



Grille d'évaluation du joueur

Nom du joueur évalué _____

CATÉGORIES	CRITÈRES / COMPOSANTES	Choix Attribué
1	SERVICE	
1. Limité	Réussit rarement un service réglementaire; geste peu contrôlé et manque de précision, entraînant de nombreuses fautes.	
2. Passable	Réalise des services valides de façon irrégulière; contrôle et précision limités, avec un placement souvent prévisible.	
3. Moyen	Réalise la majorité des services réglementaires; contrôle adéquat, mais précision et variation encore limitées.	
4. Bon	Exécute des services fiables et constants; contrôle efficace et placement stratégique avec très peu de fautes.	
5. Très bon	Maîtrise un service précis (en profondeur), varié et stratégique, adapté à l'adversaire avec une excellente régularité.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure du service en profondeur; grande précision, constance et variations tactiques pour créer un avantage sur l'adversaire dès le début de l'échange.	
2	RETOUR DE SERVICE	
1. Limité	Retour de service peu maîtrisé; nombreuses fautes et manque de contrôle, de positionnement et de déplacement avant la frappe.	
2. Passable	Retours valides occasionnels, mais irréguliers; contrôle limité et difficultés face aux services rapides ou profonds. Déplacement lent.	
3. Moyen	Réalise la majorité des retours; contrôle acceptable, avec des retours profonds en développement, mais encore irréguliers.	
4. Bon	Réalise des retours fiables et stratégiques; bonne profondeur, contrôle et transition rapide vers la zone de non-volée.	
5. Très bon	Maîtrise des retours précis (profond), tactiques; neutralise le serveur et crée un avantage grâce au placement et à une transition efficace.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure des retours; précision, profondeur et stratégie permettent de prendre le contrôle de l'échange avec peu d'erreurs.	
3	AMORTI (DINK) À LA ZNV ET POSITIONNEMENT	
1. Limité	Dink rarement maîtrisé; manque de contrôle, de positionnement et de déplacement, offrant des occasions d'attaque à l'adversaire.	
2. Passable	Dinks occasionnellement réussis, mais contrôle limité et positionnement irrégulier avec des réactions tardives.	
3. Moyen	Réalise des dinks contrôlés avec un positionnement adéquat, mais manque encore de constance sous pression.	
4. Bon	Exécute des dinks précis et contrôlés avec un bon positionnement, des déplacements efficaces et une bonne coordination avec le partenaire, mais il manque de variété de coups (brossé, coupé, à plat).	
5. Très bon	Maîtrise des dinks précis et stratégiques avec variations et effets, excellente anticipation et coordination avec le partenaire.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure du dink (utilisation de l'effet); contrôle précis, stratégie efficace, anticipation et positionnement optimal en tout temps.	
4	COUPS D'APPROCHE (DROP, DRIVE, SEMI-DRIVE)	
1. Limité	Coups d'approche peu maîtrisés; choix tactique, contrôle et progression vers la zone de non-volée insuffisants.	
2. Passable	Coups d'approche occasionnellement efficaces; manque de constance, de contrôle et de transition vers la zone de non-volée.	
3. Moyen	Coups d'approche généralement efficaces; bonne progression vers le filet, mais précision et stratégie à améliorer.	
4. Bon	Coups d'approche contrôlés et bien choisis; placement efficace et transition rapide vers une position offensive.	
5. Très bon	Maîtrise des coups d'approche variés; choix tactique, précision et transition rapide vers la zone de non-volée. Peu de faute directe.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure des coups d'approche (constance); variations stratégiques, contrôle précis et transition optimale vers l'attaque.	
5	COUPS À LA VOLÉE (DROIT OU REVERS, AVEC OU SANS EFFET)	
1. Limité	Volées peu maîtrisées; manque de contrôle, de réaction et de positionnement près de la zone de non-volée.	
2. Passable	Volées occasionnellement réussies; contrôle limité et difficultés face aux balles rapides avec un positionnement irrégulier.	
3. Moyen	Volées de base maîtrisées; contrôle acceptable, mais réaction et précision à améliorer sous pression.	
4. Bon	Volées régulières et efficaces; bon contrôle, positionnement adéquat et capacité à maintenir ou prendre l'avantage.	
5. Très bon	Maîtrise des volées variées utilisant l'effet parfois; précision, réactions rapides et positionnement stratégique pour déstabiliser l'adversaire.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure des volées; adaptation, précision et stratégie permettent de contrôler le rythme du jeu avec efficacité.	

