



Special Olympics Belgium

Tennis : Skills

Février 2015

Special Olympics
Belgium





TENNIS : SKILLS

MINIMUM REQUIS POUR S'INSCRIRE AUX JEUX NATIONAUX EN TENNIS

1. Le service: Le joueur doit être capable de servir, par au-dessus de la tête ou par en dessous, au moins 5 fois sur 10. La balle doit passer au-dessus du filet et retomber avant la ligne de service du joueur opposé. A partir du moment où le service est réalisé, peu importe l'endroit où la balle arrive
2. Echange: le joueur doit pouvoir renvoyer au minimum 5 balles dans un échange.

A. Coup Droit

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur a des difficultés à frapper le coup droit.	2 points
Le coup droit du joueur est faible.	3 points
Le joueur contrôle légèrement la direction de la balle.	4 points
Le joueur joue des échanges courts en utilisant le coup droit et le revers.	5 points
Le joueur joue des échanges avec contrôle de la direction.	6 points
Le joueur joue des échanges avec cohérence et profondeur.	7 points
Le joueur joue des échanges prolongés.	8 points

Score





B. Revers

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur a des difficultés à frapper le revers.	2 points
Le revers du joueur est faible.	3 points
Le joueur contrôle légèrement la direction de la balle.	4 points
Le joueur contrôle la direction du revers mais manque de profondeur.	5 points
Le joueur renvoie des coups difficiles en défense.	6 points
Le joueur a des difficultés à retourner des balles hautes et rapides.	7 points
Le joueur a un coup droit et revers contrôlés avec direction, force et profondeur.	8 points

Score





C. Mobilité

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur ne bouge pas et ne se dirige pas vers la balle pour frapper.	2 points
Le joueur fait 1 à 2 pas vers la balle avant de frapper.	3 points
Le joueur se déplace vers la balle mais couvre mal son terrain.	4 points
Le joueur se déplace bien et couvre bien le terrain pour la plupart des coups.	5 points
Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle.	6 points
Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle, frappe des lobs défensifs et passe l'adversaire par le haut irrégulièrement.	7 points
Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle, frappe des lobs offensifs et passe l'adversaire par le haut régulièrement	8 points

Score





D. Premier service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le premier service est faible.	2 points
Fautes fréquentes lors du premier service.	3 points
Le joueur sert sans force.	4 points
Le joueur sert avec une certaine vitesse.	6 points
Le joueur sert avec vitesse et contrôle.	8 points

Score





E. Second service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Double fautes fréquentes.	2 points
Pousse le second service avec contrôle.	4 points
Le joueur frappe le second service avec contrôle.	6 points
Le joueur frappe le second service avec contrôle et profondeur.	7 points
Le joueur frappe le second service avec lift, contrôle et profondeur.	8 points

Score





F. Retour du service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur a des difficultés à retourner.	2 points
Le joueur retourne de temps en temps.	3 points
Le joueur retourne le second service régulièrement.	4 points
Le joueur retourne régulièrement le second service et de temps en temps le premier service.	5 points
Le joueur retourne régulièrement le premier et le deuxième service.	6 points
Le joueur retourne énergiquement le second service; et le premier service régulièrement.	7 points
Retours énergiques du premier et second service	8 points

Score





G. Volée

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur évite le filet.	2 points
Le joueur ne frappe pas de volée et évite le filet.	3 points
Le joueur frappe des volées irrégulières et évite le filet.	4 points
Frappes de volées de coup droit sont régulières et volées de revers irrégulières.	5 points
Le joueur frappe des volées de coup droit qui sont énergiques et des volées de revers défensives.	6 points
Le joueur frappe des volées qui sont énergiques en coup droit et en revers.	8 points

Score

Score Total

Divisez le score total par 7 pour déterminer le score de l'évaluation.

(Arrondissez jusqu'au dixième le plus proche. Ex : 4,97 = 5.0 ou 3,53=3.5)

Score d'évaluation

