

« VIVE LE TENNIS » / ÉCHELLE D'AUTOÉVALUATION

Trouvez les partenaires qui vous conviennent pour vous amuser d'avantage

Comment?

- Utilisez l'échelle d'autoévaluation "Vive le tennis" qui identifie et décrit les habiletés de tennis qui correspondent aux différents calibres de jeu.
(Consultez l'affiche à votre club ou le guide de poche pratique / disponibles en français et en anglais à la fédération)

Objectifs:

- Trouver votre propre niveau d'habileté au tennis.
- Trouver des joueurs d'un calibre semblable pour accroître le plaisir de jouer.
- Affronter un adversaire plus fort en utilisant un handicap afin de rendre la partie plus captivante.
- Suivre des leçons de groupe ou faire partie d'une ligue composée de joueurs de calibre similaire au vôtre.

Principes d'autoévaluation:

- Connaître l'échelle d'autoévaluation de "Vive le tennis".
- Consultez l'échelle de haut en bas, à partir du niveau 1.0.
- Découvrez le calibre qui décrit le mieux votre jeu.
- Demandez à l'instructeur ou l'entraîneur de vérifier votre autoévaluation, si cela peut vous aider.
- Souvenez-vous : plus vous jouerez et vous vous améliorerez, plus vous haussez votre calibre.
- Réévaluez-vous périodiquement.
- Vos performances lors de rencontres amicales ou compétitives vous permettront de juger de la justesse de votre autoévaluation.

HISTORIQUE, PRINCIPES DIRECTEURS ET QUESTIONS RÉPONSES ... À PROPOS DE L'ÉCHELLE D'AUTOÉVALUATION « VIVE LE TENNIS »

Considérations générales

En 1998, [Tennis Canada](#) a créé l'échelle d'autoévaluation « Vive le tennis », s'inspirant du [USTA National Rating System \(NRS\)](#). Depuis, l'Amérique du Nord utilise une classification uniforme.

En 1978, la USTA, la USPTA et l'IRSA ont étudié une quinzaine de systèmes de classification des joueurs et développé le NRS. Graham Nell, Ph.D. de l'université McGill de Montréal, lors de ces recherches commanditées par l'USTA, a conclu que le NRS, lorsqu'utilisé convenablement, est un système efficace. À la suite d'une autoévaluation d'un échantillon de 75 joueurs âgés de 13 à 55 ans, on a mesuré leur niveau de jeu en compétition. La corrélation a été très grande entre leur autoévaluation et leur niveau de jeu réel.

L'objectif principal de l'échelle d'autoévaluation « Vive le tennis » est d'aider les joueurs de tennis à accroître leur plaisir à l'aide d'un système d'évaluation des niveaux d'habiletés grâce auquel ils peuvent trouver des joueurs de calibre semblable pour des cours de groupe, des matchs, des ligues et tout autre programme.

Bien diriger cet outil de développement implique une méthode, un registre, un suivi.

Les gens peuvent très bien (a) découvrir l'échelle d'autoévaluation ; (b) réfléchir et s'attribuer eux-mêmes une « cote » personnelle (AUTOÉVALUATION). C'est l'objectif premier de l'échelle : se situer... Les marges d'erreurs sont donc acceptables, quitte à ce que le joueur qui s'est auto-évaluer fasse confirmer ou ajuster son niveau de jeu par un évaluateur professionnel.

Les caractéristiques des divers niveaux de jeu de l'échelle d'autoévaluation décrivent ce que le joueur est capable de faire en situation de jeu (le joueur est-il capable de ... ?).

L'échelle d'autoévaluation : système d'ÉVALUATION et / ou CLASSEMENT ?

L'échelle d'autoévaluation est à la fois utile comme système d'évaluation et comme outil de classification - mais il ne s'agit pas d'un classement.

Un classement est uniquement fondé sur des résultats de matchs sanctionnés, alors que l'échelle d'autoévaluation dépend du niveau d'habileté.

