

SUPPORT D'EVALUATION DES JOUEURS DE L'ECOLE DE TENNIS

Mode d'évaluation	NIVEAUX	BLANC	VIOLET	ROSE	ROUGE	BLEU
	Critères d'évaluation	Assiduité	Assiduité	Assiduité	Assiduité	Assiduité
Contrôle continu	Comportement	Investissement général	Investissement général	Investissement général	Investissement général	Investissement général
	Efficacité	Capacité à réaliser 3 frappes consécutives (6 frappes au total) avec le partenaire en utilisant toute la longueur du terrain en utilisant coup droit et revers	Capacité à réaliser 4 frappes consécutives (8 frappes au total) avec le partenaire en (piège autorisé)	Capacité à réaliser 4 frappes consécutives (8 frappes au total) avec le partenaire en utilisant toute la longueur du terrain en utilisant coup droit et revers (piège interdit)	Capacité à réaliser 4 frappes consécutives (8 frappes au total) avec le partenaire en utilisant toute la longueur du terrain en utilisant coup droit et revers - plusieurs fois	Capacité à réaliser 5 frappes consécutives (10 frappes au total) avec le partenaire en utilisant toute la longueur du terrain en utilisant coup droit et revers - plusieurs fois
		Capacité à jouer dans l'espace libre	Capacité à jouer dans l'espace libre	Capacité à jouer dans l'espace libre	Capacité à jouer dans l'espace libre	Capacité à jouer dans l'espace libre
		Attendre que l'adversaire soit prêt avant d'engager	Reconnaître les balles bonnes et les balles fautes	Reconnaître les balles bonnes et les balles fautes	Annoncer le score à haute voix	Effectuer un jeu décisif en autonomie
Séance jeu et match	Arbitrage	Serrer la main de l'adversaire à la fin du match	Suivre et mémoriser le score (match en 4 points)	Suivre et mémoriser le score (match en 5 points)	Effectuer un match en 7 points (avec alternance des services)	Connaître les signes balle bonne (paume de la main vers le sol) et balle faute (index levé)
		Technico-tactique	Tenir sa raquette en bout de manche	Capacité à réaliser un service catapulte	Frapper au dessus de la tête au service	Stabilité à la frappe (en fond de court)
	Différencier les faces du tamis en coup droit et revers		Attitude d'attention les 2 mains sur la raquette	Différencier les faces du tamis en coup droit et revers	Capacité à se replacer après les frappes	Orienter les épaules en début de préparation au fond de court
	Capacité à jouer dans l'espace libre	Capacité à réaliser des coups gagnants	Capacité à réaliser des coups gagnants	Capacité à réaliser des coups gagnants	Capacité à réaliser des coups gagnants	
Séance jeu et match	Arbitrage	Maîtriser les positions du serveur et du relanceur (diagonale)	Respecter son adversaire	Etre autonome dans la gestion des règles	Conserver une attitude correcte en toute circonstance	
		Compter en mode jeu (15,30,40)	Capacité à réaliser un match en situation d'auto-arbitrage	Capacité d'arbitrer un "vrai match"	Connaissance des règles spécifiques au double	
Séance jeu et match	Technico-tactique	Capacité à utiliser des effet (un minimum)	Capacité à accélérer la tête de raquette à la frappe (en fond de court)	Utiliser son coup fort	Intercepter en double	
		Accélérer sa 1ère balle de service	Capacité à prendre l'avantage sur 2ème balle adverse	Jeu de jambe : accélérer, freiner	Maîtrise des différents effets	