

" Le jeu avec le service "

Certains joueurs dont on dit qu'ils sont très fort techniquement ne réussissent pas à gagner. Quelles peuvent en être les raisons et de quoi cela peut-il provenir?

Le mental, l'aptitude à gérer le score, le stress, le manque de qualités physiques, sont autant d'éléments qui peuvent prendre une part plus ou moins importante dans cet échec.

La faculté de pouvoir jouer son service et d'enchaîner ensuite permet de gagner de nombreux points, encore faut-il maîtriser sa mise en jeu et se donner une balle intéressante à jouer ensuite. Ce sera l'objet de cette rubrique.

Le service est le seul coup du Tennis de table où l'on maîtrise totalement et inégalement ce que l'on peut faire (on ne subit pas une balle envoyée par l'adversaire), cela permet donc de décider dans une certaine mesure de la réponse de l'adversaire en fonction du placement du service, de son effet et du système de jeu du joueur.

📖 Nous allons ici essayer de vous donner des exercices simples afin de travailler des schèmes de jeu précis.

Avant cela, sachez que le service doit se travailler comme un coup technique à part entière, ceci peut se faire seul, avec le panier de balles.

👉 Les éléments pour que ce travail soit pleinement réussi sont : concentration et réflexion.

Sachez que dans les structures quelles soient départementales, régionales ou nationales, environ 1/4 du temps d'entraînement est consacré au service.

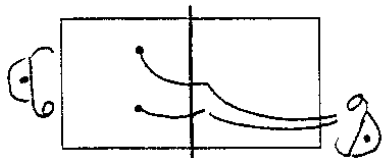
A un certain stade du travail du service, il devient important de collaborer avec un partenaire qui pourra juger de l'efficacité du service et jouer le jeu du "remiseur" du service.

En souhaitant que vous puissiez progresser grâce à cet article sur les trois premières balles.....

A votre service !

✂️ Thierry PRIOU

1

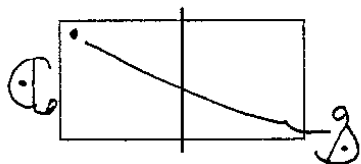


A- Service court coupé à partir du pivot.
Placement : au milieu ou diagonale.

B- Retour poussé milieu ou diagonale

A- Démarrage Top Spin CD (dans le CD)

2



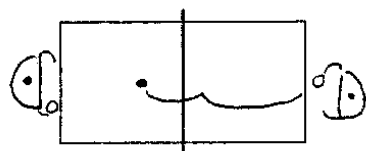
A- Service rapide en diagonale

B- Retour en diagonale

A- Deux solutions :

- 1- Le retour est lent --> Pivot et Top frappé ou frappe CD
- 2- Le retour est rapide --> Bloc actif revers

3

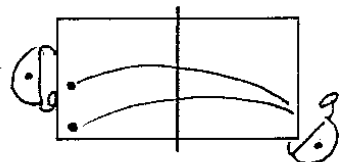


A- Service court coupé du Revers

B- Retour poussé du revers

A- démarrage Top Spin Revers

4

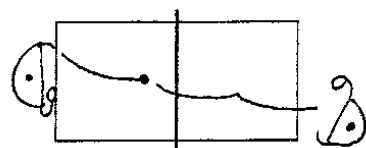


A- Service rentrant rapide au ventre ou dans la Ligne

B- retour des diagonales

A- Top frappé CD

5



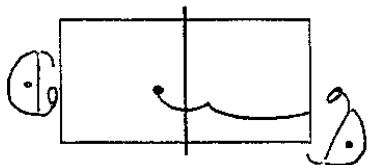
A- Service 2 rebonds coupés pour donner l'envie à l'adversaire de démarrer.

B- Retour poussé long

A- Démarrage Top Spin

...Le JEU AVEC les SERVICES

6

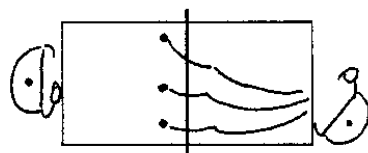


A- Service court coupé dans le milieu

B- Retour court dans le milieu

A- Flip CD

7



A- Service court coupé

B- Retour court

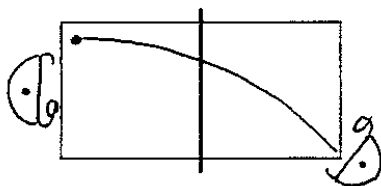
A- remise tendue dans la diagonale pour faire démarrer

B- Deux solutions :

1- Damarrage Top Spin --> A- Contre initiative
(Bloc ou contre Top)

2- Retour poussé --> A- Démarrage

8

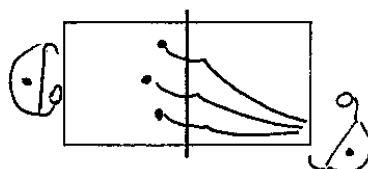


A- Service marteau lifté dans la diagonale.

B- Retour Bloc vers la diagonale

A- Pivot et Top frappé CD

9



A- Service court coupé

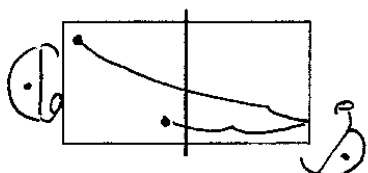
B- Deux solutions

1- Retour poussé long

A- Démarrage

2- retour court --> Flip

10



A- Deux Solutions

1- Service court dans le CD

2- Retour rapide dans la diagonale

B- retour libre

A- Adapter la réponse