

# LA GRILLE DE COMPETENCES A ACQUERIR

## COMPETENCES A ACQUERIR POUR PASSER AU TERRAIN SUPERIEUR : ETRE CAPABLE DE...

OBJECTIF : FORMER DES JOUEURS AUTONOMES DANS LEUR PRATIQUE	BLANC	VIOLET	ROUGE	ORANGE	VERT
<b>COMPORTEMENT &amp; ARBITRAGE</b>	Jouer des matchs 1 <sup>er</sup> à 3 points	Jouer des matchs 1 <sup>er</sup> à 7 points	Jouer des jeux décisifs	Jouer des matchs dans le mode jeu, en simple et en double	Participer à un plateau vert ou à une compétition verte
	Serrer la main de son adversaire à la fin du match	Reconnaître une balle bonne d'une balle fautive	Annoncer les balles fautes et le score à voix haute Participer à un plateau rouge	Arbitrer un match 1 <sup>er</sup> à 2 jeux Participer à un plateau orange Respecter les décisions d'un arbitre	Arbitrer un match Respecter les principes de la partie sans arbitre
<b>TACTIQUE</b>	Engager avec une intention	Jouer tous les 1ers services au-dessus de la tête avec 40% de réussite	Jouer tous les 1ers et les 2es services au-dessus de la tête	Servir en ayant une intention agressive sur son 1 <sup>e</sup> service	Réussir la quasi-totalité de ses 2e services
	Jouer des coups droits et des revers Jouer où l'adversaire n'est pas	Réussir 5 échanges (10 frappes) avec un partenaire Faire des volées	Déplacer l'adversaire en jouant croisé ou long de ligne Se replacer après la frappe en regardant le terrain adverse	En retour, prendre l'avantage sur le 2 <sup>e</sup> service adverse Attaquer en jouant dans l'espace libre, en montant au filet ou en tapant plus fort	Reconnaître les différentes situations Adapter ses réponses aux différentes situations en utilisant tous les coups du tennis : volée, lob, smash, amorti...
	Avancer dans le court pour attaquer		Jouer en double	Défendre en se donnant du temps pour se replacer Se positionner correctement en début de point, en simple et en double	En double, faire service-volée et/ou retour-volée Intercepter en double