

LE NIVEAU DE JEU DU JOUEUR ÉLÈVE ADULTE - AUTOÉVALUATION

1.0 Ce joueur commence à jouer au tennis

3/4 du terrain

	Coups après rebonds	Service	Filet
1.5	Capable d'échanger , mais a une constance limitée par un manque de contrôle: moins de 5 coups consécutifs dans les échanges	Exécute 6/10 en balles arquées dans le carré de service	Effectue 2 à 3 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match

Fond de terrain

	Coups après rebonds	Service	Filet
2.0	Capable d'échanger , mais a une constance limitée par un manque de contrôle: moins de 6 coups consécutifs dans les échanges	Exécute 6/10 en balles arquées dans le carré de service	Effectue 2 à 3 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match
2.5	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs sur réception de balles faciles	Exécute 8/10 en balles arquées dans le carré de service	Effectue 3 à 4 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match Exécute smash sur lobs faciles du fond de terrain

3.0	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs Capable de recevoir des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite)	1^{re} balle plus rapide (trajectoire directe) 2^e balle : moyenne de 8/10	Effectue 4 à 5 volées consécutives Exécute smash sur lobs plus difficiles (lobs profonds)
3.5	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs même sur des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite) Capable de déplacer l'adversaire Fait les bons choix de jeu selon la situation	1^{re} balle plus rapide 2^e balle : moyenne de 8/10 Capable de varier la direction	Effectue 5 à 6 volées consécutives Exécute volées dans l'ouverture suite à un coup d'attaque à 1/2 terrain en couvrant bien ses angles Exécute smash en angle sur lobs courts Exécute smashes défensifs sur lobs difficiles (très profonds)

4.0	Très régulier en situation d'échange, ce joueur commence à développer son propre style de jeu (frappeur, placeur, repousseur, avanceur). En général, il est capable de changer le rythme d'un échange en se servant des balles à effet (coupé ou brossé). Il est de plus en plus dominant lorsqu'il reçoit des balles courtes (attaque à 1/2 terrain). Lorsque l'adversaire monte au filet, il commence à maîtriser la contre-attaque en 2 temps.	Ce joueur est de plus en plus à l'aise au filet. À la volée ou au smash, il sait placer la balle dans l'ouverture lorsqu'il reçoit des balles faciles. Il commence à développer la volée d'approche pour donner suite à son coup d'attaque de la zone du 3/4 de terrain.	Peut varier la direction de la 1 ^{re} balle de service avec un peu plus de puissance. Il commence à utiliser les services à effet coupé et/ou brossé sur ses 2 ^e balles de service.
------------	---	--	---

4.5	Ce joueur s'identifie de plus en plus à son style de joueur (frappeur, placeur, repousseur, avanceur). Ses coups à effet brossé (coups droits et revers) lui permettent de frapper à une cadence plus élevée que le joueur de niveau 4.0 tout en maintenant une bonne constance. Il est aussi capable de changer le rythme dans un échange en utilisant le rever coupé. En plus d'être dominant sur ses coups d'attaque à mi-terrain, il est de plus en plus dominant lors de ses attaques à 3/4 de terrain. Lorsque l'adversaire monte au filet, il maîtrise de mieux en mieux la contre-attaque en 2 temps.	Ce joueur est de plus en plus à l'aise lors de l'enchaînement de la volée d'approche vers le jeu au filet. Il sait aussi s'adapter en exécutant des smashes défensifs et offensifs selon la situation.	Ce joueur possède un 1 ^{er} service de plus en plus dominant avec un taux de réussite de plus de 40%. La qualité de sa 2 ^e balle de service fait que l'adversaire est incapable de prendre l'initiative du point à la suite du retour du service.
------------	---	--	---

5.0	Ce joueur possède les mêmes qualités que le joueur de niveau 4.5, mais à un niveau supérieur. C'est-à-dire qu'il est capable, à une cadence plus élevée, de maintenir la même constance dans ses coups en fond de terrain. Ses coups d'attaque à 1/2 terrain et au 3/4 de terrain sont réussis avec un taux de réussite plus élevé. Il maîtrise bien les coups de contre-attaque directe et aussi ceux en 2 temps.	Lors de la montée au filet, ce joueur maîtrise bien l'enchaînement du coup d'attaque en 3/4 de terrain, 1 ^{re} volée (volée gagnante ou volée d'approche) et jeu de filet (volée ou smash)	Ce joueur possède un 1 ^{er} service dominant avec un taux de réussite de plus de 50%. Son 2 ^e service est brossé, efficace (neutralise l'adversaire) avec un taux de réussite de plus de 90%
------------	--	---	--

