

16-19 ans **Priorité Haute (spécialisation)**



### COMPÉTENCES ATTENDUES À 19 ANS

- Etre capable en simple et en double de maintenir une variation de qualité de service même sous une grande pression émotionnelle
- Etre capable de produire un large éventail de retour de service avec une variation des timings de fixation en simple.
- Etre capable en double de varier ses attitudes de retour permettant ou non une présence sur le 4<sup>ème</sup> coup. Utilisation du pied frappe ou non.
- Etre capable de faire des choix de service en fonction des appuis et de la prise de l'adversaire.



### AIDES À L'ENTRAÎNEUR POUR DÉVELOPPER CES COMPÉTENCES

Sur cette catégorie, il convient de poursuivre le travail régulier des premiers coups en individualisant davantage les situations proposées. Pour cela, l'utilisation de la vidéo peut faciliter l'identification des forces et faiblesses de chaque joueur sur le service, le retour et l'enchaînement du coup d'après. Une analyse vidéo de plusieurs rencontres sur le rapport de force engagé en fonction du type de service et de retour de service des joueurs, permet de cibler objectivement le niveau de chaque joueur sur les premiers coups.

#### Vidéo(s)

- OTHN 2017 « service retour en simple »

#### Exemples de situation type

Toutes les situations proposées pour les 13-16 ans peuvent être envisagées en augmentant l'exigence sur la qualité des trajectoires des services et retours et sur la pertinence des enchaînements. Sur cette catégorie, la référence doit rester le niveau sénior.

- Match en deux contre un pour travailler les premiers coups en double.  
La paire est toujours au service (court). Le joueur seul est en réception de service et ne peut pas lever le volant. Les joueurs poursuivent ensuite l'échange sans lever le volant. Après 7 ou 11 points, changer de serveur.
- « Le tempo ». Vidéo OTHN 2017 « service retour en simple ».  
Situation de deux contre un : celui qui passe seul doit toujours servir et être prêt pour aller vite sur le 3<sup>ème</sup> coup. Le receveur doit être ultra agressif sur le retour avec pour but d'essayer de finir l'échange sur le retour. Le serveur peut bien sûr varier ses services pour éviter que le receveur marque (Flick, zone, timing, profondeur...). Une fois le retour effectué et si celui-ci n'est pas gagnant, l'échange continue et les 2 distributeurs favorisent la continuité de l'échange.