

# Frasaux Académie Lyon (Berthoin, Giner, Thollot)

	Niveau 1 non atteint	Niveau 1	Niveau 2
<b>Tactique</b>	Jeu en miroir Jeu de renvoi sans intention de mettre l'adversaire en difficulté	Jeu sur une seule frappe qui destabilise l'autre	Certains joueurs sont sur le principe du gagne terrain par un jeu fort, volonté de "transpercer" l'adversaire. Le joueur joue en variant sur la profondeur (long et court) et de droite à gauche, par des volants placés proches des lignes. Le smash apparaît pour conclure un échange.
<b>Volume de jeu</b>	Son air de jeu est proche du T central, au milieu du terrain. L'exploration latérale ou arrière est impossible.	Son air de jeu est proche du centre du terrain en règle générale mais il va explorer parfois l'espace avant, plus les côtes.	Les joueurs utilisent encore la zone centrale. Cependant les actions conduites pour déséquilibrer l'adversaire engagent systématiquement les joueurs à utiliser les côtes, la zone proche du filet et le fond du terrain.
<b>Prise d'informations</b>	L'éleve est centré uniquement sur le volant qui arrive sur lui au dernier moment.	L'éleve est centré uniquement sur le volant qui arrive sur lui un peu plus tôt.	L'éleve est centré sur un projet tactique puis sur le placement de l'adversaire.
<b>Trajectoires du volant</b>	Les trajectoires sont en cloches, courtes et moyennes, dans l'axe du terrain.	Les trajectoires sont en cloches, courtes et moyennes, dans l'axe du terrain avec des velléités d'écartier.	Les trajectoires sont variées en hauteur, en longueur, en largeur avec des volants qui se rapprochent des lignes. On voit apparaître des trajectoires descendantes.
<b>Déplacements</b>	<p><b>Les déplacements :</b> Il n'y a pas ou peu de déplacements. Le joueur ne se déplace pas en pas chassés.</p> <p><b>Le placement durant la frappe :</b> Il est debout face au filet. Ses appuis sont resserrés. L'équilibre du joueur est instable au moment de la frappe.</p> <p><b>La frappe en reculant :</b> Il refuse de reculer ou se retourne pour frapper de dos.</p> <p><b>Le remplacement :</b> Il n'a aucun remplacement.</p> <p><b>Les appuis pieds :</b> Les appuis sont resserrés, parfois à l'amble. Le joueur est face au filet.</p> <p><b>Présentation du volant :</b> La tenue du volant est aléatoire et trop prêt du corps. Il n'y a pas de dissociation segmentaire entre le bras raquette et le bras volant.</p> <p><b>Trajet de la raquette :</b> Le trajet de la raquette est aléatoire et mal coordonné.</p> <p><b>Plan de frappe :</b> Il n'y a pas de coïncidence entre le volant et la raquette. Le plan de frappe reste aléatoire.</p> <p><b>Prise de raquette :</b> L'index est tendu sur la tige ou sur le grip.</p>	<p><b>Les déplacements :</b> Les déplacements se réalisent le plus souvent en marchant. Les déplacements latéraux s'effectuent sur un ou deux pas marchés. Le joueur prend l'information trop tardivement et s'organise mal dans ses déplacements.</p> <p><b>Le placement durant la frappe :</b> L'éleve peut décaler (ECARTIER) ses appuis pour aller frapper un volant en déséquilibre. Il a la volonté de garder une posture monobloc malgré un déplacement vers l'avant, le côté ou l'arrière. Son équilibre est instable au moment de la frappe.</p> <p><b>La frappe en reculant :</b> Il recule en marchant pour finir complètement en déséquilibre arrière. Il explose au moment de la frappe.</p> <p><b>Le remplacement :</b> Il est spectateur après la frappe. Il ne pense pas à se replacer.</p> <p><b>Les appuis pieds :</b> Les pieds sont décalés. Le joueur ne parvient pas à rester sur ses appuis.</p> <p><b>Présentation du volant :</b> La tenue du volant est assurée par la prise entre pouce et index (la jupe est "pincée").</p> <p><b>Trajet de la raquette :</b> La mise à distance du volant n'est pas optimale (2 bras fléchis). On constate peu de dissociation segmentaire entre le bras raquette et bras volant.</p> <p><b>Plan de frappe :</b> Le tamis est orienté face au plafond, trop haut, trop près du corps au moment de la frappe.</p> <p><b>Prise de raquette :</b> L'index est tendu sur la tige ou sur le grip.</p>	<p><b>Les déplacements :</b> Le joueur se déplace rapidement sur les volants avec un souci d'être équilibré au moment de la frappe. On voit parfois des pas chassés (pour gagner en vitesse et en équilibre).</p> <p><b>Le placement durant la frappe :</b> On voit surtout la recherche de l'équilibre au moment de la frappe, appuis écartés (parfois aériens), fente avant...</p> <p><b>La frappe en reculant :</b> Le saut chinois ou saut d'interception, apparaît pour frapper en équilibre quand le joueur est pris de vitesse.</p> <p><b>Le remplacement :</b> Le joueur a un souci de remplacement constant, après sa frappe, même si celle-ci n'est pas complètement équilibrée.</p> <p><b>Les appuis pieds :</b> Les appuis sont adaptés aux types de service choisis.</p> <p><b>Présentation du volant :</b> Le joueur se redresse. La mise à distance du volant est optimale par un lâché de volant "fuyant", en mouvement.</p> <p><b>Trajet de la raquette :</b> Il parvient à accélérer ou freiner le volant de façon prévisible. Il est capable de servir court ou long. Le corps se redresse, se grandit en fin de frappe, la raquette "aussi" en finissant un mouvement de balancier.</p> <p><b>Plan de frappe :</b> L'orientation du tamis varie selon la trajectoire recherchée.</p> <p><b>Prise de raquette :</b> Certains joueurs conservent leur index sur le grip et d'autres utilisent la prise universelle comme le joueur observé de dos.</p>
