



PREPARATION ORAL 3 TENNIS

analyse tactique du jeu

Alain PIZZINATO

Plan de traitement

1. Cadre d'analyse
2. La défense
3. La préparation de l'attaque
4. L'attaque
5. Arbre de décisions tactiques simples

1. Le cadre d'analyse

1.1. Le gain du point

En tennis, le gain du point est obtenue :

- A la suite d'un **coup gagnant** (l'adversaire ne touche pas la balle avant le deuxième rebond).
- A la suite d'une **faute adverse provoquée**.
- A la suite d'une faute adverse non provoquée (erreur technique).

1.2. Le rapport de force

défavorable le joueur cherche à défendre

pour obtenir une situation ...

neutre qui va permettre de préparer l'attaque

pour obtenir une situation ...

favorable pour attaquer et marquer
 pouvoir

La tactique en tennis

sert à gérer efficacement le rapport de force en cours pour aboutir au gain du point.

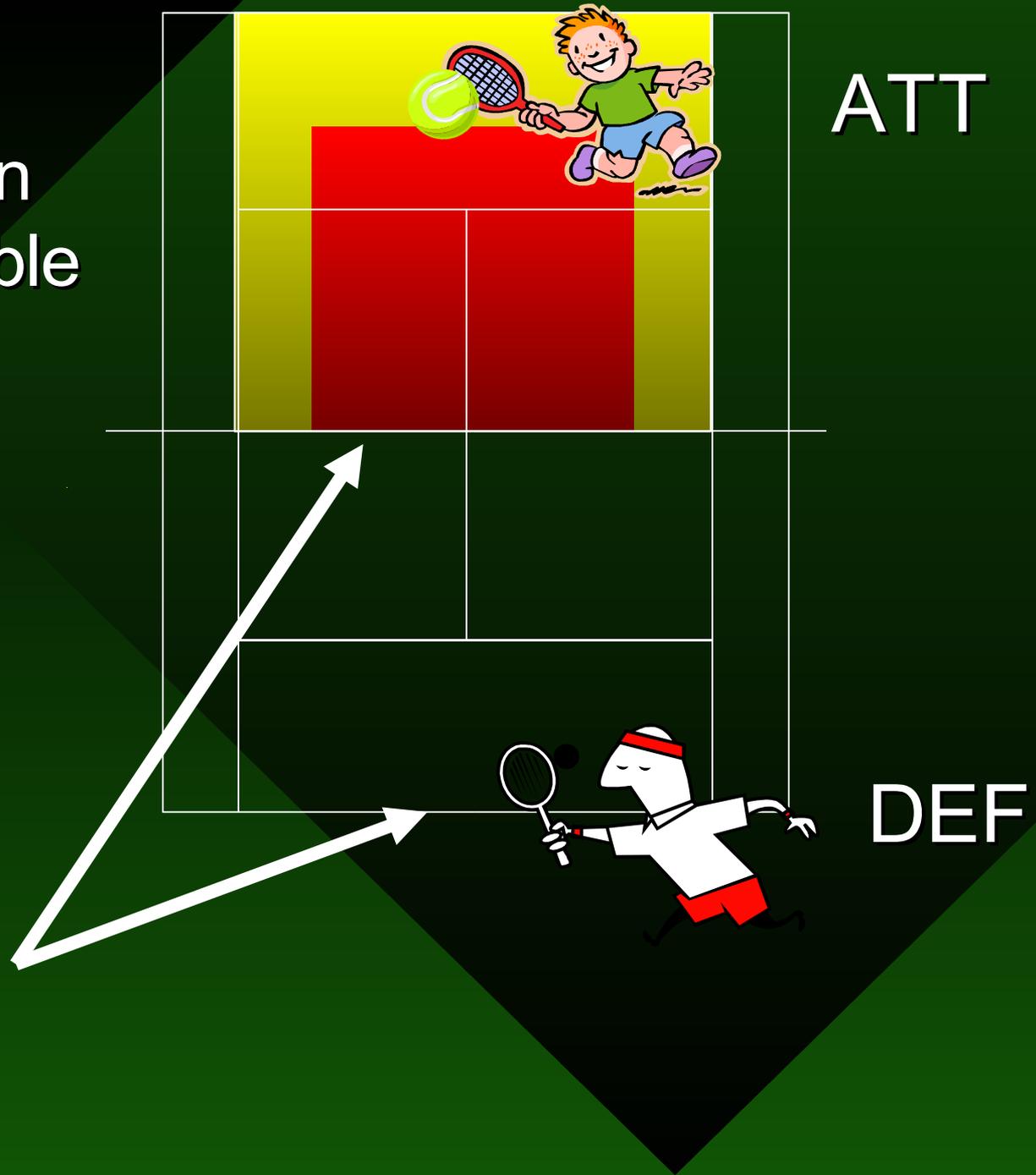
« Construire le point »

