

## ELABORATION PROJET TACTIQUE

<b>Projet tactique envisagé</b>	<b>Actions ou combinaison d'actions</b>
<b>Maintenir mon schéma tactique dominant</b>	<b>1</b> → en frappant régulièrement long et haut
<b>Me donner du temps</b>	<b>2</b> → en fixant au filet pour loper fond de court
	<b>3</b> → en alternant les frappes fond de court et le jeu au filet
<b>Déséquilibrer mon adversaire en lui imposant un déplacement</b>	<b>4</b> → en fixant au fond du court pour surprendre au filet
	<b>5</b> → en contrastant les frappes (hauteur ,longueur et rythme)
<b>Déséquilibrer mon adversaire en le privant de temps</b>	<b>6</b> → en jouant sur le revers de mon adversaire
	<b>7</b> → en jouant fort et vite le plus souvent
<b>Déséquilibrer mon adversaire en jouant sur son point faible</b>	<b>8</b> → en obligeant le joueur à relever le volant (servir court, amorti au filet..)
	<b>9</b> → en éloignant l'adversaire de sa zone de confort par des frappes variées et précises (4 coins ,diagonales..)
<b>Enchaîner des frappes qui imposent à l'adversaire un type de réponse</b>	<b>10</b> → en produisant des frappes feintées (amorti , feintes de corps..)
	<b>11</b> → en obligeant l'adversaire à rester au filet (contre-amorti)
<b>Surprendre l'adversaire et retarder sa réaction</b>	<b>12</b> → en prenant l'initiative au service (long ,court ,revers)

### Quelques mots clefs :

trajectoires ( longueur, hauteur) , rythme, déplacement et remplacement, coup d'attaque (amortis et contre amortis, smashes, drive, feinte) et de défense, fixer l'adversaire, jeu court, rapport de force, vitesse de frappe, retard de l'adversaire , feintes, prise revers, précision des frappes