

# Pickleball / auto-évaluation

NIVEAU	HABILETÉS
1.0	<ul style="list-style-type: none"><li>• Est débutant et à quelques notions du jeu et des règles.</li></ul>
1.5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réussit à faire seulement quelques échanges de suite</li><li>• Apprend à effectuer le service</li><li>• Apprend à effectuer des coups droits</li><li>• A souvent de la difficulté à retourner une balle facile et la rate parfois complètement</li><li>• A joué seulement quelques parties et se familiarise avec les lignes du terrain, le comptage des points et quelques règles de base.</li></ul>
2.0	<ul style="list-style-type: none"><li>• Soutient un bref échange avec un joueur de même calibre</li><li>• A des notions de base des différents coups (droit, revers, volée, smash et service) mais le plus souvent les exécute avec des faiblesses évidentes</li><li>• Sait se placer sur le terrain pour le jeu en double.</li></ul>

2.5 • Soutient des échanges de plus longue durée à un rythme lent

• Réussit la plupart des volées faciles et commence à exécuter des revers, mais doit améliorer ses frappes

• Commence à s'approcher de la zone d'action contrôlée (ZAC) pour frapper des volées

• Reconnaît l'importance du jeu en douceur (coups amortis ou retenus et placement court)

• Connaît un peu mieux les règles du jeu

• Couvre de plus en plus l'ensemble du terrain.

3.0 • Retour de balles arrivant à vitesse moyenne

• Est plus habile avec les frappes de base et le placement de la balle mais ne contrôle pas toujours sa direction, la profondeur et la puissance.

3.5 • Contrôle plus régulièrement et davantage la direction des balles en réponse à la plupart des balles reçues à vitesse moyenne et quelques fois plus rapides

• Contrôle mieux la direction, la profondeur et la puissance de ses balles

• Doit apprendre à mieux varier ses coups

• Commence à démontrer de l'agressivité dans le jeu au filet

- Apprend l'importance de la stratégie et du jeu en équipe.

- Commence à anticiper les frappes de l'adversaire

4.0 • Exécute des coups constants et sûrs avec un bon contrôle directionnel et de profondeur des coups droits ainsi que des revers

- Contrôle les services, lobs, smash, coups d'approche et volées et peut réussir occasionnellement des frappes avec effet

- Provoque de temps à autre chez l'adversaire, par son service, une erreur de retour de service

- Perd parfois les échanges par impatience

- Utilise les petites frappes placées et les amortis pour changer le rythme du jeu

- Utilise la stratégie du 31ème coup (amortis, lobs et coups de fond en puissance)

- Démontre clairement en double, de l'agressivité dans le jeu au filet et de la maîtrise du jeu d'équipe

- Comprend très bien les règles du jeu et les observe.

4.5 • Commence à maîtriser les balles puissantes et les effets et peut réussir tous les coups, en contrôler la profondeur et s'adapter au rythme du jeu

- Contrôle assez bien les petites frappes retenues et en saisit l'importance pour le jeu

- Commence à maîtriser les choix du 3ème coup

- Exécute des bons jeux de pied et se déplace aisément pour atteindre la ZAC au besoin
- Comprend l'importance de la stratégie et adapte son style et son plan de match en fonction des forces et faiblesses de l'adversaire et de la position sur le terrain
- Sert avec puissance et précision et peut varier la vitesse et l'effet de la balle de service
- Comprend l'importance de garder la balle en jeu et la conséquence des erreurs commises
- Anticipe les coups de l'adversaire et se place au bon endroit sur le terrain.
- Choisit bien ses coups

- 5.0
- Maîtrise toutes les habiletés et sait les utiliser à bon escient
  - A un sens aigu d'anticipation, sait placer la balle de façon très précise.