

ÉCHELLE D'AUTOÉVALUATION DE PICKLEBALL

Niveau	Description des niveau
1,0	Débutant et connaissance minimale du jeu et des règles.
1,5	Limité à de faibles échanges (rallies). Apprend à servir. Développe un coup droit. Fréquemment, ne retourne pas des balles faciles et rate même carrément la balle. A joué quelques jeux et apprend les lignes du terrain, le calcul des points et quelques règles de base du jeu.
2,0	Soutient un court échange avec des joueurs de même niveau. Pratique les coups de base - coup droit, revers, volée, coups hauts et le service, mais a des faiblesses évidentes dans la plupart des coups. Famulier avec le positionnement sur le terrain en double.
2,5	Echanges prolongés à un rythme plutôt lent. Fait les volées faciles et utilise quelques revers, mais n'a pas encore la maîtrise des coups en force. Commence à se rapprocher de la zone de non-volée et frappe des volées. Conscient du « jeu doux » (amorties) La connaissance des règles s'est améliorée. La couverture du terrain est faible mais en progression.
3,0	Plus cohérent sur le service et le retour de service et lors du retour de balles de vitesse moyenne Montre une amélioration des compétences avec les coups en force et le placement des balles mais manque de contrôle tant sur la direction, la profondeur, que la puissance des tirs. Commence à tenter des lobs et dinks (1) avec un peu de succès mais ne comprend pas encore bien quand et pourquoi les utiliser.
3,5	Montre une meilleure fiabilité dans le contrôle directionnel sur la plupart des balles de moyenne puissance et quelques balles au rythme rapide. Démontre un meilleur contrôle dans la maîtrise de la direction, la profondeur et la puissance des coups. Besoin de développer la variété dans les coups. Montre un peu plus d'agressivité dans le jeu au filet. Commence à anticiper les coups de l'adversaire. S'informe sur l'importance de la stratégie et le travail d'équipe en double.
4,0	Coups cohérents et fiables, y compris avec un contrôle directionnel et de la profondeur tant sur le coup droit que le revers. Services fiables, lobs, balles hautes, coups d'approche et les volées et peut utiliser des effets sur la balle avec un certain succès. Peut parfois forcer des erreurs sur ses services. Perd des échanges prolongés par manque de patience. Utilise les dink shots et les amorties et sait changer le rythme du jeu. Pratique la stratégie du 3ème coup (2) - amorties, lobs et coups de fond à rythme rapide. Jeu au filet agressif et le travail d'équipe en double est évident. Comprend parfaitement les règles du jeu et les respecte.
4,5	Commence à maîtriser l'utilisation de la puissance et du spin, peut exécuter avec succès tous les coups, contrôle la profondeur des coups, et peut gérer le rythme. Commence à maîtriser les coups de dink et amorties et leur importance pour le jeu. Devient maître de la technique du 3ème coup. Affiche un bon jeu de jambes et se déplace vers la zone de non-volée chaque fois que nécessaire. Comprend la stratégie et peut ajuster son style de jeu et 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 aussi varier la vitesse et la rotation dans le service Comprend l'importance de « garder la balle en jeu » et l'effet de commettre des erreurs. Fait de bons choix dans le choix des tirs. Anticipe les coups de l'adversaire, ce qui résulte en un bon positionnement sur le terrain.
5,0	Maîtrise toutes les compétences - tous les types de coups, le toucher, le spin, le service, avec contrôle et peut les utiliser comme armes. Excellente anticipation de tir, place ses coups avec une extrême précision et marque régulièrement des coups gagnants. Force l'adversaire à faire des erreurs en « gardant la balle en jeu ». Maîtrise les dinks et amorties. Maîtrise les choix et stratégies du 3ème coup. Utilise les coups mous, dinks et lobs pour mettre en place des situations offensives. Maîtrise les stratégies de Pickleball et peut varier stratégies et styles de jeu en matchs de compétition ou lors d'un tournoi. Fiable dans des situations stressantes telles un match de tournoi. Les capacités athlétiques, la rapidité, l'agilité, et la puissance athlétique sont également des facteurs dominants séparant les meilleurs joueurs de ceux qui sont près du sommet.