Rapport Statistique de Match

Analyse de Performance Data

12 mai 2026

1 Vue d'Ensemble du Match

Indicateur	D.Jade	M. Landaluce
Points Totaux Gagnés	64/149 (43%)	85/149 (57%)
Points Gagnés sur 1er Service	36/55 (65%)	38/49 (78%)
Points Gagnés sur 2ème Service	13/29 (45%)	12/16 (75%)
Balles de Break Sauvées	4/8 (50%)	1/2 (50%)
Coups Gagnants	12	26
Fautes Directes (Total)	25	34

2 Analyse des Indicateurs Clés de Performance (KPIs)

2.1 Performance Sous Pression (Clutch)

Note de lecture des données : *Dans ce modèle statistique, un point est considéré* ***"sous pression"*** *lorsqu'il a un impact direct et immédiat sur le tableau d'affichage (balles de break, balles de jeu, balles de set, ou moments de bascule en fin de manche type 4-4, 5-5, tie-breaks). À l'inverse, les points* ***"sans pression"*** *regroupent les situations de début et de construction de jeu (0-0, 15-0, 15-15).*

Concernant le ***"% de la ligne de fond"****, cette métrique calcule la distance entre le rebond de ta balle et la ligne de fond adverse.* ***Plus le pourcentage est élevé, plus ta balle est courte.*** *Un demi-court mesurant environ 11,89m, une balle à 54% rebondit proche de la ligne de service. Une balle à 65% rebondit bien à l'intérieur du carré de service (à près de 8 mètres de la ligne de fond).*

La gestion des moments critiques révèle des dynamiques contrastées :

- **Sans pression :** Tu commets 12.5% de fautes directes pour 2.9% de coups gagnants. Ta profondeur moyenne se situe à 54.6% de la ligne de fond (ton rebond se situe approximativement au niveau de la ligne de service adverse).
- **Sous pression :** Tes fautes directes augmentent légèrement (14.3%) et ta balle a tendance à raccourcir significativement, rebondissant à 65.5% de la ligne de fond. Concrètement, la balle atterrit nettement à l'intérieur du carré de service, offrant une vraie balle d'attaque. L'adversaire, en revanche, abaisse son taux de fautes (9.6%) et augmente ses coups gagnants (8.4%) dans ces mêmes moments, exploitant directement ces balles moins profondes pour dicter l'échange.

2.2 Efficacité du Service + 1 (3ème coup)

Il s'agit d'un point fort indéniable de ton jeu. Sur 66 situations de "Service + 1", ton taux de réussite s'élève à 90.9% avec une excellente répartition entre ton coup droit (32) et ton revers (31). Ton adversaire affiche un taux de réussite de 80.0% dans cet exercice.

2.3 Qualité de Retour

Le rendement au retour affiche un différentiel important. Avec 30.4% de fautes directes sur tes 56 retours, contre seulement 12.2% pour ton adversaire, sa mise en jeu a été difficile à neutraliser.

2.4 Ratio Gain/Risque par Zones

Pour contextualiser les données de placement, voici la grille analytique (vue de ton côté, le filet étant en haut à l'indice Y=0) :

