

GALAXIE TENNIS

LES EVOLUTIONS



LE PASSEPORT ET LES PLATEAUX

courant saison 2019

SUR ADOC

- ✓ Intégration du passeport Galaxie Tennis

SUR MON ESPACE TENNIS

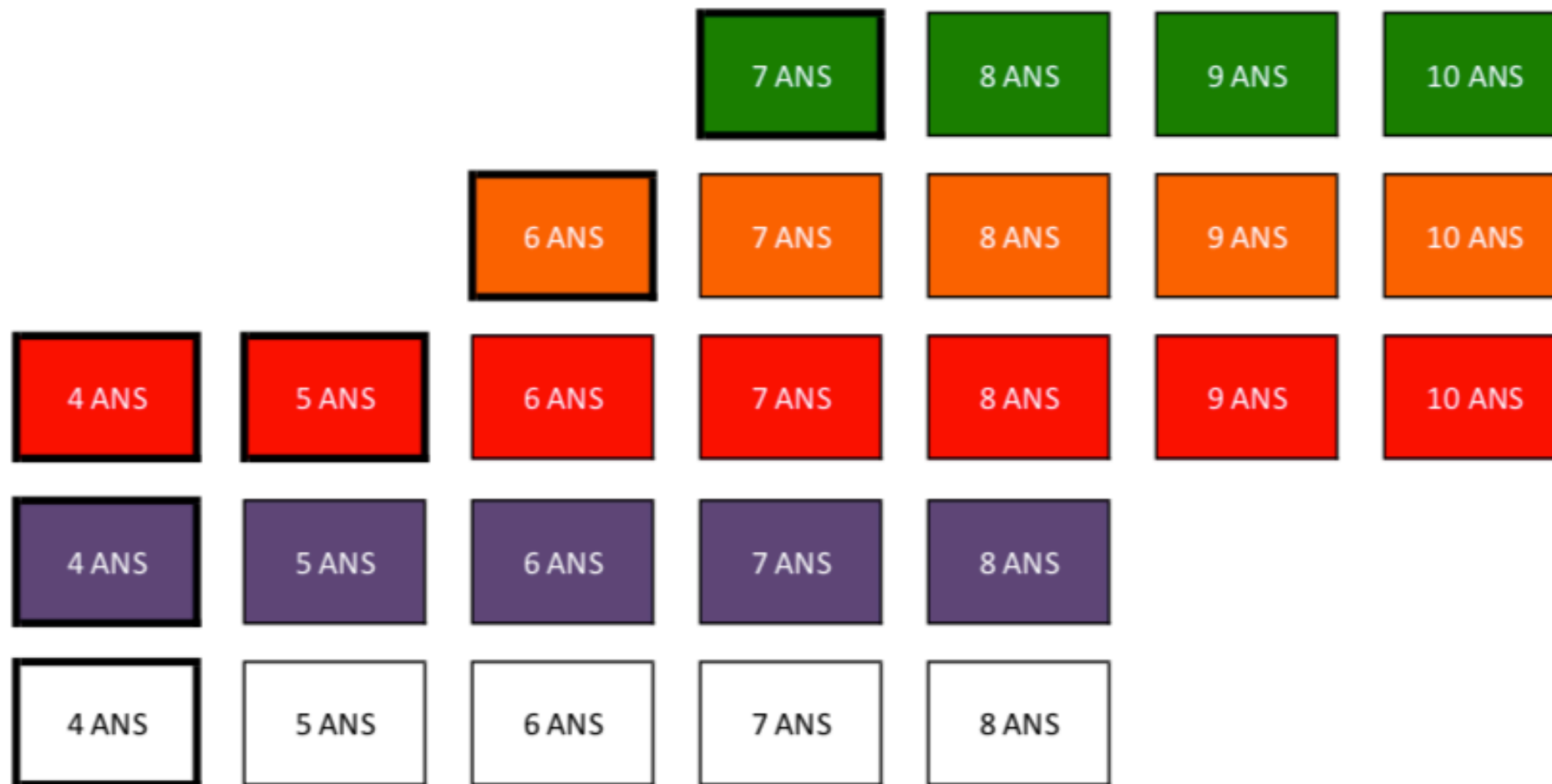
- ✓ Visualisation du passeport
- ✓ Visualisation des palmarès des plateaux et du palmarès des matchs homologués