<b>Services</b>			
<b>Frappes</b>	<p><b>Les frappes :</b> Il frappe de face. Il aligne le volant avec la raquette et l'oeil qui vise. Le volant est poussé mais pas frappé. Le joueur récupère les volants bas en tenant sa raquette comme une poêle à frire. Certains élèves ne changent pas de façon de frapper pour tous les volants. Il frappe en main basse des volants qui devraient être frappés en main haute.</p>	<p><b>Les frappes :</b> Il frappe de face. Il aligne le volant avec la raquette et l'oeil qui vise. Le volant est poussé mais pas frappé. Il frappe de face en étant face au filet. Certains élèves ne changent pas de façon de frapper et privilégient une seule façon de frapper les volants.</p>	<p><b>Les frappes :</b> Il frappe de face en force, type gagne terrain. Certains joueurs effectuent une rotation de l'avant-bras pour orienter le volant. Il produit des dégagés et des smashes (trajectoire piquée, par une prise fermée de la raquette). Il produit des dégagés et des smashes, des lobs, des amortis, des kills, des contre-amortis.</p>

	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
<b>Tactique</b>	Certains joueurs sont sur le principe du gagne terrain par un jeu fort (volante de "transpercir" l'adversaire). On peut observer un jeu de débordement en long-court. Certains joueurs optent pour une stratégie de débordement, en plaçant le volant de droite à gauche.	Il joue en variant sur la profondeur (long et court) et de droite à gauche, par des volants piqués proches des lignes. Le smash apparaît pour conclure un échange.	Le joueur sait puiser à bon escient dans sa panoplie de coups pour rompre l'échange. Le jeu intègre la feinte.
<b>Volume de jeu</b>	L'élève joue dans une zone encore proche du centre mais il commence à s'en éloigner. Certains choisissent une stratégie en puissance, quand d'autres optent pour une stratégie du volant placé.	Le joueur utilise toute la surface de la cible adverse en prenant soin d'éviter le centre, sauf lors de frappes accélérées sur l'adversaire.	Le joueur utilise toute la surface de la cible adverse en se rapprochant nettement des lignes. Il peut utiliser le centre, lors de frappes accélérées sur l'adversaire ou smashes piqués.
<b>Prise d'informations</b>	L'élève est centré sur un seul projet tactique, et surtout sur le volant qu'il renvoie. Il ne s'occupe pas de l'adversaire et fait toujours la même chose.	L'élève est centré sur un projet tactique et sur le placement de l'adversaire.	L'élève est centré sur l'adaptation au rapport de force.
<b>Trajectoires du volant</b>	Les trajectoires sont en cloches pour les volants proches du filet, en cloche "longue" ou à plat (tendues) pour les frappes fortes afin de transpercer son adversaire pour la stratégie en puissance. On voit apparaître des trajectoires descendantes. Pour la stratégie du volant placé, les trajectoires varient en hauteur, en longueur et en largeur afin de déplacer l'adversaire. <b>Les déplacements :</b> Les déplacements sont plus nombreux pour être, coûte que coûte sur le volant. Les déplacements sont effectués en grande majorité par des pas courts. On voit parfois des pas chassés "exagérés", quand le joueur dispose de temps. <b>Le placement durant la frappe :</b> Les appuis sont aléatoires ou instables au moment de la frappe et de ce fait le joueur reste légèrement déséquilibré.	<b>Les déplacements :</b> Le joueur se déplace rapidement sur les volants avec un souci d'être équilibré au moment de la frappe. On voit parfois des pas chassés (pour gagner en vitesse et en équilibre). <b>Le placement durant la frappe :</b> On voit surtout la recherche de l'équilibre au moment de la frappe, appuis écartés (parfois aériens), fente avant...	<b>Les déplacements :</b> Le joueur se déplace rapidement sur les volants avec un souci de se replacer pour le coup suivant. Les pas chassés sont privilégiés pour rechercher un équilibre et anticiper sur un placement adéquat. <b>Le placement durant la frappe :</b> Il recherche le placement optimal et son placement après la frappe. La jambe d'appui est celle "côté raquette" dans le jeu au filet et dans les frappes fond de cours : ceci permet de frapper en étant équilibré et de déclencher/orienter ensuite le placement.
