

Compétences joueurs niveau 4.0

Nom: _____ Auto évaluation: _____ Date: _____

Email: _____ Cellulaire: _____ nb parties évaluée: _____

Conditions météo: _____

À compléter par l'équipe d'évaluation:

Niveau de compétence 4.0 – doit AUSSI posséder toute les compétences du 3.5

	0	1	2	3
Coup droit précis et profond avec régularité et contrôle				
Coup du revers précis et profond avec régularité et contrôle				
Service presque toujours en jeu avec une vitesse variée et profond				
Retour de service presque toujours en jeu et de vitesse variable et profond				
Frappe de smash avec régularité, précision et profondeur				
Précision régulière dans l'exécution d'un coup en hauteur (lob)				
Capable de soutenir un long échange d'amorti (variation de vitesse /profondeur)				
Très bonne compréhension d'une balle attaquable vs échange d'amorti				
Patience en échange d'amorti pour provoquer l'erreur de l'adversaire				
Exécute un 3e coup avec régularité en fond de terrain pour monter au filet				
Capable de varier la vitesse lent à rapide lors de l'amorti pour créer ouverture				
Capable d'échanger à la volée à vitesse variée et pour différents coups				
Capable de réussir des arrêts de volée et reset de coups forts				
Capacité à contrôler la zone de non volée en gardant l'adversaire profondément				
Conscient du positionnement du partenaire et se déplace en équipe				
Bonne connais. du position stratégique et de son utilisation -stacking /switching				
Nb modéré d'erreur direct				
Capable d'identifié lacunes adverse et plan d'attaque				

Service réussi – 9 sur 10 (90%)		
	OUI	NON
Service réussi		
Faute de pied au service		

Retour de service réussi – 9 sur 10 (90%)		
	OUI	NON
Réussi coup droit		
Réussi du revers		

Vollée réussi – 9 sur 10 (90%)		
	OUI	NON
Réussi coup droit		
Réussi du revers		
Faute de pied zone non volée		

*- Si un joueur ne peut se déplacer rapidement pour restrictions physique, la note sera réduite en fonction du niveau de jeu.

Évaluateur: _____ Niveau actuel: _____ Joueur: _____

Échelle: 0 = Non observé ou non réussi, 1 = réussite partielle, doit être travaillé, 2 = réussite de base mais doit être travaillé, 3 = performe solidement et avec constance