LES TTCA

Nouvelle grille de compétences

OBJECTIF : FORMER DES JOUEURS AUTONOMES DANS LEUR PRATIQUE	COMPETENCES A ACQUERIR POUR PASSER AU TERRAIN SUPERIEUR : ETRE CAPABLE DE...				
	BLANC	VIOLET	ROUGE	ORANGE	VERT
COMPORTEMENT & ARBITRAGE	Jouer des matchs 1 ^{er} à 3 points	Jouer des matchs 1 ^{er} à 7 points	Jouer des jeux décisifs	Jouer des matchs dans le mode jeu, en simple et en double	Participer à un plateau vert ou à une compétition verte
	Serrer la main de son adversaire à la fin du match	Reconnaître une balle bonne d'une balle faute	Annoncer les balles fautes et le score à voix haute	Arbitrer un match 1 ^{er} à 2 jeux	Arbitrer un match
			Participer à un plateau rouge	Participer à un plateau orange	Respecter les principes de la partie sans arbitre
				Respecter les décisions d'un arbitre	
TACTIQUE	Engager avec une intention	Jouer tous les 1ers services au-dessus de la tête avec 40% de réussite	Jouer tous les 1ers et les 2es services au-dessus de la tête	Servir en ayant une intention agressive sur son 1 ^e service	Réussir la quasi-totalité de ses 2e services
	Jouer des coups droits et des revers	Réussir 5 échanges (10 frappes) avec un partenaire	Déplacer l'adversaire en jouant croisé ou long de ligne	En retour, prendre l'avantage sur le 2 ^e service adverse	Reconnaître les différentes situations
	Jouer où l'adversaire n'est pas	Faire des volées	Se replacer après la frappe en regardant le terrain adverse	Attaquer en jouant dans l'espace libre, en montant au filet ou en tapant plus fort	Adapter ses réponses aux différentes situations en utilisant tous les coups du tennis : volée, lob, smash, amorti...
	Avancer dans le court pour attaquer		Jouer en double	Défendre en se donnant du temps pour se replacer	En double, faire service-volée et/ou retour- volée
				Se positionner correctement en début de point, en simple et en double	Intercepter en double
OBJECTIF : FORMER DES JOUEURS SANS LIMITES	AUTRES ACQUISITIONS RECOMMANDEES : ETRE CAPABLE DE...				
	BLANC	VIOLET	ROUGE	ORANGE	VERT
Service	Frapper au-dessus de la tête (ballons de baudruche) à la main ou à la raquette	Au service, adopter la bonne position de départ	Servir en équilibre en passant par la position armée	Servir avec une prise correcte (continentale à marteau)	Différencier 1 ^e et 2 ^e service (vitesse, zones, effets)
				Servir avec de l'effet	
				Servir en accompagnant à gauche (pour un droitier)	
Tenue de raquette et attitude d'attention	Tenir la raquette en bout de manche	Reprendre la raquette dans les 2 mains entre chaque frappe	Dans l'échange, adopter une attitude d'attention dynamique main libre au cœur de la raquette		Différencier les attitudes d'attention en fonction du coup à jouer (retour, fond de court ou volée)
	Tenir la raquette dans les 2 mains en début de point				
	Prendre l'information sur la balle reçue (gauche-droite)	Prendre l'information sur la balle reçue (avant-arrière et haut-bas)		Déceler vite toutes les informations sur la balle reçue (vitesse, direction, profondeur, effet)	
Fond de court	Jouer des revers à 1 et à 2 mains	Frapper la balle en avant du corps, en coup droit et en revers	Débuter la préparation en orientant les épaules, tamis au-dessus de la main	Différencier les prises de coup droit et de revers	Jouer la balle à différents moments et différentes hauteurs y compris en retour de service
		Maîtriser son équilibre à la frappe	Maîtriser son équilibre dans le mouvement, quelle que soit la situation	Mettre de l'effet dans la balle	Gagner des points en coup droit
				Accélérer la tête de raquette à la frappe	
				Traverser la balle	
Jeu au filet			A la volée, réduire la préparation	Volleyer en avançant	Jouer des volées liftées de fond de court
			A la volée, frapper devant soi	Armer directement pour smasher	
Jeu de jambes	Se dégager des trajectoires	Adapter au rebond son placement en profondeur	Etre actif entre les frappes (allègement et reprise d'appuis)	Jouer en avançant / transférer	Maîtriser les différents types de déplacement et de replacement
				Utiliser les différentes formes d'appuis à la frappe	

LES COULEURS





CATEGORIES GALAXIE

Niveau BLANC	de 4 à 6 ans
Niveau VIOLET	de 4 à 8 ans
Niveau ROUGE	de 4 à 10 ans
Niveau ORANGE	de 6 à 10 ans
Niveau VERT	De 7 ans à ...

