenaire peut faire sa part du travail et va la faire, et le ou la soutenir, peu importe le résultat.»

- **Rick A. Draney, USA**

«Pour avoir une excellente équipe de double de tennis en fauteuil roulant, il faut avoir un excellent esprit d'équipe.»

- **Karin Suter-Erath, SUI**

«Il faut faire équipe avec un ou une partenaire que vous aimez vraiment. Ainsi, vous pourrez avoir du plaisir avec lui ou avec elle sur le terrain, et hors du terrain.»

- **Esther Vergeer, HOL**

«Le plus important en double, pour moi, c'est de jouer avec un partenaire en qui j'ai totalement confiance.»

- **Mark Eccleston, GBR**

«... il faut exceller en «travail d'équipe» et à la volée.»

- Sharon Walraven, HOL

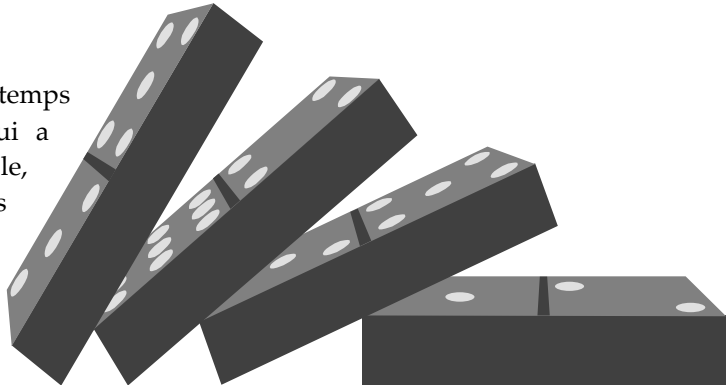
«Les deux partenaires doivent S'EXPRIMER clairement.

À moi, à toi... il est important de dire à votre partenaire où vous êtes sur le terrain, et dire si elle couvre mes arrières, ou si c'est moi qui couvre les siens.»

- Karin Korb, USA

QUAND TOUT TOMBE EN PLACE

«Vous savez bien que j'ai passé un temps fantastique ici, surtout en double. Ce qui a beaucoup aidé pour remporter cette médaille, c'est que nous nous sommes entraînés ensemble. Nous avons essayé de nous concentrer sur les bons coups de chacune, par exemple Christine est une excellente joueuse de fond de court. Volker a essayé de me faire monter de plus en plus au filet pour mettre de la pression sur les adversaires, et cela nous a permis de réussir. Aussi, essayez de jouer constamment avec la même partenaire de double. Il faut parler du match après chaque match, et ce, peu importe si on a gagné ou perdu. Une autre chose qui nous a aidées, c'est nous nous connaissons l'une l'autre très très bien, ainsi que notre entraîneur, Volker. Et enfin et surtout, nous avons sérieusement essayé de bien nous amuser!»



- Petra Sax-Scharl, ALL

«Pour être un excellent joueur de double, il faut pouvoir apprécier et comprendre son partenaire et communiquer avec lui. Dès qu'un de ces facteurs est absent, l'équipe est foutue et la défaite est inévitable.»

- Carlo Tresch, SUI

«Le plus important en double, c'est de former une équipe avec son partenaire, et ceci peut être sur les plans tactique, technique, physique ou psychologique.»

- Robin Ammerlaan, HOL

«D'après moi, le plus important en double, c'est la communication. Il est primordial de bien communiquer avec son partenaire à propos de la stratégie, afin que les deux joueurs aient le même plan de match. Il est également très important de déterminer qui frappera la balle, afin que les joueurs ne se rentrent pas dedans. Pour réussir, il faut travailler en équipe.»

- Sharon Clark, USA

«La chose la plus importante en double, c'est la communication entre les deux joueurs. Pour former une équipe, il faut discuter avant le match de ce que le partenaire peut vous dire pendant le match quand vous jouez bien ou quand vous jouez mal.

- Yuka Chokyu, CAN

«.... se maintenir l'un l'autre plein de confiance mutuelle; toujours soutenir son partenaire, qu'elle ait exécuté un bon coup ou fait une erreur, l'encourager constamment ...»

- **Beth Arnoult-Ritthaler, USA**

«Accepter les erreurs de votre partenaire, pour pouvoir aussi accepter les vôtres et devenir une meilleure équipe.»

