



GUIDE DE CLASSEMENT DES JOUEURS DU CPVR PAR NIVEAU DE JEU

Le guide de classement du CPVR permet de classer les joueurs en fonction de leurs habilités techniques, tactiques et stratégiques.

Voici un guide explicatif des habilités par niveau de jeu du CPVR et leur équivalent, inspirés des lignes directrices sur le niveau d'habilités de Pickleball Canada (PCO) qui constituent le nouveau guide de référence des évaluateurs et des joueurs.

Pour conclure, tout nouveau joueur disposant d'une expérience de jeu et souhaitant intégrer une activité devra préalablement être évalué par un ou plusieurs instructeurs du CPVR, afin de déterminer son niveau de jeu conformément aux critères définis par le Club.

Charte des niveaux de jeu et leur équivalent :

1. niveau 200 – (1.5)
2. niveau 300 – (2.0)
3. niveau 350 – (2.25)
4. niveau 400 – (2.5)
5. niveau 500 – (3.0)
6. niveau 600 – (3.5)
7. niveau 700 – (4.0 et +)

Habilités niveau 200 (critères observables) – (1.5)

Le joueur ne possède aucune ou peu d'expérience de jeu, sans toutefois appliquer et maîtriser les notions de base.

Règles

- *Connaît les règles de base et le pointage (sommairement).*

Service

- *Réussit ses services 5 fois sur 10.*
- *Place ses services en profondeur 3 fois sur 10.*

Retour de service

- *Réussit ses retours de service 5 fois sur 10.*
- *Utilise des retours de service en profondeur 3 fois sur 10.*

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- *Se déplace de manière sûre, équilibrée et sécuritaire (parfois).*
- *Apprend à se positionner sur le terrain, mais n'est pas à l'aise dans certaines positions.*
- *S'approche occasionnellement de la ZNV pour frapper des coups à la volée.*
- *Soutient un bref échange d'**amortis courts** (dink) au filet avec un joueur de même calibre (3 à 4 échanges).*
- *N'exerce pas de contrôle pour garder les balles basses (frappe plus de balles hautes).*

Frappes

- *Démontre peu de contrôle sur les **coups droits**.*
- *Démontre peu de contrôle sur les **revers**.*
- *Est en mesure de garder la balle en jeu pour quelques coups seulement.*
- *N'exerce pas toujours de contrôle lors des frappes pour garder les balles basses (frappe plus de balles hautes).*
- *Ne possède pas les habiletés nécessaires pour répondre à différentes vitesses de balle (service, retour, volée) de façon régulière.*
- *Ne possède pas les habiletés nécessaires pour frapper des coups au-dessus de la tête (**smash**).*
- *La coordination œil-main est en progression.*

Mobilité

- *Possède une mobilité satisfaisante.*
- *Se positionne en double sur le terrain en fonction de la trajectoire de la balle (très peu observable).*

Stratégie

- *Ne possède pas l'expérience voulue pour intégrer des stratégies de jeu.*

Habilités niveau 300 (critères observables) – (2.0)

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.*

Habiletés niveau 350 (critères observables) - (2.25)

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

Règles

- *Connaît les règles de base et le pointage.*

Service

- *Réussit ses services 6 fois sur 10.*
- *Place ses services en profondeur 5 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 5 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) 7 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 avec plus de constance).*
- *Peut maintenir un échange de courte durée lors des frappes à la **volée** au filet avec plus de régularité.*

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 la puissance et la profondeur de ses coups au cours d'un échange.*
- *Commence à utiliser (assez souvent) des coups au-dessus de la tête (**smash**).*
- *Peut parfois utiliser le lob en se servant du coup droit ou du revers.*
- *La coordination œil-main est en progression.*

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.*

Habilités niveau 400 (critères observables) – (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) – (3^e, 5^e, 7^e 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.*

Habilités niveau 500 (critères observables) – (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 (**3^e 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.

Habilités niveau 600 (critères observables) – (3.5)

Le joueur exécute des coups avec plus de régularité avec un certain contrôle directionnel et avec profondeur (possède la plupart ou la totalité des habiletés du niveau précédent).

