Niveau de votre tennis – Adulte seulement

Voici les différents niveaux de classement du Club de tennis de Repentigny (A-B-C-D) agencés avec le classement de Tennis Québec (1.0 à 5.0). Quelle est votre lettre?

Notes relatives à la saison 2024:

1. **Les membres de la classe (C+ = 3.0+) ne peuvent plus se joindre aux membres classés B (le soir). Ils doivent se présenter aux parcs réservés pour les C et D (le soir) et ce, à cause d'un achalandage trop élevé aux parcs des A et B. Les C+ qui désirent jouer avec les A, B devront se faire ré-évaluer pour savoir s'ils sont de niveau B. Cette note ne s'applique pas aux matins.**

2. Suite à votre autoévaluation inscrite sur votre formulaire d'inscription, il y aura une évaluation officielle faite en début de saison par un entraîneur de l'Académie de tennis Momentum afin d'équilibrer le niveau des joueurs.

Cela prévaut tant pour les anciens membres qui n'ont jamais été évalués que pour les nouveaux membres. La façon de procéder et le moment de l'évaluation officielle vous seront communiqués via courriel avant le début de la saison

(**D**) Classe 1.0

Le joueur commence à jouer au tennis.

(**D**) Classe 1.5

Le joueur commence à échanger mais éprouve de la difficulté en fond de terrain et au service.

(**D**) Classe 2.0

Réussit à échanger en fond de terrain sur balles faciles.

Constance limitée par l'absence de contrôle de balle. Le joueur esquive souvent un revers au profit d'un coup droit.

Le joueur se positionne pour protéger ses faiblesses. Son retour est irrégulier.

En simple, le joueur évite de prendre le filet. En double, il sait où se placer sur le terrain; il est à l'aise uniquement avec les volées du coup droit; il évite la volée du revers et le smash.

Les doubles fautes sont fréquentes. Le joueur éprouve de la difficulté avec le lancer de balle.

(**C**) Classe 2.5

Réussit des échanges de 5 coups consécutifs en fond de terrain, en utilisant surtout le coup droit. La trajectoire de balle est arquée et la vitesse est modérée. En simple, le joueur retourne vers le centre du terrain. En double, il éprouve de la difficulté à retourner en croisé.

Le joueur monte au filet à l'entraînement mais hésite à le faire en situation de match. Réussit 1re balle à moins de 50%. Le deuxième service se limite à une « mise en jeu ».

(**C**) Classe 3.0, 3,0+

Réussit des échanges de 10 coups consécutifs (autant en coup droit qu'en revers). À cadence modérée, le joueur retourne les balles hautes, courtes ou éloignées avec plus d'efficacité sur son coup dominant.

Sur un service de vitesse modérée, le joueur contrôle son retour tant en simple qu'en double – avec une intention précise.

Réussit bien la volée du coup droit sur balle facile; la volée dominante est efficace mais ne permet pas de finir le point. La volée est déficiente sur les balles basses ou éloignées. Réussit bien le smash sur balles faciles.

La 1re balle de service est réussie à plus de 50%. Le 2e service est plus lent.

(**B**) Classes 3.5 et 4.0-

Le joueur est apte à déplacer l'adversaire ou à retourner les balles faciles avec plus de puissance. Réussit plus de 50% de ses coups d'approche.

Peut retourner défensivement les services rapides ou éloignés. Sur 2e balle facile, le joueur retourne en puissance ou en précision. En double, son retour est parfois suivi d'une montée au filet. Au filet, le joueur est à l'aise : peut diriger sa volée du coup droit; au revers, il la dirige aussi mais sans conviction. Exécute des volées et des smashs qui exigent de courts déplacements.

Peut varier la vitesse et la direction de son 1er service. Peut aussi diriger son 2e service sur la faiblesse de l'adversaire. Les doubles fautes sont peu fréquentes.

(**A**) Classe 4.0

Peut préparer ses points de façon constante, grâce à une bonne variété de coups. Il est toutefois erratique en situations plus difficiles : balles rapides, éloignées, situation de jeu contre un adversaire au filet.

A de la difficulté à retourner les services très puissants ou avec effets. Son retour lui permet de prendre l'initiative du point, d'exploiter une faiblesse de l'adversaire. En double, sur des balles de vitesse modérée, ses retours sont variés et efficaces.

En simple le joueur est à l'aise avec le jeu de filet. En double, il adopte une attitude offensive sur différents types de balles ; peut intercepter les retours de services faciles. Sur des lobs faciles, son smash lui permet de finir le point.

Peut varier la vitesse ou la direction de son 1er service. Utilise les services à effets.

(**A**) Classe 4.5

Sait utiliser plusieurs effets de balles. Commence à développer un coup dominant ou encore une bonne constance. Peut difficilement réussir des bons coups dans 2 des 3 cas suivants : balle rapide, balle éloignée ou en situation de jeu contre un adversaire au filet.

Retourne régulièrement les 1ers services mais lorsqu'il tente un retour plus puissant, n'obtient pas 30% de réussites. En double, son retour n'est pas suffisamment bas (moins de 50% de réussites).

En double, le joueur fait le « service-volée » ; la volée d'approche n'est cependant ni puissante ni profonde. Lorsque la balle reçue est puissante ou en angle, il est irrégulier. Au filet, il peut finir le point grâce à une variété de volées : en angle, amortie ou frappée.

Possède un 1er service puissant ou à effets. Le 2e service est souvent précis et profond. Ne fait pas de doubles fautes. En double, la 1re balle de service est suivie d'une montée au filet mais les erreurs sont encore fréquentes.

(**A**) Classe 5.0

Réussit des échanges de 10 coups consécutifs à cadence plus élevée. Très régulier ou possède un coup dominant. Il réussit 50% de ses contre-attaques sur des balles difficiles : rapides, éloignées ou en situation de jeu contre un adversaire au filet.

Sur réception de 1ers services vers son coup dominant, le joueur réussit un retour de qualité une fois sur deux (50%). En double, il réussit à diriger la balle aux pieds de ses adversaires.

En double, ce joueur réussit bien le « service-volée »: sa première volée est profonde et dirigée en croisé. Réussit bien le smash, peu importe sa position sur le terrain.

Ce joueur possède un 1er service efficace lui permettant de gagner des points ou de provoquer des retours faciles. La qualité du 2e service

réduit le risque de retours offensifs. Lors du 1er service, en double, l’enchaînement service-volée est efficace.

Source : Tennis Québec