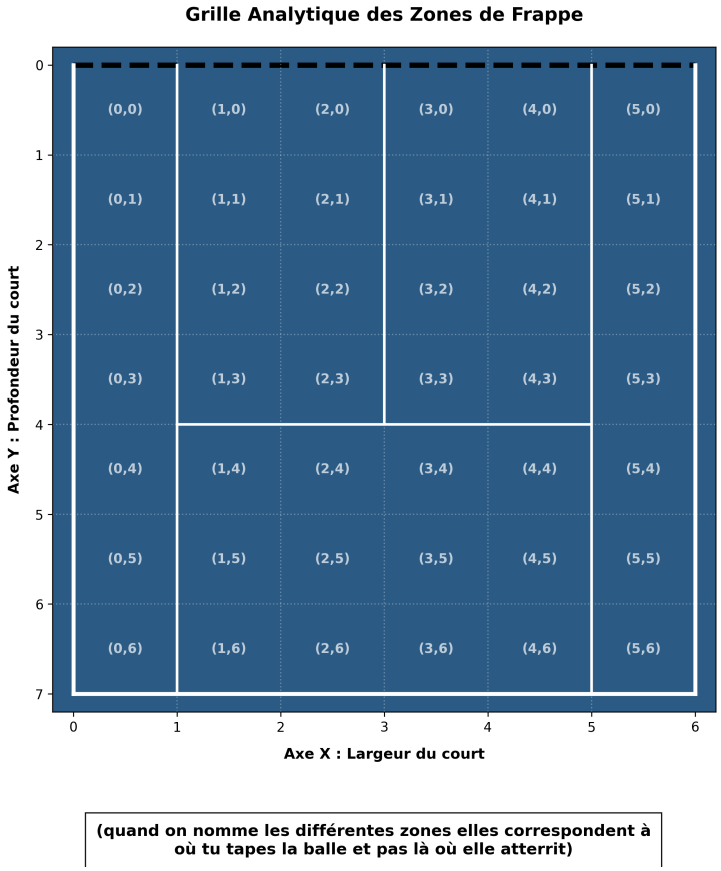

FIGURE 1 – Grille de repère des zones de frappe (coordonnées X, Y)

— **Zones rentables :** Les zones de réception (4, 0) et (3, 3) mettent en valeur ta capacité d'attaque sans déchet (ratio de 2.00).
— **Zones toxiques :** Les zones (5, 6) et (1, 4) ne t'ont permis de générer aucun coup gagnant et marquent des secteurs où la neutralisation a été plus complexe.

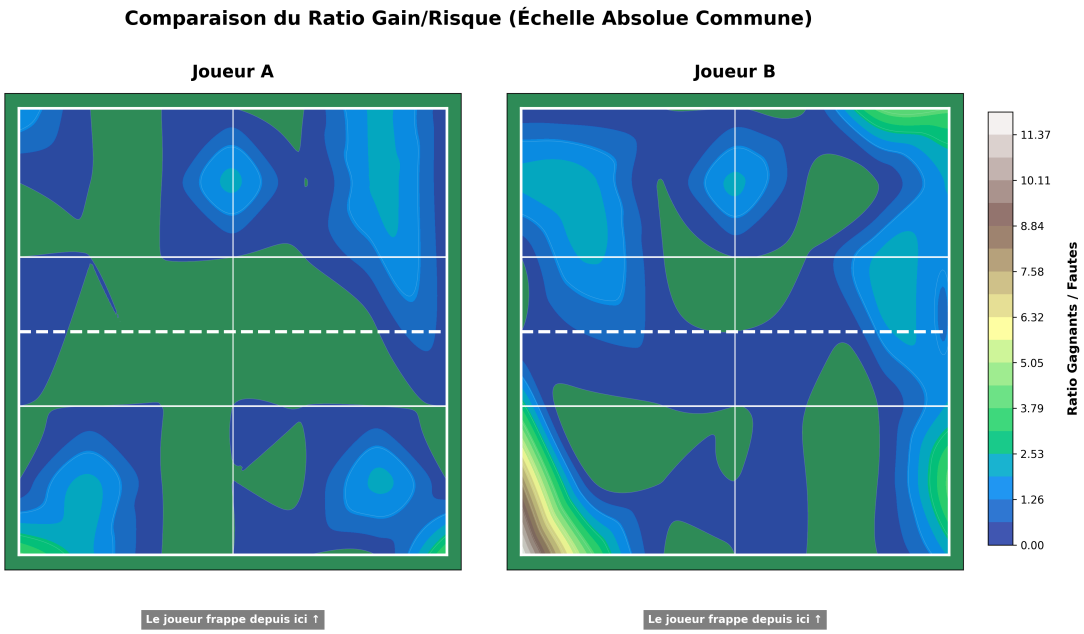

FIGURE 2 – Comparaison du Ratio Gain/Risque selon les zones de frappe

3 Facteurs Déterminants du Résultat

Cette section tente d'expliquer l'issue du match à travers le prisme exclusif des données. Chaque axe met en lumière un choix de jeu ou une situation et son impact direct sur le rapport de force.