1.3. Les situations

La situation est *défavorable* quand le joueur reçoit une balle :

- rapide sur son point faible ;
- loin du filet ;
- loin du centre du terrain ;
- avec un effet lifté ;
- avec l'adversaire au filet.

Situation
défavorable



Exemples de situations défavorables

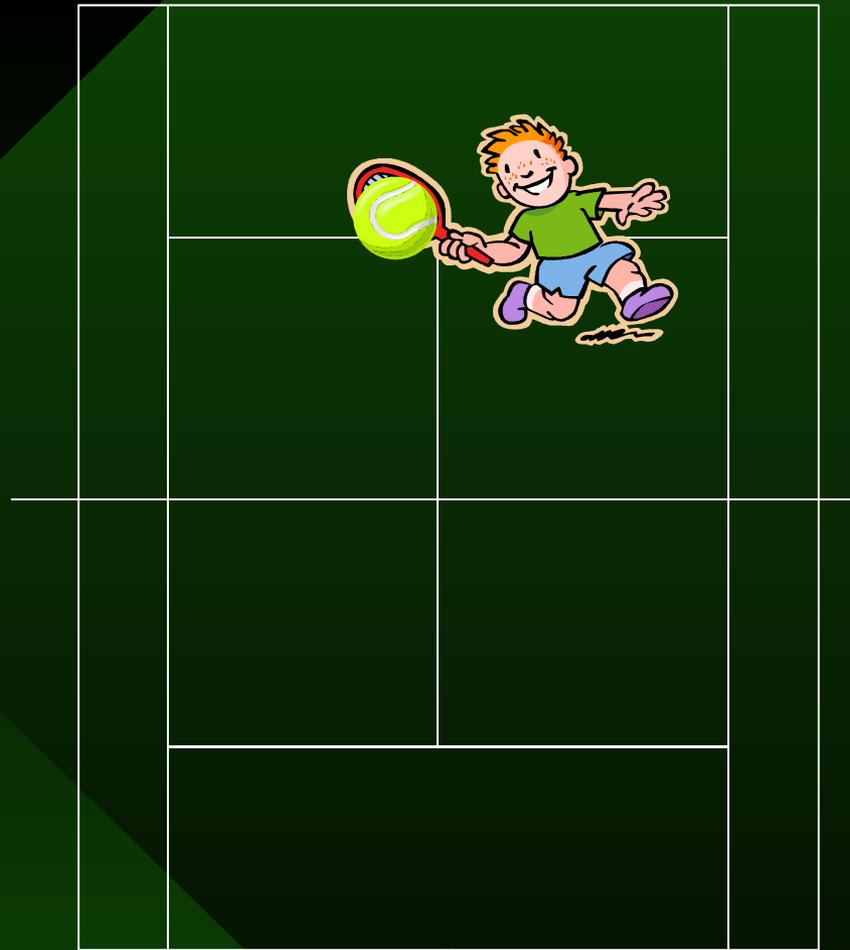
- réception d'un premier service ;
- course sur une balle amortie ;
- course sur un coup de débordement adverse ;
- réception d'un lob en fond de court;

1.3. Les situations

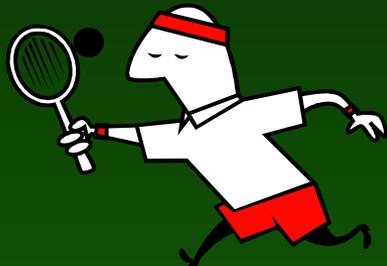
La situation est *favorable* quand le joueur reçoit une balle :