CATÉGORIES	CRITÈRES / COMPOSANTES	Choix Attribué
6	COUP REVERS	
1. Limité	Revers peu maîtrisé; préparation, contrôle et utilisation en situation de jeu très limités.	
2. Passable	Revers occasionnellement efficace; technique et contrôle limités, avec une utilisation encore hésitante.	
3. Moyen	Revers de base fonctionnel; contrôle acceptable, mais précision et puissance variables sous pression.	
4. Bon	Revers régulier et contrôlé; bonne préparation, variété et efficacité dans plusieurs situations de jeu.	
5. Très bon	Revers précis et polyvalent; contrôle, variations et stabilité technique permettent de défendre et créer des occasions offensives.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure du revers; grande précision, variété et efficacité tactique pour contrôler et dominer le jeu.	
7	COUP DROIT	
1. Limité	Coup droit peu maîtrisé; préparation, contrôle et efficacité limités en situation de jeu. Aucune intention.	
2. Passable	Coup droit occasionnellement efficace; contrôle et régularité limités, surtout sous pression.	
3. Moyen	Coup droit de base efficace; contrôle acceptable, mais précision, variation et constance à développer.	
4. Bon	Coup droit régulier et contrôlé; bonne préparation, variété et efficacité en situations offensives et défensives.	
5. Très bon	Coup droit précis et polyvalent; maîtrise des variations, adaptation tactique et grande constance sous pression.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure du coup droit; puissance, précision et variations stratégiques pour contrôler le jeu et créer des occasions offensives.	
8	SMASH	
1. Limité	Smash peu maîtrisé; préparation, positionnement et contrôle limités avec difficulté à saisir les occasions offensives.	
2. Passable	Smash occasionnellement réussi; technique, puissance, positionnement et synchronisation encore irréguliers.	
3. Moyen	Smash de base efficace; attaque les balles hautes, mais manque encore de précision, puissance et constance.	
4. Bon	Smash efficace et régulier; bon déplacement, contrôle et utilisation stratégique des occasions offensives.	
5. Très bon	Smash puissant et précis; excellente anticipation, placement efficace et contrôle pour conclure les points.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure du smash; puissance, précision et stratégie pour conclure efficacement les échanges sous pression.	
9	DÉPLACEMENTS	
1. Limité	Déplacements difficiles; réactions tardives, mauvais positionnement et récupération lente après les coups.	
2. Passable	Déplacements de base fonctionnels; manque de rapidité, de constance et de récupération efficace.	
3. Moyen	Déplacements adéquats; bonne mobilité générale, mais anticipation et ajustements encore à améliorer.	
4. Bon	Déplacements efficaces; bon positionnement, remplacement rapide et coordination adéquate avec le partenaire.	
5. Très bon	Déplacements excellents; rapidité, anticipation et positionnement supérieur pour une couverture efficace du terrain.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure des déplacements; anticipation, fluidité et coordination optimales pour contrôler le terrain.	
10	LECTURE DE JEU ET STRATÉGIES	
1. Limité	Compréhension du jeu limitée; peu d'anticipation, décisions tactiques inadéquates et positionnement inefficace. Aucune intention.	
2. Passable	Compréhension de base du jeu; stratégie irrégulière et prise de décision encore limitée.	
3. Moyen	Bonne compréhension des principes du jeu; applique des stratégies simples, mais avec une constance limitée.	
4. Bon	Analyse bien le jeu; prend de bonnes décisions tactiques et adapte efficacement ses choix et son positionnement.	
5. Très bon	Excellente lecture du jeu; stratégie avancée, anticipation et adaptation efficaces avec une très bonne coordination.	
6. Excellent	Maîtrise supérieure de la lecture du jeu; anticipation, stratégie avancée et intelligence tactique pour contrôler les échanges.	
	Anticipe les trajectoires des balles et commence à intercepter les balles à la ZNV (Poaching)	
Compilation des points:		

Notes:

Évaluateur (s):

Date:

(jj/mm/aaaa)