

Le joueur possède une expérience de jeu et applique plus souvent les notions de base.

Règles

- Connaît les règles de base et le pointage.

Service

- Réussit ses services 6 fois sur 10.
- Place ses services en profondeur 4 fois sur 10.
- Sait où se positionner en tant que serveur, partenaire du serveur.

Retour de service

- Réussit ses retours de service 6 fois sur 10.
- Utilise des retours de service en profondeur 4 fois sur 10.
- Sait où se positionner en tant que receveur, partenaire du receveur.

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- Se déplace vers la ZNV plus aisément après un retour de service (si approprié) 6 fois sur 10.
- S'approche plus régulièrement à la ZNV pour frapper des balles à la volée.
- Peut maintenir un échange d'amortis courts (dink) au filet (plus de 3 échanges).
- Peut maintenir un échange de courte durée lors des frappes à la volée au filet.

Frappes

- Tente et réussit des échanges en utilisant le coup droit et occasionnellement le revers.
- Réussit de plus en plus à contrôler la direction de ses coups droits.
- Peut garder la balle en jeu pour des échanges plus longs.
- Commence à varier sa puissance et profondeur de ses coups au cours d'un échange.
- Commence à utiliser (parfois) des coups au-dessus de la tête (smash).
- Peut parfois utiliser le lob en se servant du coup droit.
- La coordination œil-main est en développement.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité.
- Commence à se positionner en double sur le terrain en fonction de la trajectoire de la balle.

Stratégie

- N'a pas encore intégré des stratégies de jeu.

NIVEAU 2.5

**Le joueur soutient des échanges de plus longue durée.
(Possède la plupart ou la totalité des habiletés du niveau précédent)**

Règles et autres

- Connaît les règles principales ainsi que le pointage et est capable de déceler les erreurs de pointage ou les erreurs au service.
- Adopte une position défensive dynamique en tenant la raquette en avant.

Service

- Place ses services en profondeur du terrain 6 fois sur 10.
- Démontre la capacité de varier le placement de la balle lors de son service.

Retour de service

- Utilise des retours de service en profondeur 6 fois sur 10.
- Démontre la capacité de varier le retour de service (hauteur, direction, profondeur) afin de se laisser le temps d'approcher à la ZNV.

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- S'approche rapidement vers la ZNV (si approprié); ne demeure pas en fond de terrain.
- Initie et maintient un échange soutenu d'amortis courts (dink) au filet.
- Maintient un court échange à la volée au filet avec un certain contrôle.
- Commence à se déplacer en synchro avec son partenaire selon la situation (selon la trajectoire de la balle).

Frappes

- Commence à contrôler la force et la direction de la balle de son coup droit.
- Commence à contrôler la force et la direction de la balle de son revers.
- Commence à varier ses coups au cours d'un échange.
- Tente des coups amortis en balle tombante pour s'approcher du filet (ZNV) – (3e, 5e, 7e coup, etc.).
- Commence à utiliser des coups plus doux vs des coups plus puissants à son avantage.
- Essaye de s'adapter à différentes vitesses de balle de manière cohérente.
- Frappe avec contrôle des coups au-dessus de la tête (smash).
- Commence à utiliser le coup droit lobé avec un certain succès.
- Développe une bonne coordination œil-main.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité.
- Bonne coordination avec son partenaire : communication et couverture du terrain.

Stratégie

- N'a pas encore intégré des stratégies de jeu.

NIVEAU 3.0

Le joueur a un meilleur contrôle directionnel des balles reçues de vitesse moyenne à plus rapide (possède la plupart ou la totalité des habiletés du niveau précédent).

Règles et autres

- Connaît toutes les règles principales, y compris la façon de recalculer le pointage et de repérer le bon serveur.
- Établit les règles de jeu avec son partenaire avant la partie (priorité, déplacements, etc.).

Service

- Contrôle et place ses services en profondeur, sur le revers ou près de la ligne médiane.
- Capable de varier ses services (hauteur, profondeur).

Retour de service

- Contrôle ses retours de service en profondeur, sur le revers ou près de la ligne médiane.
- Capable de varier les retours de service (hauteur, profondeur).
- Jeu à la ZNV (zone de non-volée)
- Déplacement rapide vers la ZNV (si approprié); ne demeure pas en fond de terrain.
- Initie et maintient un échange soutenu d'amortis courts (dink) au filet. Objectif d'un coup gagnant.
- Maintient un court échange à la volée au filet avec un certain contrôle et placement de la balle.
- Démontre de l'adresse dans le jeu au filet (ZNV) avec plus de régularité.

Frappes

- Plus de régularité sur les coups droits avec rebond (placement).
- Plus de régularité sur les revers avec rebond (placement).
- Plus de régularité sur les coups à la volée.
- Frappe la balle avec un certain contrôle sur les coups au-dessus de la tête (placement en jeu).
- Possède une précision moyenne dans le placement des lobs.
- Tente occasionnellement le coup amorti en fond de terrain pour s'approcher de la ZNV (3e coup).
- Apprend l'utilisation des coups plus doux vs des coups plus puissants à son avantage.
- Tente de s'adapter à différentes vitesses de balles de manière cohérente.
- Bon contrôle sur la force de frappe et sur la direction donnée à la balle.
- Utilise (parfois) un lob du coup droit comme moyen offensif à la ZNV.
- Possède une bonne coordination œil-main.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité et rapidité.
- Efficace lors du déplacement sur la récupération du lob.

Stratégie

- Commence à utiliser des stratégies de communication avec son partenaire de façon plus efficace.
- Commence à créer des espaces libres (ouvertures) afin de placer ses coups dans ces zones.
- Démontre de la patience durant les échanges et attend le moment opportun pour passer à l'offensive