- **Eric Stuurman, HOL**

«.... de toutes façons, je remercie Dave Hall du fond du cœur pour m'avoir pris sous son aile et m'avoir montré ce magnifique sport. C'est lui qui m'a montré à être un bon joueur de double. Quand j'ai commencé à jouer avec Dave, j'étais un paquet de nerfs sur le terrain, mais nous avons uni nos forces et tenté de décrocher ce que nous pouvions.

Et cela s'est avéré être une médaille aux Jeux paralympiques de Sydney.»

- **David Johnson, AUS**

«..... je dirais : confiance totale et respect envers votre partenaire de double. Je ne pourrais jamais imaginer jouer en double avec quelqu'un avec qui je n'ai pas une relation personnelle très forte.»

- **Kai Schrameyer, ALL**

«Un bon match de double repose sur un bon travail d'équipe.»

- **Brigitte Ameryckx, BEL**

«La communication est un facteur clé. Quand vous communiquez, vous savez ce que fait votre partenaire et votre partenaire sait ce que vous faites. C'est la communication qui fait que deux partenaires de double constituent une équipe. Essayez de communiquer ce que vous faites, afin que votre partenaire sache à quoi s'attendre.»

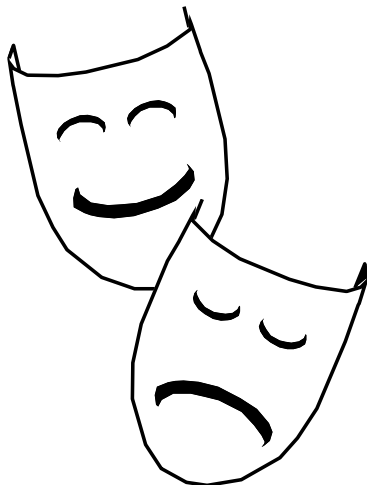
- **Maaïke Smit, HOL**

«.....en bout de ligne, il faut avoir confiance en son partenaire, sinon vous n'avez rien.»

- **David Hall, AUS**

«.....il faut avoir de bonnes communications avec sa partenaire...»

- **Severine Tamborero, CAN**



GAGNER ENSEMBLE, PERDRE ENSEMBLE

«Un des mes anciens entraîneurs m'a dit une fois que la meilleure équipe de double entrait ensemble sur le terrain et en sortait ensemble, y compris pour les changements de côté, peu importe le score du match. Cela montre aux autres que l'équipe est très unie et cela peut intimider les adversaires, de façon inconsciente. Quand un de nous deux était en difficulté, l'autre redressait la situation. Je recherchais souvent cette faiblesse chez les équipes que nous affrontions, parce qu'en bout de ligne, cela me donnait la confiance de gagner parce que notre ÉQUIPE était plus «soudée». J'ai vraiment réalisé la portée de ce conseil lors d'un match aux Jeux paralympiques de Sydney en 2000. Nous menions 3 à 0

dans la troisième manche (avec un bris de service d'avance), et le match était très disputé. C'est alors que nos adversaires sont remontés pour mener 5 à 3, mais nous avons remonté à 5-4. Puis, mon partenaire a sorti la balle sur le dernier point, si bien que nous avons été éliminés. Après toutes les formalités d'après match, je suis retourné m'asseoir sur le banc et je me suis mis la tête dans ma serviette pour cacher ma déception. Un minute plus tard, j'ai relevé la tête et j'ai vu mon partenaire qui poussait son fauteuil vers le tunnel de la sortie, me laissant seul sur le terrain après un match que nous avons préparé pendant quatre ans. Ce que j'ai ressenti alors était horrible, un sentiment que je n'oublierai jamais, mais cela m'a également permis de comprendre pourquoi nous avons perdu ce match. Mon partenaire et moi, nous avons soupé bien des fois ensemble, nous nous étions accueillis mutuellement chez nous, nous nous étions entraînés ensemble au sein de l'équipe nationale, et nous avons concouru dans tous les coins du monde, forts d'une excellente camaraderie. Mais quand j'ai vu mon partenaire quitter le terrain sans moi, nous n'étions plus une ÉQUIPE à 100 pour 100. Notre lien n'était pas total et c'est la raison pour laquelle cela nous a coûté si cher dans notre match le plus important.»

- **Anonyme**

«.... parce qu'il ne joue pas seulement en fonction de ses adversaires, mais aussi en fonction de son partenaire. Parce qu'il adhère à une tactique commune, pour ne pas placer son partenaire dans des situations difficiles de placement.... avoir un dialogue constant avec le partenaire afin qu'il n'y ait aucun doute au sujet de vos intentions. Bref, pour moi, bien jouer en double (pour une équipe), c'est savoir jouer ensemble.»

- **Pierre Fusade, FRA**

«Le double, c'est savoir rester concentré pendant de longs échanges, sans commettre d'erreurs, en bougeant beaucoup et en communiquant sans cesse jusqu'à ce qu'on ait l'opportunité de finir le point.»

- **Paul Johnson, CAN**

«Si je respecte mon partenaire, je lui fais confiance. Et si j'ai confiance en mon partenaire, j'ai confiance qu'on va pouvoir gagner.»

- **Randy Snow, USA**

«Il est très important de connaître la personnalité de sa partenaire. D'un point de vue psychologique, les deux partenaires doivent savoir comment se motiver l'une l'autre ou comment se calmer mutuellement.»

- **Karin Korb, USA**

PARLER D'EXPÉRIENCE

Depuis que j'ai commencé à jouer en double avec Nancy Olsen au début des années 1990, on m'a appris que la communication était le facteur vital non seulement pour exceller en double, mais aussi pour apprendre efficacement. Jouer avec d'excellentes partenaires de double comme Chantal Vandierendonck, Sharon Clark ou ma fabuleuse partenaire actuelle Maaïke Smit¹ n'a fait que renforcer encore davantage l'importance des communications. Voici notamment pourquoi : (1) il est important de dire où vous allez servir à votre partenaire, peu importe si elle est au filet ou en fond de court, afin qu'elle ait une bonne idée de l'endroit le plus probable où le retour va être dirigé, pour pouvoir l'intercepter; (2) si vous êtes au filet, il est bon de savoir où est votre partenaire parce que, si vous voyez que vous n'allez pas bien contrôler une volée, vous pouvez laisser la balle à votre partenaire plutôt que de risquer de la manquer; (3) il est

¹ Cette citation a été recueillie en 2001

important de signaler à votre partenaire quand vous pensez que la balle va sortir, surtout si une d'entre vous, ou les deux, ne sont pas sur la ligne de fond. Parfois, votre partenaire a une meilleure idée que vous de la profondeur d'une balle, ou a mieux «lu» que vous les effets, la force du vent ou d'autres facteurs pertinents; (4) il est important de signaler à votre partenaire quand vous allez tenter un coup risqué, afin qu'elle sache quoi surveiller si cela ne réussit pas et qu'elle ne risque pas de prendre une balle directement sur la tête; (5) il faut parler du plan de match, et constamment en parler au cas où il faudrait le modifier à n'importe quel moment du match; (6) communiquer permet de préserver le plaisir du match et de garder un «momentum» positif. Pour toutes ces raisons, je pense que le double est plus agréable, non seulement à jouer, mais aussi à regarder.»

- Daniela Di Toro, AUS

«Pour être un bon joueur de double, l'ingrédient principal, c'est de pouvoir communiquer constamment avec votre partenaire pour faciliter l'élaboration du plan de match.»

- Sarah Hunter, CAN

«Mes quatorze années sur le circuit m'ont appris que le volet psychologique des meilleures équipes est celui qui compte le plus pour leur réussite globale. Il faut mettre l'accent sur l'équipe.»

- Scott Douglas, USA

«Il n'est pas «absolument nécessaire» d'être les meilleurs amis du monde hors du terrain, mais sur le terrain les deux partenaires doivent avoir une excellente relation, de bonnes communications, une bonne complicité et un immense respect mutuel. S'encourager, se claquer les mains, faire un clin d'œil au bon moment, tout ce qui augmente le plaisir de jouer ensemble peut être la différence entre la victoire et la défaite.»

- Hélène Simard, CAN

«Pour moi, jouer en double est amusant et agréable, même si c'est plus complexe que jouer en simple. Par exemple, il est difficile d'avoir confiance en son partenaire et de comprendre son état d'esprit sur le plan psychologique, en plus du vôtre.»

- Sadahiro Kimura, JPN

«Le leader de l'équipe n'est pas nécessairement le meilleur joueur des deux, mais celui qui ressent le mieux le jeu de double.»

- Pierre Fusade, FRA



"«D'après moi, une communication constante entre vous et votre partenaire est la clé du double. Depuis le moment où vous entrez sur le terrain, jusqu'au dernier point du match, et après le match, pour discuter de ce qui vient de se passer».

- Frank Peter, CAN

2. À propos des styles et tactiques d'équipe

«J'ai découvert qu'avoir une partenaire qui peut aussi bien jouer au filet qu'en fond de court est évidemment idéal. J'ai également besoin d'une partenaire qui (comme moi) est agressive et renvoie toutes les balles, ce qui signifie.... qu'elle doit COURIR APRÈS chaque balle... PUSSSSHHHH!»

- **Karin Korb, USA**

«Selon moi, la chose la plus importante en double est que chaque joueur comprenne son rôle sur le terrain et l'exécute. Il se peut qu'un des deux partenaires ait un meilleur coup droit ou revers, une meilleure volée, plus de mobilité et ainsi de suite.»

- **Rick A. Draney, USA**

«Un bon joueur de double comprend son rôle sur le terrain, et la manière de bien se placer. Si le joueur est bon au filet, il ne restera pas trop longtemps en fond de court, mais si c'est un bon relanceur régulier, il ne restera pas longtemps au filet. Cependant, une bonne équipe de double doit avoir la combinaison des deux.»

- **Daniel James, USA**

«Le jeu de double en fauteuil roulant a beaucoup évolué au cours des dernières années, en particulier la position des deux joueurs. Maintenant, un des joueurs monte au filet, alors qu'auparavant est-ce qu'on voyait les joueurs en fauteuil roulant monter au filet? ... pas question! Mais maintenant, pour gagner, il faut pouvoir tous les deux monter au filet ou reculer, afin que vos adversaires ne puissent pas deviner qui va monter.»

- **David Johnson, AUS**

«C'est beaucoup plus agréable si un joueur demeure au filet que si les deux restent sur la ligne de fond.»

- **Maike Smit, HOL**

«Auparavant, les deux joueurs restaient au fond et attendaient que les adversaires fassent une erreur, ou bien ils tentaient un coup gagnant (essayez un peu de compter le nombre d'erreurs par rapport au nombre de coups gagnants dans un match de double : il y a beaucoup plus d'erreurs!). Mais maintenant, le jeu a évolué et le style est devenu beaucoup plus offensif.»

- **Jayant Mistry, GBR**

«Pour former un bon double, il faut choisir un partenaire qui vous complète, à savoir qui n'a pas les mêmes qualités que vous. Si vous êtes un joueur de fond de court, prenez un joueur de volée comme partenaire, et si vous êtes un joueur régulier qui a moins de coups gagnants, associez vous avec un joueur qui peut marquer des points.»

- **Djoke van Marum, HOL**

«Le double, CE N'EST PAS 1 + 1 = 2. Cela signifie que la combinaison de deux joueurs peut produire PLUS que deux fois autant de puissance que celle produite par deux individus. Au contraire, même si les deux partenaires sont chacun de très bons joueurs de simple, on constate souvent des résultats «pas si bons que ça» quand la combinaison des deux est mauvaise. D'après moi, la stratégie et la compréhension du double, et la compréhension du partenaire, reposent sur les bases du simple.»

- **Sadahiro Kimura, JPN**

«Dans une bonne équipe de double, la répartition des rôles entre les deux partenaires est claire. Celui qui ne renvoie pas la balle doit se demander comment adapter constamment sa position en fonction des coups de son partenaire afin que la position de ce dernier ne devienne pas un désavantage pour l'équipe. De même, le joueur qui exécute le coup doit communiquer ses intentions à son partenaire afin que ce dernier ne se retrouve pas en difficulté après son coup.»

- **Martin Erni, SUI**

«En ce qui concerne une approche spécifique de mon placement en double, en général je me sens le plus à l'aise et le plus efficace avec un partenaire frappant fort du fond du court, souvent avec beaucoup d'effet brossé, ce qui me permet de monter au filet pour exécuter un coup gagnant ou une volée agressive.»

- **Simon Hatt, GBR**

«Mettez votre «coureur» sur la ligne de fond, et placez le spécialiste de la volée sur la ligne de service, mettez l'adversaire sur la défensive et «choisissez comme vous voulez» le chemin qui mène à la victoire.»

- **Randy Snow, USA**

«Quand les deux meilleurs joueurs du monde jouent ensemble, cela ne garantit pas le succès. Mais avoir deux joueurs expérimentés qui jouent ensemble, cela peut faire une grosse différence!»

- **Séverine Tamborero, CAN**

«Eh, les filles! Le filet ne mord pas, je vous assure!»

- **Hope Lewellen, USA**

«Une équipe offensive devrait placer ses forces à l'extérieur du court, afin que ses faiblesses se recoupent au milieu du terrain.»

- **Moore & Snow (p.118), USA**

«Adapter la tactique d'équipe aux capacités individuelles des deux joueurs.»

- **Isabelle Lamontagne-Müller, SUI**

«C'est être régulier qui gagne les courses! Il n'y a nulle part à aller avec la balle, on ne peut pas exécuter de coup gagnant, vos adversaires sont forcés de tenter quelque chose de risqué, ou bien vous devez manœuvrer de telle manière qu'ils sont tellement hors de position que le coup gagnant pour terminer le point est devenu un coup de routine.»

- **Paul Walker, USA**

«L'objectif consiste à contourner les faiblesses tactiques et techniques (mobilité, revers plus faible, mauvais placement, et ainsi de suite), et à dominer le jeu grâce à vos atouts tactiques et techniques.»

- **Martin Erni, SUI**

«Soyez créatifs, et mettez de la pression. Quand vous bénéficiez d'une balle verte, vous devez la renvoyer avec force et la suivre en anticipant un retour faible.»

- **Philip Rowe, CAN**

«Vous travaillez sans cesse pour que votre partenaire ou le joueur au filet ait l'occasion d'exécuter un coup gagnant puissant.»

- **Tiffany Geller, USA**

«Il est devenu de plus en plus important de maîtriser le côté agressif du jeu.... de coopérer et de lire toutes les situations, et d'utiliser les forces mutuelles de chacun dans les situations de jeu.»

- Peter Wikström, SWE

«Dès qu'il y a une occasion de monter au filet, faites-le - mais pas plus près que la ligne de service. Les seules fois où vous devriez vous rapprocher davantage du filet, c'est quand un joueur réalise un coup exceptionnel.»

- Bradley A. Parks, USA

«.....Quand un joueur monte au filet, il change le mode de pensée de son adversaire. Celui-ci ressentira maintenant de la pression au moment de frapper la balle et tentera de la placer plus en profondeur et dans une zone plus petite du terrain.»

- Moore & Snow (p.112), USA

«Avant de commencer, planifier comment vous allez jouer le match. Qui sont vos adversaires? Comment jouent-ils? Sont-ils des joueurs réguliers, de fond de court, et ainsi de suite?»

- Djoke van Marum, HOL

«En tennis en fauteuil roulant, le service n'est pas une arme, donc le retour est d'autant plus une occasion de contrôler le point.»

- Randy Snow, USA

2.1 Viser au milieu

«Un plan peut être aussi simple que de *viser constamment au milieu*. Évidemment, cela dépend toujours de qui sont vos adversaires.»

-Karin Korb, USA

«Attendez l'occasion d'attaquer, car il y a moins d'ouvertures, et jouez la plupart du temps dans le *milieu du terrain*, entre les deux adversaires, car c'est une cible sûre et souvent celle qui est la moins bien défendue.»

- Christoph Trachsel, CAN

«Placez la balle, en mettant de la pression, *au milieu du terrain* avec profondeur, puis attaquez.»

- Peter Wikström, SUE

« ... n'oubliez pas que ce n'est pas du simple. La stratégie est différente, en général il faut *viser au milieu*...»

- Steve Baldwin, USA

«Attaquez le *couloir du centre* (profond et au centre), et bâtissez vos points à partir de là.»

- Chiyoko Ohmae, JPN

« ... soyez régulier et n'essayez pas de jouer au-dessus de vos capacités, et si tout a échoué, essayez de *viser au milieu*.»

- Lesly Page, AUS

« ... attaquez le *milieu du terrain* (pour limiter les angles de vos adversaires),»

- Jayant Mistry, GBR

«Attaquer *au milieu* avec puissance et profondeur est très efficace. Si l'équipe peut exploiter le *couloir central*, elle réussira.»