5.5 Ce joueur possède les qualités d'un athlète se classant parmi les 25 premiers au niveau régional

6.0 Voir classement provincial

6.5 Voir classement national

7.0 Voir classement de l'association professionnelle

LE NIVEAU DE JEU DU JOUEUR ÉLÈVE JUNIOR - AUTOÉVALUATION

1.0	Ce joueur commence à jouer au tennis		
Micro-terrain			
	Coups après rebonds	Service	Filet
1.5	Capable de retourner 5/10 balles arquées envoyées par l'enseignant en alternance au coup droit et au revers	Exécute 4/10 en balles arquées avec le 1/8 du mouvement	Bloque 4/10 balles à la volée envoyées par l'enseignant en alternance au coup droit et au revers
2.0	Capable d'échanger , en coup droit ou revers, 6 coups consécutifs ou plus (balles arquées) avec l'enseignant (coups de l'enseignant inclus) avec jongleries	Exécute 6/10 en balles arquées avec le 1/8 du mouvement	Bloque 4/10 balles à la volée envoyées par l'enseignant au coup droit et au revers
2.5	Capable d'échanger , en coup droit ou revers, 6 coups consécutifs ou plus (balles arquées) avec l'enseignant (coups de l'enseignant inclus) sans jonglerie	Exécute 8/10 en balles arquées avec le 1/8 du mouvement	Bloque 6/10 balles à la volée envoyées par l'enseignant au coup droit et au revers
1/2 terrain			
	Coups après rebonds	Service	Filet
3.0	Capable d'échanger , mais a une constance limitée par un manque de contrôle : moins de 6 coups consécutifs dans les échanges	Exécute 6/10 en balles arquées avec le 1/8 du mouvement	Bloque balles faciles à la volée envoyées par l'enseignant, de la ligne de service, au coup droit et au revers
3.5	Capable d'échanger 6 à 8 coups consécutifs (balles arquées) sur réception de balles faciles	Exécute 8/10 en balles arquées dans le carré de service avec le mouvement complet	Bloque balles faciles et balles éloignées à la volée envoyées par l'enseignant, de la ligne de service, au coup droit et au revers
4.0	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs Capable de recevoir des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite)	Exécute 8/10 en balles arquées dans le carré de service avec le mouvement complet Capable de varier la direction	Bloque balles éloignées et balles plus rapides à la volée envoyées par l'enseignant, de la ligne de service, au coup droit et au revers
4.5	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs même sur des balles plus difficiles Capable de déplacer l'adversaire Fait les bons choix de jeu selon la situation	Exécute 8/10 mouvement complet Capable de varier la direction Réussit des trajectoires plus directes	Capable de varier la direction à la volée a été initié au smash sur lobs faciles envoyés par l'enseignant de la ligne de service
3/4 terrain			
	Coups après rebonds	Service	Filet
5.0	Capable d'échanger 6 à 8 coups consécutifs sur réception de balles faciles	Exécute 6/10 en balles arquées dans le carré de service	Effectue 2 à 3 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match
5.5	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs Capable de recevoir des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite)	1^{re} balle plus rapide (trajectoire plus directe) 2^e balle : moyenne de 8/10	Effectue 3 à 4 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match
6.0	Capable de déplacer l'adversaire Fait les bons choix de jeu selon la situation	1^{re} balle plus rapide (trajectoire plus directe) 2^e balle : Capable de varier la direction, moyenne de 8/10	Effectue 4 à 5 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match Exécute smash sur lobs faciles envoyés par l'enseignant du 3/4 du terrain
Fond de terrain			
	Coups après rebonds	Service	Filet
6.5	Capable d'échanger , mais à une constance limitée par un manque de contrôle : moins de 6 coups consécutifs dans les échanges	Exécute 6/10 en balles arquées dans le carré de service	Effectue 3 à 4 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match
7.0	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs Capable de recevoir des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite)	Exécute 8/10 en balles arquées dans le carré de service	Effectue 4 à 5 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match
7.5	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs même sur des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite) Capable de déplacer l'adversaire	1^{re} balle plus rapide (trajectoire plus directe) 2^e balle : moyenne de 8/10	Effectue 5 à 6 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match Exécute smash sur lobs faciles envoyés par l'enseignant du fond de terrain
8.0	Capable d'échanger 8 à 10 coups consécutifs même sur des balles plus difficiles (longues, courtes, loin à gauche, loin à droite) Fait les bons choix de jeu selon la situation	1^{re} balle plus rapide 2^e balle : Capable de varier la direction, moyenne de 8/10	Effectue 6 à 8 volées consécutives dans un échauffement d'avant-match Exécute smash sur lobs plus difficiles (lobs profonds)
8.5	Voir description Adulte 4.0 (Junior 9.0 = Adulte 4.5 J9.5 = A5.0 J10.0 = A5.5 J10.5 = A6.0 J11.0 = A6.6 J11.5 = A7.0)		