*Lorsque l'objectif est de diffuser le tennis, de former des groupes-cibles pour des cours, pour du jeu RÉCRÉATIF ou pour stimuler la pratique, l'échelle d'autoévaluation est clairement une ÉVALUATION et son objectif est de permettre de « trouver des **partenaires compatibles**.»*

*Si vous utilisez l'échelle comme moyen de classer des joueurs dans une ligue ou pour diverses COMPÉTITIONS, il est alors question d'une classification. Dans ce cas, les résultats des matchs prévalent. L'échelle sert alors à « trouver des **adversaires compatibles**. »*

L'évaluation FEMMES / HOMMES

Lors d'activités mixtes, il faut ajuster le niveau des hommes et des femmes afin de favoriser la compatibilité des calibres en compétition, en raison de considérations physiques (force et vitesse). Pour les niveaux 3.0 à 5.0, on doit retrancher 0.5 à l'évaluation des femmes. De 5.5 à 7.0, on doit retrancher 1.0.

L'évaluation ADULTES / JUNIORS

Il n'existe aucune différence dans l'évaluation des joueurs de tous âges. La nomenclature junior / adulte / senior (et autres) est arbitraire. Le niveau d'habileté n'a rien à voir avec l'âge. En conséquence, les joueurs d'âges variés sont évalués de manière uniforme.

Retenons tout de même que la réalité de jeu des « juniors » est souvent distincte de celle des « adultes », et vice-versa, ne serait-ce que pour des questions d'horaires de temps différents. Les « jeunes joueurs » ayant suivi des cours et des entraînements possèdent souvent une bonne technique ... en situation d'entraînement et avec leurs pairs. Mais, lorsqu'ils sont placés en situation de compétition contre un adulte, l'efficacité décroît (stratégie, psychologie, maturité). L'évaluateur professionnel doit en tenir compte lors de l'évaluation d'un junior.

L'évaluation en SIMPLE et en DOUBLE

Le niveau de jeu de l'échelle d'autoévaluation inclut des habiletés mesurables liées au simple et au double. Cependant, parfois, le joueur se situe à deux niveaux différents selon qu'il joue en simple ou en double. Entre le niveau atteint en simple et en double, il faut attribuer le niveau le plus haut.

Ajoutons que l'idéal (pour éviter toutes distorsions) serait de dédoubler l'évaluation : pour la même personne, on attribuerait et une cote de simple et une cote de double.

L'ÉCHELLE d'AUTOÉVALUATION et le CLASSEMENT QUÉBÉCOIS

Il est utile de disposer d'une charte de concordance entre les niveaux de jeu de l'échelle et les cotes mathématiques du calibre des joueurs du classement québécois. La fédération utilise une charte pour tous ses tournois sanctionnés classe ouverte et pour certains tournois récréatifs (tournoi de double parents/enfants par exemple).

L'échelle d'autoévaluation et les « DIXIÈMES »

L'utilisation des dixièmes autres que ceux définis par l'échelle d'autoévaluation est PROSCRITE.

Attention, le joueur ou l'évaluateur peut être tenté par ce piège ! Tôt ou tard, dans le cadre d'une activité-tennis, la personne qui a noté 2.7 (ou 2.75 !) sur un passeport aura un joyeux problème de conversion, d'ajustement. Ne tentez pas de faire un classement avec l'échelle d'autoévaluation!

Comprenez bien que la progression des 13 niveaux de l'échelle n'est pas une suite régulière dans le temps. Plus le joueur « grimpe » dans l'échelle, plus les plateaux supérieurs seront longs ... à atteindre. Normal !

Les CAS LIMITES : la problématique du 10 %

L'expérience montre que 90 % de la clientèle-tennis reçoit une évaluation semblable d'un évaluateur à l'autre. La problématique du 10 % qui reste découle des cas-limites, c'est-à-dire des joueurs dont le calibre frôle les limites inférieures ou supérieures des niveaux de l'échelle. Exemple-type : ce joueur est-il un 4.5 fort ou un 5.0 faible ?

