

# Charte des niveaux

## Tennis

NIVEAU	COUP DE FOND (coup droit et revers)	JEU DE FILET (volée et smash)	SERVICE
<b>DÉBUTANT</b>			
1.0	Le joueur commence à jouer au tennis.		
1.5	Le joueur commence à échanger, mais éprouve de la difficulté en fond de terrain et au service.		
<b>INTERMÉDIAIRE</b>			
2.0	Réussis à échanger en fond de terrain sur balles faciles. Constance limitée par l'absence de contrôle de la balle. Le joueur esquive souvent un revers au profit d'un coup droit.	En simple, le joueur évite de prendre le filet. Il est à l'aise uniquement avec les volées du coup droit.	Les doubles fautes sont fréquentes. Le joueur éprouve de la difficulté avec le lancer de balle.
2.5	Réussis des échanges de 10 coups consécutifs en fond de terrain, en utilisant surtout le coup droit. La trajectoire de balle est arquée et la vitesse est modérée.	Le joueur monte au filet à l'entraînement, mais hésite à le faire en situation de match.	Réussis la première balle à moins de 50 %. Le deuxième service se limite à une « mise en jeu ».
<b>AVANCÉ</b>			
3.0	Réussis 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.	Réussis 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. Réussis bien le smash sur balles faciles.	La première balle de service est réussie à plus de 50 %. Le deuxième service est plus lent.
3.5	Le joueur est apte à déplacer l'adversaire ou à retourner les balles faciles avec plus de puissance. Réussis plus de 50 % de ses coups d'approche.	Au filet, le joueur est à l'aise : il peut diriger sa volée du coup droit au revers et la diriger, mais sans conviction. Exécute des volées et des smashes qui exigent de courts déplacements.	Il peut varier la vitesse et la direction de son premier service. Il peut aussi diriger son deuxième service sur la faiblesse de l'adversaire. Les doubles fautes sont peu fréquentes.
4.0	Il 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.	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; il peut intercepter les retours de services faciles. Sur des lobes faciles, son smash lui permet de finir le point.	Il peut varier la vitesse ou la direction de son premier service. Utilise les services à effet.