

Niveau de jeu selon la norme NTRP (National Tennis Rating program)

NTRP 1.0 (E)

Ce joueur n'a jamais joué ou ne fait que commencer à jouer au tennis.

NTRP 1.5 (E+)

Ce joueur peut avoir suivi une série de cours pour débutants.

Mi-terrain : Il sait retourner la balle avec des trajectoires arquées, à mi-terrain ou aux trois-quarts du terrain selon son âge (junior) ou son habileté.

Filet : Ce joueur possède certaines habiletés à frapper et à recevoir des balles avant rebond (volée).

Service : Il peut servir à partir de la position armée.

NTRP 2.0 (D)

Fond du terrain : Ce joueur est capable de retourner des balles dans le terrain adverse en coup droit et en revers du fond du terrain surtout lorsqu'elles sont faciles. Il commence aussi à s'adapter à différentes sortes de balles, mais il les renvoie où il peut.

Filet : Ce joueur a appris les notions de base de la volée et du smash (prise, position, jeux de jambes).

Service : Son mouvement de service est complet mais manque encore de synchronisation.

Retour de service : Il commence à retourner le service de l'adversaire avec plus de régularité.

NTRP 2.5 (D+)

Fond du terrain : Ce joueur est capable de retourner des balles dans le terrain adverse en coup droit et en revers à une cadence lente en s'adaptant à toutes sortes de balles. Toutefois, il ne les dirige pas toujours où il veut. Il sait aussi se défendre sur des balles plus difficiles. Il sait utiliser le lob lorsqu'il est en difficulté.

Filet : Ce joueur devient plus à l'aise à la volée et au smash mais il éprouve de la difficulté à les utiliser en situation de match.

Service : La synchronisation et le rythme de son service sont meilleurs. Sa première balle est plus rapide que sa deuxième et il commet rarement de double faute.

Retour de service : Ce joueur retourne le service de l'adversaire dans le terrain régulièrement mais sans précision.

NTRP 3.0 (C)

Fond du terrain : Ce joueur commence à être régulier en situation d'échange. Non seulement il s'adapte bien aux différentes sortes de balles de son adversaire, mais il commence à contrôler ses intentions en dirigeant mieux ses balles. Il est conscient des tactiques à appliquer sans pouvoir toutefois réussir à les exécuter parfaitement.

Filet : Au filet, à la volée et au smash, il possède certaines notions de réception de balles (adaptation) et de renvoi de balles (intention). Ce qui lui permet de se débrouiller lorsque la situation l'y oblige.

Service : Sa première balle de service est assez rapide et il commence à mieux la diriger. Toutefois, il donne encore sa deuxième balle de service.

Retour de service : Au retour de service, il sait se défendre sur des services plus rapides.

Double : Ce joueur commence à jouer en double. Il connaît les positions ainsi que le rôle de chaque joueur.

NTRP 3.5 (C+)

Fond du terrain : Ce joueur est plus régulier en situation d'échange et peut même faire de sa régularité son atout principal. Il sait également maintenir une bonne cadence. Non seulement il sait s'adapter à toutes sortes de balles (adaptation) mais encore peut-il diriger ses balles où il veut selon ses intentions : en profondeur ou dans différentes directions.

Filet : Au filet, à la volée et au smash, son habileté à recevoir différentes sortes de balles et à contrôler ses intentions lui permet de jouer au filet sans toutefois en faire son point fort.

Service : Ce joueur peut varier la vitesse et/ou la direction de son premier service pour déjouer son adversaire. Il sait diriger son deuxième service sur le revers sans augmenter ses doubles fautes.

Retour de service : Il s'adapte de mieux en mieux aux premières balles de service rapides de l'adversaire.

Double : Il devient de plus en plus familier avec le double. Il applique mieux les jeux de base ainsi que les exceptions à la règle de base.

NTRP 4.0 (B)

Fond du terrain : Très régulier en situation d'échange tout en sachant maintenir la cadence lorsque son adversaire essaie de varier le rythme.

Capable en général de changer le rythme de ses échanges en commençant à se servir des balles à effet (coupé, brossé).

Lorsque son adversaire monte au filet, il commence à contre-attaquer en jouant dans l'ouverture ou en utilisant le lob défensif.

Mi-terrain et filet : Il sait aussi utiliser la zone mi-terrain afin d'attaquer l'adversaire et effectuer les volées ou le smash approprié.

Service : Il a développé une première balle de service plus rapide tout en variant sa direction afin de faire bouger l'adversaire. De plus, il est conscient de l'importance de servir des balles profondes. Il commence à se servir de balles à effet en coupant sa première balle et en brossant son deuxième service.