En général, ce « 10 % » n'est pas très grave, mais dans le cas d'une ligue, la satisfaction des équipes tient à la « compatibilité entre adversaires » ! Il faut donc tenter de minimiser les variations de l'évaluation entre évaluateurs.

Tous doivent être conscients que l'évaluation du joueur (ou l'auto-évaluation) n'est pas éternelle. Le calibre d'un joueur fluctue dans le temps, en fonction de son stade d'apprentissage, de son vieillissement, d'une blessure, et d'une possible erreur d'évaluation. De plus, les résultats de matchs ultérieurs à une évaluation fournissent de précieuses indications, apportent des précisions et entraînent parfois des ajustements de niveaux. L'état-major d'une ligue compétitive doit impérativement procéder à une réévaluation de ses membres à chaque début de saison.

Ajoutons aussi que lors d'une première évaluation « à vie », il est souhaitable qu'un mécanisme de réévaluation soit adopté par le club, le parc, etc. Par exemple, un club pourrait très bien donner une première évaluation temporaire aux nouveaux adeptes et leur donner rendez-vous 3 mois plus tard afin d'ajuster ou de confirmer. Par la suite, une réévaluation systématique de tous les membres qui le désirent pourrait avoir lieu tous les 2 ans, à date fixe (« La semaine de l'autoévaluation » ...). Ces mesures ont pour objectif d'officialiser les fluctuations de calibre.

CALIBRE	COUPS DE FOND (coup droit et revers)	RETOUR DE SERVICE	JEU DE FILET (volée et smash)	SERVICE
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			
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.
2.5	Réussit 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.	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 1 ^{ère} balle à moins de 50%. Le deuxième service se limite à une "mise en jeu".
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 1 ^{ère} balle de service est réussie à plus de 50%. Le 2 ^{ème} service est plus lent.
3.5	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 2 ^{ème} 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 smashes qui exigent de courts déplacements.	Peut varier la vitesse et la direction de son 1 ^{ier} service. Peut aussi diriger son 2 ^{ème} service sur la faiblesse de l'adversaire. Les doubles fautes sont peu fréquentes.
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 1 ^{ier} service. Utilise les services à effets.
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 1 ^{ers} 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 1 ^{er} service puissant ou à effets. Le 2 ^{ème} service est souvent précis et profond. Ne fait pas de doubles fautes. En double, la 1 ^{ère} balle de service est suivie d'une montée au filet mais les erreurs sont encore fréquentes.
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 1 ^{ères} 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 1 ^{er} service efficace lui permettant de gagner des points ou de provoquer des retours faciles. La qualité du 2 ^{ème} service réduit le risque de retours offensifs. Lors du 1 ^{er} service, en double, l'enchaînement service-volée est efficace.
5.5	Ce joueur a développé un style de jeu identifiable : "attaquant de fond de terrain", joueur polyvalent, joueur "service-volée" ou relanceur de fond de terrain. Il a une bonne anticipation technique ("lecture" du service adverse, position de l'adversaire) et tactique (réactions de l'adversaire en situation spécifique). Il n'a pas de faiblesses majeures. Il réussit à contre-attaquer des balles difficiles ou profondes et réussit bien en situation de jeu contre un adversaire au filet. Ce joueur peut jouer les tournois provinciaux classe ouverte. Il est capable d'exploiter les faiblesses de ses adversaires grâce à la variété de son jeu ou en utilisant des coups spécifiques – drop-shot, lob, coups en angle, balles lentes, etc.			
6.0 à 7.0	À ce niveau l'autoévaluation devient superflue. Les classements (provincial, national, international) présents ou passés sont un meilleur indicateur. Le joueur de niveau 6.0 a suivi un entraînement intensif en vue de compétitionner au niveau junior national, dans les circuits universitaires, ou a obtenu un classement national. Le joueur de niveau 6.5 a une solide expérience des tournois internationaux classe ouverte (circuits satellites ou challengers.) Le joueur de niveau 7.0 est un joueur professionnel de calibre international.			