

PICKLEBALL SHERBROOKE

Compétences requises pour chaque niveau de jeu

Introduction

Ce document est un condensé de la version plus élaborée contenue dans la documentation d'évaluation de la USAPA.

Au-dessus du niveau 2.0, tous les joueurs devraient être en mesure de démontrer la plupart des compétences requises à leur niveau ainsi que la plupart des compétences des niveaux précédents. Par exemple, un joueur de niveau 2.5 démontrera la plupart des compétences requises à ce niveau, plus celles requises du niveau 2.0.

Niveau de jeu 2.0

- Avoir suivi un cours de débutant ou démontrer une connaissance équivalente
- Se déplacer sur le terrain d'une manière coordonnée et sécuritaire
- Être capable de faire quelques services « en jeu », pas nécessairement de façon régulière
- Être capable de comprendre les grandes lignes du pointage et des règles, où se tenir sur le terrain lors du service, de la réception du service et dans la partie en général
- Posséder quelques coups de base

Niveau de jeu 2.5

- Être capable de servir « en jeu » de façon plus régulière
- Comprendre la règle des 2 bonds et le démontrer de façon régulière
- Savoir où se tenir lors du service, de la réception du service et dans la partie en général
- Maîtriser la compréhension du système de pointage
- Commencer à jouer le jeu avec des amortis courts (dink) mais n'est pas toujours efficace à l'effectuer
- Travailler à améliorer ses coups ainsi que la précision de ceux-ci
- Pouvoir garder la balle en jeu plus longtemps
- Commencer à faire des lobs avec un peu de succès

Niveau de jeu 3.0

- Connaître les règles générales du jeu et bien comprendre le système de pointage
- Servir avec régularité « en jeu » à mi-terrain ou profondément
- Être capable de faire des amortis courts (dink) de façon régulière et passer la balle légèrement au-dessus du filet
- Capable de soutenir l'échange d'amortis courts (dink) au filet

PICKLEBALL SHERBROOKE

Compétences requises pour chaque niveau de jeu

- Utiliser son coup droit et son revers sur le retour de service et son coup droit pour smasher
- Travailler à effectuer un service et un retour de service profond
- Être capable de se déplacer à la zone de non-volée rapidement quand la situation s'y prête
- Tenter de faire un retour flottant (long et lent) quand la situation s'y prête
- Prendre conscience de la position de son partenaire sur le terrain et bouger en équipe
- Développer plus de puissance dans ses coups

Niveau de jeu 3.5

- Démontrer une large connaissance des règles du jeu
- Frapper profondément la majorité de ses services et retours de service
- Frapper souvent la balle là où il y a un espace non couvert par l'adversaire
- Démontrer de la stratégie dans sa façon de jouer
- Travailler activement avec son partenaire en communiquant, en couvrant le terrain et en approchant du filet
- Varier ses coups avec régularité: lobs, coups droits, revers, smashes, volée au filet et avoir un bon soutien d'amortis courts (dink)
- Commencer à frapper des balles dans la ZAC de n'importe où (balles tombantes, drop shot) pour pouvoir monter au filet
- Tenter de placer ses coups plutôt que juste retourner la balle n'importe où
- Travailler à varier ses coups puissants avec ses coups amortis afin de se créer un avantage
- Frapper moins de balles hors du terrain et dans le filet
- Avoir un nombre modéré de fautes directes par partie
- Démontrer l'habileté et le désir de jouer de façon offensive

Niveau de jeu 4.0

- Jouer principalement en mode offensif plutôt qu'en mode réactif
- Contrôler et placer ses services et retours de service à son avantage
- Jouer de façon stratégique durant la partie et particulièrement lors des amortis courts (dink)
- Être conscient de l'avantage qu'il y a à varier ses coups, utiliser la puissance dans ses coups de façon sélective
- Travailler et bouger avec son partenaire, changer facilement de côté quand cela est nécessaire
- Être très confortable à jouer à la zone de non-volée. Travailler avec son partenaire pour contrôler l'accès au filet, garder ses adversaires à l'arrière et tenter de les empêcher de monter au filet
- Pouvoir bloquer des frappes puissantes à la volée qui sont directement frappées sur soi

PICKLEBALL SHERBROOKE

Compétences requises pour chaque niveau de jeu

- Avoir un bon jeu de pied latéral ainsi que vers l'avant ou l'arrière, bouger avec aisance
- Frapper avec régularité les balles au-dessus de sa tête (smash) et souvent placer la balle au pied de l'adversaire
- Posséder une habileté modérée à convertir des coups puissants en amorti
- Frapper la balle dans la ZAC de n'importe où (balles tombantes, drops shots) et les réussir au moins 7 fois sur 10
- Pouvoir intercepter une balle se dirigeant dans la zone de son partenaire (poach)
- Avoir un nombre faible de fautes directes lors d'une partie (maximum de 4)
- Être capable d'anticiper le jeu avec régularité

Niveaux de jeu 4.5 et 5.0

- Pouvoir, avec régularité, convertir des coups puissants en amortis
- Démontrer une plus grande patience dans sa façon de jouer
- Démontrer, de façon claire, des compétences élevées au niveau de la stratégie de jeu, une vitesse accrue de ses mains et de ses mouvements, utiliser de façon judicieuse les frappes puissantes, être supérieur dans ses placements, anticiper le jeu, soutenir avec habileté le jeu à la volée et le tout de façon régulière
- Faire très peu de fautes directes et réussir 9 fois sur 10 ses coups dans la ZAC de n'importe où (balles tombantes, drop shots)

Note : La différence entre un niveau de jeu 4.5 et 5.0 est subjective. Généralement, chacune des compétences ci-haut mentionnées sont encore plus maîtrisées au niveau 5.0.