- lente sur son point fort ;
- haute et près du filet ;
- près du centre du terrain ;

Situation
favorable



ATT



DEF

Exemples de situations favorables

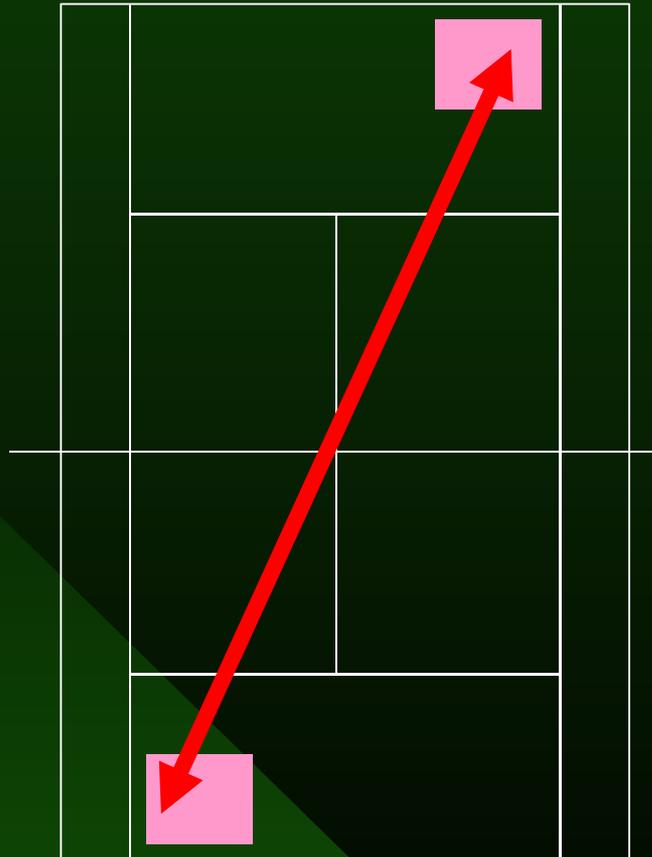
- exécution d'un premier service ;
- montée au filet après un coup de débordement ;
- frappe d'un balle lente à l'intérieur de son terrain ;
- smash en appui (éventuellement smash ciseau) ou volée d'attaque.

1.3. Les situations

La situation est *neutre (ou équilibrée)* quand les deux joueurs échangent :

- des balles assez rapides et longues (ou à effet) sur leur point faible ;
- en étant placés à l'extérieur du terrain ;