3.1 1. L'agressivité et le déchet au retour de service

Le constat : Ton taux de fautes directes au retour s'élève à 30.4% contre 12.2% pour l'adversaire.
L'impact sur le jeu : Ce pourcentage indique que l'adversaire obtient un tiers de points gratuits sur ses mises en jeu, t'empêchant d'installer la pression et de le faire douter.
Perspective d'ajustement : Un choix tactique visant à prioriser le volume et chercher des retours "centraux" (quitte à perdre en vitesse ou en profondeur) forcerait l'adversaire à jouer ce fameux 3ème coup, domaine où sa réussite (80.0%) est perfectible et inférieure à la tienne.

3.2 2. Le recul de la zone de rebond sous la pression

Le constat : Dans les moments de pression, la profondeur moyenne de tes frappes chute de 45.4 à 34.5 (la balle retombe beaucoup plus près de la ligne de service adverse).
L'impact sur le jeu : Une balle courte sous pression est une offrande. Cette perte de longueur permet à ton adversaire d'avancer, d'ouvrir les angles et de dicter l'échange. Cela explique très clairement pourquoi il augmente considérablement son ratio de coups gagnants (8.4%) lorsqu'il est sous pression.
Perspective d'ajustement : Accepter de jouer des zones moins risquées latéralement mais avec une marge au-dessus du filet plus importante pour garantir une balle qui te repousse ton adversaire derrière sa ligne lors des points importants.

3.3 3. La confiscation des filières courtes par l'adversaire

Le constat : L'adversaire a remporté 53 points dans les rallyes courts (1 à 4 frappes) représentant 63.1% de ses points gagnés. Par ailleurs, 40% des fautes qu'il te force à faire proviennent de son service.

L'impact sur le jeu : Le match s'est joué sur les premières intentions. Malgré une excellente solidité dans l'échange long de ta part, l'adversaire a verrouillé le tableau d'affichage en empêchant les points de durer. Les choix de relance ou de placement initial ont favorisé l'exploitation rapide du court par le joueur adverse.

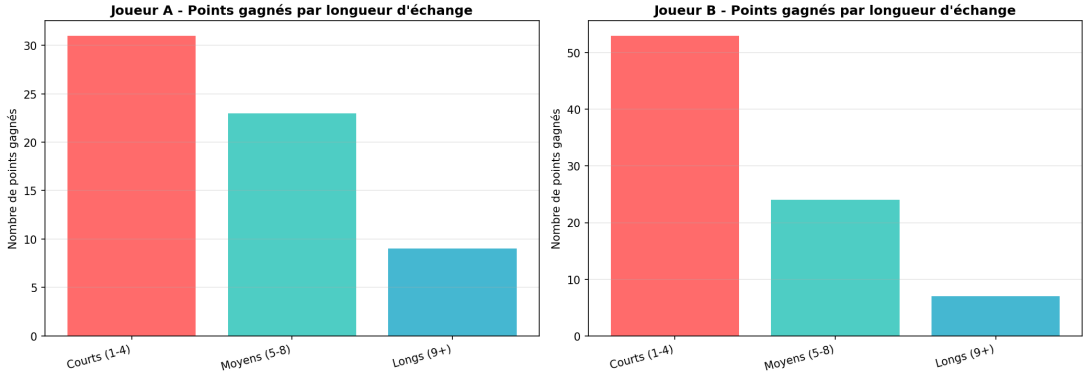

FIGURE 3 – Distribution des points gagnés par longueur d'échange