- **Tadashi Aisu, JPN**

«En double, le coup le plus sûr est de *viser au milieu*... Essayez de placer la balle juste hors d'atteinte du joueur au filet, et *au milieu du terrain*.»

- **Bradley A. Parks, USA**

3. À propos du mouvement

«Adaptez vos mouvements en fonction de ceux de votre partenaire, au moment où il ou elle frappe la balle (afin que le terrain soit bien couvert), et bougez sans cesse pour être prêt(e) à renvoyer n'importe quel coup dirigé vers vous.»

- **Chiyoko Ohmae, JPN**

«Si votre partenaire est fort et rapide, vous aurez davantage confiance de monter au filet parce que vous savez que votre partenaire renverra sans doute les lobs éventuels.»

- **Bradley A. Parks, USA**

«Il est très important de se déplacer sur tout le terrain.
Il est plus facile de couvrir tout le terrain quand les deux partenaires bougent sans cesse.»

- **Maaïke Smit, HOL**

«Ne créez pas dans votre esprit des lignes qui divisent le terrain pour déterminer les zones dont vous êtes responsable et celles dont votre partenaire est responsable, vous êtes tous les deux responsables de tout le terrain...»

- **Beth Arnoult, USA**

«...il est très important que les deux partenaires bougent sans cesse pendant tout le match. Il est très facile de rester immobile en double parce qu'on n'a qu'une moitié de terrain à couvrir. Mais bouger sans cesse est pourtant une des choses les plus importantes dont il faut toujours se rappeler.»

- **Esther Vergeer, HOL**

4. À propos de la régularité

«...et en plus il ou elle doit bien anticiper, être patient(e) et sentir le bon moment pour finir le point.»

- **Karin Suter-Erath, SUI**

«Le double, c'est la régularité et la préparation du prochain coup.»

- **Tiffany Geller, USA**

«Sur le plan tactique, ne faites pas d'erreurs, forcez l'autre équipe à sortir de sa zone de confort en avançant au filet ou en jouant en angle, et attendez que l'occasion se présente, ne forcez pas le point.»

- **Paul Johnson, CAN**

«Vu la nature de notre circuit, nous ne jouons pas toutes les semaines avec le même partenaire, donc il est important d'avoir une bonne technique de double qui est solide du fond du court... en général, on gagne les doubles en étant régulier et en minimisant les erreurs...»

- **Simon Hatt, GBR**

«... il faut être plus patient pour construire les points. Une bonne équipe de double accepte de jouer des échanges de cinquante coups, juste pour prouver qu'ils ne sont pas ceux qui craqueront en premier. En doubles, il y a relativement peu de coups gagnants manifestes, je pense qu'il est important de ne pas l'oublier.»

- **Steve Baldwin, USA**

«Vous ne pouvez pas tenter un coup gagnant tout de suite.
Il faut se montrer patient et jouer avec beaucoup de variété.»

- **Brigitte Ameryckx, BEL**

«Pour moi, le double est un jeu de patience. Il faut attendre la bonne balle pour exécuter un coup gagnant, ou que votre partenaire vous ait préparé ce coup pour pouvoir finir l'échange.»

- **David Johnson, AUS**

«Si on ne peut pas terminer le point à la volée, il ne faut pas avoir peur de tout recommencer depuis le début. Gagner en double, ce n'est pas un sprint, c'est un marathon...il faut garder la balle en jeu.»

- **Jayant Mistry, GBR**

«Il faut jouer les pourcentages, attaquer les balles courtes avec une agressivité contrôlée.»

- **John Greer, USA**

Notes :

Références

ACE International (2002-2004). www.acecoach.com/home.asp

Higham, A. (2000). *Momentum: The Hidden Force in Tennis (Le momentum : la force cachée du tennis)*. 1st 4 Sport Publications.

Moore, B., et Snow, R. (1994). *Wheelchair Tennis: Myth to Reality (Tennis en fauteuil roulant: du mythe à la réalité)*. Kendall Hunt Publishing.

Parks, B. A. (1980). *Tennis in a Wheelchair (Le tennis en fauteuil roulant)*. USTA Publishing.

Tamborero, S. (2003). "Singles Style in Wheelchair Tennis" (Le style de simple au tennis en fauteuil roulant). Conférences des entraîneurs de la FIT. Christchurch, NZ, Jan/2004.