Retour de service : Il peut contrôler les premières balles de service de son adversaire et sait prendre une certaine initiative sur les deuxièmes balles de service en jouant en profondeur ou dans des directions variées.

Double : En double, ce joueur sait profiter de sa première balle de service pour prendre l'initiative. Il peut aussi attaquer une deuxième balle de service facile afin de suivre son attaque au filet. Au filet il couvre bien ses angles.

NTRP 4.5 (B+)

Fond du terrain : Ce joueur utilise bien les balles à effet afin d'assurer sa régularité au fond du terrain. Il sait jouer profondément dans le terrain adverse lorsque c'est nécessaire ainsi que varier le rythme de ses coups. Il est capable de maintenir une bonne cadence même sur des balles rapides.

Il commence à provoquer son adversaire à partir de la zone de débordement (3/4 du terrain) en utilisant bien les balles croisées, décroisées ou parallèles. Lorsque son adversaire monte au filet, il peut utiliser soit une contre-attaque parallèle ou croisée court, soit le lob brossé.

Mi-terrain : Il sait exploiter les balles courtes de son adversaire (mi-terrain) en attaquant soit en précision, soit en frappant tôt (vitesse).

Filet : Au filet, il sait à la fois bien couvrir ses angles ou fermer l'ouverture. Il commence à développer des volées coupées.

Retour de service : En plus de contrôler les premières balles de service rapides ainsi que de savoir prendre l'initiative sur les deuxièmes services de son adversaire, il sait s'adapter aux services coupés et brossés de son opposant.

Double : En double, il s'avère un bon attaquant en utilisant bien son service. Ses volées efficaces le rendent plus étanche au filet. Il utilise une bonne variété de retours de service.

NTRP 5.0 (A)

Fond du terrain : Les balles d'échange de ce joueur sont plus rapides que la moyenne, ce qui augmente la cadence de son jeu. Il est quand même très régulier.

Il provoque bien l'adversaire en zone de débordement (3/4 du terrain) en frappant la balle tôt dans le rebond (vitesse). Il sait aussi effectuer des balles courtes croisées. Il sait varier ses contre-attaques en redirigeant des balles rapides. Il peut varier son style de jeu selon l'adversaire, le pointage ou les conditions qui entourent le match.

Mi-terrain et filet : Au filet, ses volées d'approche à mi-terrain (coupées) sont plus efficaces. Cela lui permet de mieux exploiter la tactique service-volée.

Service : Ce joueur est capable de gagner des points avec son premier service. Son deuxième service est assez efficace pour empêcher son adversaire d'attaquer.

Retour de service : Il tend à provoquer fréquemment l'adversaire sur le deuxième service de celui-ci.

Double : En double, il utilise bien le service suivi de la volée. Il utilise bien à la fois les volées en puissance ou en précision. Ses retours de service sont variés et efficaces. Il communique bien avec son partenaire.

NTRP 5.5 (AA) - CLASSE RÉGIONALE (25 PREMIERS)

Ce joueur se caractérise par un style de jeu plus spécifique :

Repousseur : Reconnu par sa capacité de garder son adversaire au fond du terrain et de repousser les attaques.

Placeur : Reconnu par sa capacité de jouer en précision dans le but de garder souvent son adversaire hors d'équilibre.

Frappeur : Reconnu par la puissance de ses coups en général. Ce joueur possède habituellement un coup supérieur à la moyenne (ex : coup droit d'attaque en puissance).

Avanceur : Reconnu pour exploiter le jeu de filet au maximum, telles les séquences de jeu : service-volée et/ou « chip and charge » c'est-à-dire attaque en précision sur le service de l'adversaire suivie de la volée ou du smash.

Ce joueur s'orientant vers la compétition doit développer les aspects psychologiques du tennis afin de bien jouer sous la pression. Il pourrait suivre un entraînement consacré aux aspects physiques et nutritifs du joueur de tennis.

NTRP 6.0 - CLASSE PROVINCIALE

Ce joueur maîtrise toutes les techniques mentionnées ci-dessus. En plus d'être très régulier, il peut utiliser soit la puissance ou la précision ou les deux. En compétition, il peut varier sa stratégie ou son style de jeu selon l'adversaire. Ce joueur a reçu un entraînement intensif du côté physique, psychologique et nutritif pour la compétition de niveau national.

NTRP 6.5 - CLASSE NATIONALE

Ce joueur maîtrise tous les niveaux de jeu énoncés ci-dessus et est un compétiteur expérimenté. Il voyage régulièrement pour participer à des tournois de niveau international dans le but d'obtenir un classement A.T.P.

NTRP 7.0 – CLASSEMENT ATP et WTA

Ce joueur est de calibre international et possède un classement ATP (Homme) ou WTA (Femme)