<b>Déplacements</b>	<b>La frappe en reculant :</b> Le joueur recule en pas courts mais parvient à rester assez équilibré pour réaliser une frappe. <b>Le replacement :</b> On commence à voir des déplacements, pour ne pas être en retard, mais uniquement après des frappes équilibrées. Quand le joueur domine, il parvient à anticiper. <b>Les appuis pieds :</b> Les pieds sont décalés. Le joueur ne reste pas sur ses appuis. <b>Présentation du volant :</b> La tenue du volant est stabilisée. Le corps est un peu bas. Il existe une volonté de rentrer dans le volant. Le buste est orienté vers l'avant. <b>Trajet de la raquette :</b> Le joueur commence à accélérer son geste, par une plus grande amplitude du bras raquette et une plus grande dissociation segmentaire. <b>Plan de frappe :</b> Le tamis est orienté face au filet.	<b>La frappe en reculant :</b> Le saut chinois ou saut d'interception, apparaît pour frapper en équilibre quand le joueur est pris de vitesse). <b>Le replacement :</b> Le joueur a un souci de replacement constant, après sa frappe, même si celle-ci n'est pas complètement équilibrée. <b>Les appuis pieds :</b> Les appuis sont adaptés aux types de service choisis. <b>Présentation du volant :</b> Il se redresse. La mise à distance du volant est optimale par un lâche de volant "fuyant", en mouvement. <b>Trajet de la raquette :</b> Il parvient à accélérer ou freiner le volant de façon stéréotypée (donc capable de servir court ou long). Le corps se redresse/se grandit en fin de frappe, la raquette "aussi" en finissant un mouvement de balancer. <b>Plan de frappe :</b> L'orientation du tamis varie selon la trajectoire recherchée.	<b>La frappe en reculant :</b> L'espace arrière est totalement maîtrisé : sauts chinois, pivot côté revers, ciseaux sont utilisés. Le déplacement arrière est ainsi toujours équilibré : jambes écartées, préparation de frappe de profil. <b>Le replacement :</b> Le joueur respecte le principe du dernier appui (pied côté raquette) qui permet de repousser et déclencher/orienter (si ciseau) le replacement (construire le replacement pendant ou juste après la frappe). <b>Les appuis pieds :</b> Les appuis sont adaptés aux types de service avec reprise d'appuis. <b>Présentation du volant :</b> Il se redresse. La mise à distance du volant est optimale (présentation du volant fixe) permettant la possibilité de masquer, l'incertitude. <b>Trajet de la raquette :</b> La préparation gestuelle est identique, afin de masquer la frappe (accélération ou décélération) pour augmenter l'incertitude. <b>Plan de frappe :</b> L'orientation du tamis varie selon la trajectoire recherchée.
<b>Services</b>	<b>Prise de raquette :</b> La prise universelle n'est pas utilisée, l'index est tendu sur la tige ou sur le grip. On peut aussi observer que certains élèves utilisent une prise marteau. <b>Dissociation :</b> Le coude se décolle du corps pour prendre le volant un peu plus tôt, un peu plus haut, un peu plus en avant. Le joueur commence à décaler ses appuis. Il joue de face avec un début de dissociation segmentaire. Bras et avant bras, coude décollé. <b>Les frappes :</b> Il frappe de face en force, type gagne terrain. Les frappes peuvent aussi être tendues. Les volants sont frappés ou placés. On observe un début de dissociation, le coude est un peu plus libéré. Le coude commence à se décoller du corps.	<b>Prise de raquette :</b> Certains joueurs conservent leur index sur le grip et d'autres utilisent la prise universelle. <b>Dissociation :</b> Il joue le plus souvent de face, parfois de profil par l'ouverture de l'épaule. Il frappe le coude libéré. Les appuis sont plus écartés, plus stables. Il y a une dissociation segmentaire. <b>Les frappes :</b> Il frappe à l'arrêt, plutôt sur les talons. Le joueur effectue une rotation de l'avant-bras pour orienter le volant. Il produit des dégaqués et des smashes (trajectoire piquée par une prise fermée de la raquette). Il produit des tops, des amortis, des contre-amortis, des blocs, des kills...	<b>Prise de raquette :</b> Le joueur utilise le plus souvent la prise universelle. On voit un début de changement de prise. <b>Dissociation :</b> Les appuis sont décalés, le coude est libéré et haut. L'amplitude du geste est importante en fonction du coup produit. <b>Les frappes :</b> Il frappe en avançant ou en rotation (ciseau). La préparation du coup est optimale, ce qui permet de masquer la frappe. Il enrichit sa palette de coups avec, des slices, des contre amortis, des drives, des ruschs, l'overhead... Il parvient à smasher (par la prise universelle de la raquette, il peut masquer le smash et augmenter la puissance). Il est capable d'utiliser une frappe revers quand il est en retard.
<b>Frappes</b>			