LA COMPETITION HOMOLOGUEE

ORANGE	de 7 à 10 ans
VERTE	De 7 ans à ...
JAUNE	De 8 ans à ...

CHANGEMENTS DE NIVEAUX

Blanc à Violet	Club* / ADOC
Violet à Rouge	Club* / ADOC
Rouge à Orange	Club* / ADOC
Orange à Vert 9 et 10 ans	Club* / ADOC
Orange à Vert 7 et 8 ans	CTRC
Vert à Jaune	Classement min 30/3

PLATEAUX versus COMPETITION HOMOLOGUÉE

LES PLATEAUX

- Du niveau blanc au niveau **rouge**
uniquement
- Non homologués

LA COMPETITION HOMOLOGUÉE

- Dès le terrain **orange**
- Améliorer le maillage territorial :
densifier le nombre de tournois
par département et équilibrer le
calendrier

Autorisation de jouer en catégorie supérieure

Le tableau ci-dessous indique pour chaque jeune joueur :

- Les catégories d'âge pour lesquelles il est autorisé à disputer une épreuve en catégorie supérieure de façon automatique ;
- Les catégories d'âge pour lesquelles il est nécessaire d'obtenir un classement à 30/3 ou une autorisation préalable pour pouvoir participer aux épreuves correspondantes.

AUTORISATIONS DE JOUER EN CATEGORIE SUPERIEURE											
CAT. SOUHAIT. CAT. INIT.	10 ans et moins	12 ans et moins		14 ans et moins		16 ans et moins		18 ans et moins		Seniors	
7 ans orange	CTR/DTN										
7 ans vert	CTR/DTN										
8 ans orange											
8 ans vert			30/3								
9 ans vert			30/3								
10 ans vert			30/3		30/3	CTR					
11 ans						CTR	CTR	CTR	CTR	CTR	CTR
12 ans								CTR	CTR	CTR	CTR
13 ans et +											

Accès à la compétition

Catégorie d'âge 8 ans :

- Les jeunes, filles et garçons, faisant partie de la catégorie d'âge 8 ans sont autorisés à participer à une compétition homologuée.

Catégorie d'âge 7 ans :

- Les jeunes, filles et garçons de la catégorie d'âge 7 ans peuvent disputer des épreuves oranges ou vertes homologuées 10 ans et moins (terrain vert ou orange), à la condition d'avoir obtenu l'autorisation de la part de la DTN.

TENNIS

DEMANDE D'AUTORISATION DE PARTICIPATION À UNE COMPÉTITION HOMOLOGUÉE

ASSOCIATION DE TENNIS DE FRANCE - DÉPARTEMENTAL

Nom, Prénom : _____ N° Tennis : _____
Date de naissance : _____

Qualifié d'une compétition de Niveau 1 homologuée homologuée (orange/verte) pour la saison 2024.

Cette autorisation est valable pour toute la durée de la saison.

Par à Paris le 20/20/20

N°	DATE	TITULAIRE	NOM DE LA	INDICATEUR DE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Si document remis par le DTN après validation de la DTN, être présenté au juge-arbitre de la compétition.

Fédération Française de Tennis
Départementale de Tennis de France - DTN

Ces joueurs devront présenter au juge-arbitre de l'épreuve l'attestation, validée par la DTN, leur permettant de participer à 7 tournois maximum par an.

Les évolutions du classement

COEFFICIENTS	COMPETITION VERTE					COMPETITION JAUNE				
	Formats 1-2-4-8	Format 3	Format 5	Format 6	Format 7	Formats 1-2-4-8	Format 3	Format 5	Format 6	Format 7
GALAXIE 8, 9 et 10 ans			0,2	0,3	0,4			0,2	0,4	0,5
12 et moins	0,5	0,3	0,2	0,3	0,4	0,6	0,4	0,2	0,4	0,5
14 et moins	0,6	0,4	0,2	0,4	0,5	0,7	0,4	0,3	0,4	0,6
16 et moins	0,7	0,4	0,3	0,4	0,6	0,8	0,5	0,3	0,5	0,6
18 et moins	0,7	0,4	0,3	0,4	0,6	0,8	0,5	0,3	0,5	0,6
Seniors	0,8	0,5	0,3	0,5	0,6	1	0,6	0,4	0,6	0,8