Situation
équilibrée



2. La défense

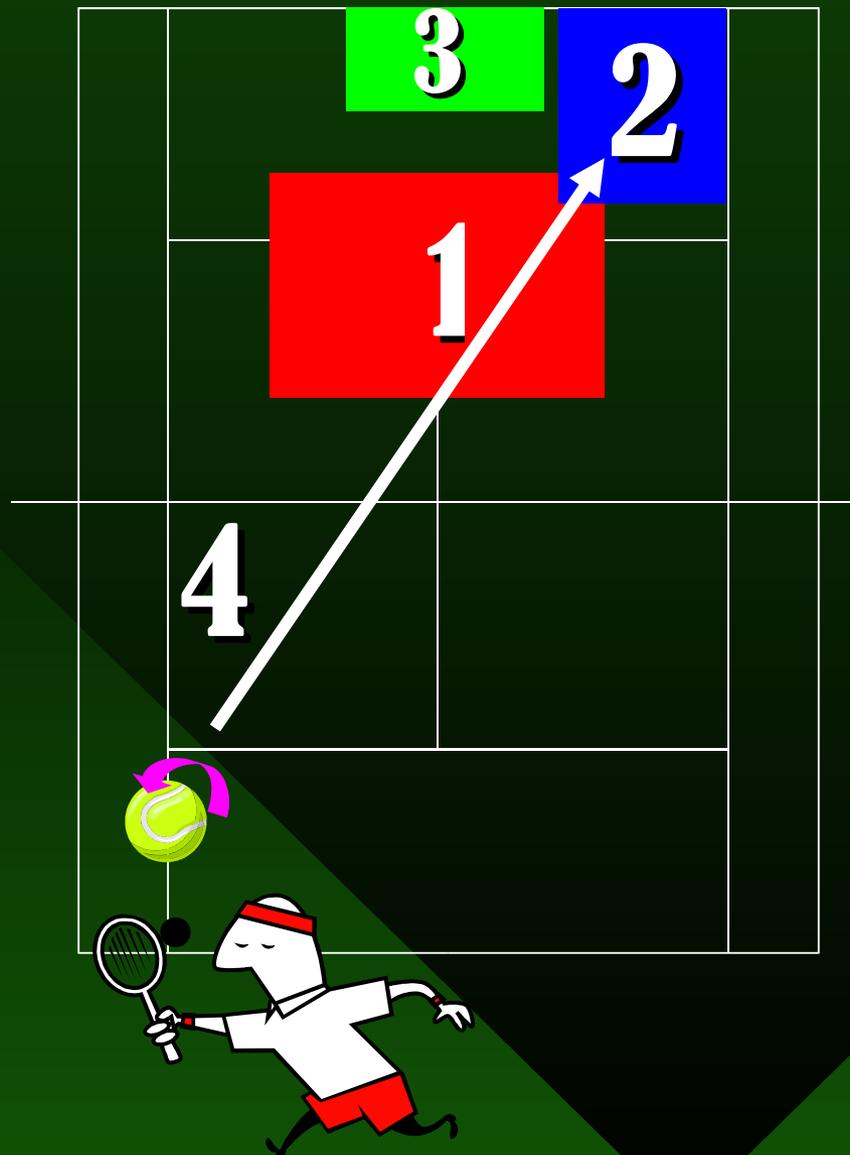
OBJECTIFS

1. Ne pas perdre le point.
2. Annuler l'avantage adverse (revenir à une situation neutre).

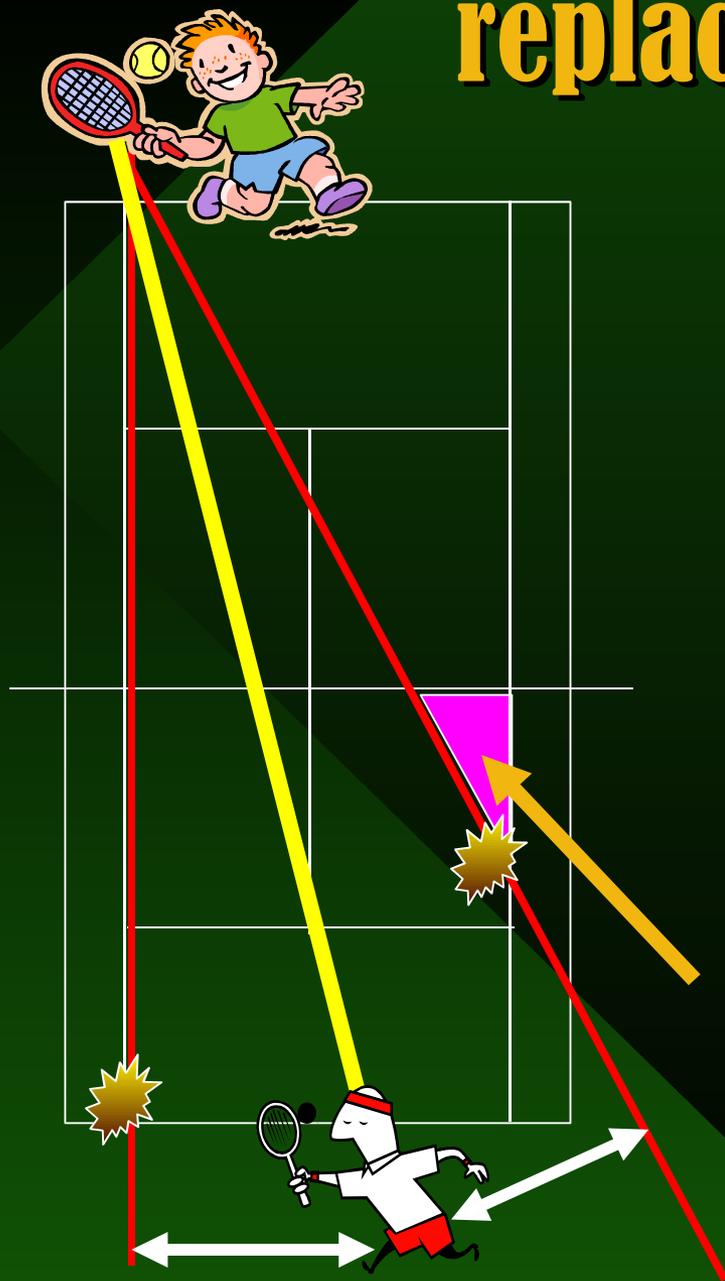
Schemas tactiques de défense

intentions	réalisations
<ul style="list-style-type: none">■ éviter de perdre le point et regagner du temps pour se replacer.	<ul style="list-style-type: none">■ produire une balle haute et lente.
	<ul style="list-style-type: none">■ produire une balle haute, lente et croisée.
<ul style="list-style-type: none">■ annuler l'avantage adverse en le faisant reculer.	<ul style="list-style-type: none">■ produire une balle longue.
<ul style="list-style-type: none">■ annuler l'avantage adverse en jouant sur le point faible adverse.	<ul style="list-style-type: none">■ jouer croisé ou droit (selon le coup faible) en chop.

Les niveaux de réponses



replacement tactique



**BISSECTRICE DE
L'ANGLE DES
TRAJECTOIRES DE
BALLES RAPIDES
POSSIBLES DU
JOUEUR ADVERSE**

Zone inutilisable

3. La préparation de l'attaque

OBJECTIFS

1. Mettre l'adversaire en difficulté pour obtenir une situation favorable.
2. Faire faire la faute à l'adversaire (prise de risque mesurée).

Schemas tactiques de construction

intentions	réalisations
<ul style="list-style-type: none">■ faire faire la faute ou obtenir une balle lente et courte.	<ul style="list-style-type: none">■ jouer sur le point faible adverse (jeu sans effet puis en chop ou en lift).
	<ul style="list-style-type: none">■ déplacer l'adversaire latéralement.
