Grille d'évaluation pour:				
Niveau GA (4.0)		**L'évaluation s'exprime en points (de 0 à 3)**	**Note**	**Commentaires**
Le passage au pickleball 4.0 est le point de rencontre entre stratégie et cohérence. Les joueurs de ce niveau font preuve d'un contrôle fiable sur le coup droit et le revers, en utilisant le placement et le rythme pour façonner le point au lieu de compter uniquement sur la puissance.	1	Contrôle les coups de base (services, amortis, coups puissants, lobs et smashes)		
	2	Varie son **coup d'approche** en utilisant efficacement un coup en puissance et/ou l'amorti en fond de terrain.		
	3	**Zone de transition** Selon la situation (adversaire à la ZNV) utilise efficacement l'amorti.		
	4	Utilise les effets de balle de manière plus fréquente lorsque la situation est appropriée		
	5	**À la ZNV** Fait souvent preuve de patience et d'adresse dans l'échange Déplace les adversaires afin de créer des ouvertures		
	6	**À la ZNV** Réalise des volées poussées. Contrôle la direction et maintient l'adversaire en fond de terrain (balle atterrie dernier tiers) ou dans les pieds.		
	7	**Volées** Soutient un échange à la volée au filet et commence à utiliser le contrôle directionnel. Capable de bloquer la volée (reset)		
	8	Utilise stratégiquement le **lob** comme option de jeu à la ZAC		
	9	Capable d'utiliser la stratégie d'interception (poaching)		
	10	Reconnaît les situations où le reset est approprié et est capable de l'utiliser.		
	11	Se déplace efficacement avec son partenaire en fonction du placement de la balle.		
	12	Démontre clairement la maîtrise du jeu d'équipe (déplacement élastique, ascenceur) et anticipe les coups de l'adversaire.		
	13	Possède une bonne mobilité et rapidité dans l'ensemble de son jeu.		
		LA NOTE DE PASSAGE EST 80%	**TOTAL:**	

Légende:	0: Incapable d'exécuter --- 1: Tentative très mal exécutée/besoin de travail --- 2: Bonne forme de base/ besoin de travail --- 3: Performances solides et constantes

Notes:

Éclaireur:	Nom, Prénom et signature:	Date: