

Grille d'évaluation du joueur

Nom du joueur évalué

Critères	1 Limité	2 Bas	3 Moyen	4 Bon	5 Très Bon	6 Excellent
1. Service	Faible, souvent hors limites	Manque de contrôle et de puissance	Service correct mais prévisible	Service bien placé et varié	Service puissant et précis	Service stratégique, difficile à contrer
2. Retour de Service	Imprécis, manque de puissance	Retours parfois hors limites ou trop courts	Retours corrects, mais manque de variété	Retours solides et bien placés	Retours efficaces avec un bon placement	Retours difficiles à anticiper, mettant en difficulté l'adversaire
3. Amortis à la ZNV	Absent ou pas de contrôle, erreurs fréquentes	Dinks faibles, peu variés. Troisième coup peu ou mal maîtrisé	Dinks corrects mais prévisibles. Troisième coup présent mais encore irrégulier	Bon contrôle, variations modérées. Troisième coup bien maîtrisé et utilisé avec stratégie	Très bons dinks, bien placés et stratégiques. Bon usage du troisième coup selon la situation	Excellents dinks, variation constante. Troisième coup constant et tactique. Capacité à prendre le contrôle de l'échange
4. Volées	Manque de réactivité et d'efficacité	Volées trop molles ou imprécises	Volées correctes, mais manque d'agressivité	Volées solides avec une bonne défense	Volées percutantes et précises	Volées très efficaces, mettant l'adversaire sous pression
5. Revers	Manque de contrôle et de précision	Revers trop passif ou imprécis	Revers correct, mais manque d'agressivité	Revers solide avec une bonne régularité	Revers précis et percutant	Revers très efficace, mettant l'adversaire sous pression
6. Smashes	Absent ou manque de puissance et de direction	Smashes faibles et trop défensifs	Smashes parfois efficaces, mais manque de régularité	Smashes bien placés et difficiles à retourner	Smashes puissants et stratégiques	Smashes quasi imparables, forçant l'adversaire à la faute
7. Lobs	Absent ou mauvais contrôle, trop courts ou hors limites	Lobs prévisibles, faciles à attaquer	Lobs corrects mais manque de précision	Lobs bien placés et stratégiques	Lobs efficaces, mettant en difficulté l'adversaire	Lobs parfaits en timing et placement
8. Déplacements	Très lent, mauvaise couverture	Mobilité limitée, placements tardifs	Déplacements corrects mais manque d'efficacité	Bonne mobilité et anticipation	Mobilité fluide et réactive	Mobilité exceptionnelle, adaptabilité parfaite
9. Positionnement à la ZNV	Mauvais positionnement, perte d'opportunités	Positionnement parfois trop passif	Positionnement correct, mais améliorable	Bonne présence à la ZNV	Excellente occupation de la ZNV, met la pression	Parfait équilibre attaque/défense à la ZNV
10. Lecture du jeu et stratégie	Ne comprend pas les tactiques de base	Stratégie limitée et prévisible	Bonne compréhension, mais manque d'exécution	Bonne lecture du jeu, prise de décisions efficace	Excellente lecture du jeu et adaptation	Stratégie avancée, prise de décisions très efficace
11. Coup droit	Coup droit peu contrôlé, souvent imprécis, sans constance.	Coup droit à plat, stable mais peu précis.	Coup droit précis et constant	Coup droit solide avec « topspin » et bon placement.	Très bon coup droit avec rotations variées « topspin » et slice.	Coup droit offensif, précis, avec excellente maîtrise des rotations.

Total des Points : /66

Interprétation des Scores :

59-66 points : Niveau 4.0+ (Avancé / Compétitif)
51-58 points : Niveau 3.75 (Intermédiaire / Avancé)
44-50 points : Niveau 3.50 (Intermédiaire Supérieur)
38-43 points : Niveau 3.25 (Intermédiaire Avancé)
32-37 points : Niveau 3.0 (Intermédiaire)
26-31 points : Niveau 2.75 (Débutant avancé)
19-25 points : Niveau 2.5 (Débutant Intermédiaire)
11-18 points : Niveau 2.0 (Débutant)

Notes :

Bonne connaissance des règlements? [] Oui [] Non

Appel du pointage adéquat? [] Oui [] Non

Signature de l'évaluateur

Date (jj/mm/aaaa)