	<ul style="list-style-type: none">■ faire reculer l'adversaire (balle longue liftée).

4. L'attaque

OBJECTIFS

1. Marquer le point directement.
2. Faire faire la faute à l'adversaire (prise de risque plus grande).
3. Préparer la marque directe.

Schemas tactiques d'attaque

intentions	réalisations
■ marque directe.	■ coup de débordement.
	■ coup amorti.
	■ smash ou volée gagnante.
	■ montée au filet à contre temps.
■ faute provoquée.	■ produire une balle rapide sur le point faible adverse (ou sur le joueur au service).
■ préparer la marque directe.	■ montée au filet.

Schemas tactiques d'attaque évolutifs

- jouer loin de l'adversaire.
- jouer loin de l'adversaire avec une balle rapide.
- jouer vite sur le point faible adverse.
- venir au filet pour marquer le point.
- utiliser les effets pour faire faire la faute.
- réaliser une montée à contre temps.

5. Arbre de décisions tactiques simples

SITUATION A

OUI



SITUATION B

OUI



NON



NON



SITUATION C

OUI



NON



Je suis en situation défavorable (défense) ?

oui

non

L'adversaire est au filet ?

oui

non

non

oui

Je suis en situation favorable (attaque) ?

Je suis loin de la balle ?

Il s'est replacé après sa frappe ?

Je suis sur mon coup droit ?

Je suis excentré ?

oui

non

oui

non

oui

non

oui

non

L'adversaire est loin de la ligne de fond de court ?

oui

non

Lob coupé (pt faible)

Lob (coupé ou lifté) ou passing

Balle longue, sur pt faible

Balle à l'opposé du joueur

Coup rapide D ou G ou lift sur le revers

Chop croisé, long

Balle rapide croisée

Balle amortie

Montée au filet (centre, revers ou croisée) ou frappe