Service

- *Contrôle et place 80% de ses services.*
- *Capable de varier ses services (hauteur, profondeur, en puissance).*

Retour de service

- *Contrôle ses retours de service en profondeur dans 80% des cas.*
- *Capable de varier les retours de service (hauteur, profondeur, en puissance).*

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 régulièrement un échange soutenu d'**amortis courts** (dink) au filet en attente d'une opportunité de passer à l'offensive. Objectif d'un coup gagnant.*
- *Capacité de maintenir un 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 régularité.*
- *Capacité de maîtriser avec efficacité le jeu à la ZNV.*
- *Capacité de bloquer et de retourner les volées puissantes (amorti défensif).*

Frappes

- *Plus fiable sur les **coups droits** avec rebond (placement, direction, profondeur et vitesse).*
- *Plus fiable sur les **revers** avec rebond (placement, direction, profondeur et vitesse).*
- *Plus fiable sur les **volées** (placement, direction, profondeur et vitesse).*
- *Plus fiable sur les **coups au-dessus de la tête** (placement, direction, profondeur et puissance).*
- *Capable de passer d'une stratégie de coups en puissance à des coups en amortis et inversement.*
- *Réussit de façon plus régulière le coup amorti en fond de terrain pour s'approcher de la ZNV (**3^e coup**).*
- *Renvoie plus souvent des balles basses au-dessus du filet.*
- *Utilise de plus en plus de coups variés dans les échanges.*
- *Capable de s'adapter à différentes vitesses de balles de manière cohérente.*
- *Exerce un bon contrôle en général sur la force de frappe et sur la direction donnée à la balle.*
- *Tente d'utiliser le coup brossé (coup droit ou revers).*
- *Possède une bonne coordination œil-main.*

Mobilité

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

Stratégie

- *Capacité d'adapter son plan de match en fonction des forces et des faiblesses de l'adversaire et de sa position sur le terrain.*
- *Communique régulièrement avec son partenaire pour faire connaître ses intentions.*
- *Peut contrôler le jeu à la ligne de ZNV pour garder l'adversaire en fond de terrain.*
- *Capacité de créer des ouvertures dans les échanges afin d'attaquer les zones libres.*
- *Capacité d'utiliser stratégiquement le lob comme option offensive de jeu à la ZNV.*

Habilités niveau 700 (critères observables) – (4.0 et +)

Le joueur se distingue par ses habiletés accrues, un niveau plus élevé de stratégie, la rapidité de ses mains, un meilleur contrôle de ses coups et commet moins de fautes directes (possède la plupart ou la totalité des habiletés du niveau précédent).

Service

- Contrôle et place ses services en profondeur 90 % du temps.
- Capable de varier ses services (hauteur, profondeur, puissance).

Retour de service

- Contrôle ses retours de service en profondeur 90 % du temps.
- Capable de varier les retours de service (hauteur, profondeur, puissance).

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- Déplacement stratégique et rapide vers la ZNV (si approprié).
- Initie et maintient un échange soutenu d'**amortis courts** (dink) au filet de façon constante.
- Les coups à la volée sont cohérents et fiables avec un certain contrôle de la direction, profondeur, placement et puissance si nécessaire.
- Démontre plus d'adresse dans le jeu au filet (ZNV) avec régularité.

Frappes

- Constant et fiable sur les **coups droits** avec rebond (placement, direction, profondeur et puissance).
- Constant et fiable sur les **revers** avec rebond (placement, direction, profondeur et puissance).
- Constant et fiable sur les **volées** (placement, direction, profondeur et puissance).
- Constant et fiable sur les **coups au-dessus de la tête** (placement, direction, profondeur et puissance).
- Capable de passer d'une stratégie de coups en puissance à des coups en amortis et inversement.
- Réussit de façon constante le coup amorti en fond de terrain pour s'approcher de la ZNV (**3^e coup 5^e, 7^e, etc.**). Varie ses 3^e coups en utilisant efficacement un coup en puissance (drive ou semi-drive)
- Capable de bloquer et de retourner les volées puissantes : **amorti défensif** (block volley).
- Renvoie systématiquement des balles basses au-dessus du filet de façon constante. Bon contrôle.
- Utilise des coups plus doux vs des coups plus puissants à son avantage.
- Capable d'utiliser efficacement le « **reset** » lorsque la situation se présente.
- Capable de s'adapter à différentes vitesses de balles de manière cohérente.
- Capable d'utiliser la stratégie d'**interception** (poaching) dans le jeu.
- Utilise un lob efficacement du coup droit ou du revers lorsque requis comme option offensive à la ZNV.
- Utilise le coup brossé, coupé ou avec un effet latéral (coup droit ou revers).
- Possède une très bonne coordination œil-main.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité et rapidité dans l'ensemble de son jeu.

Stratégie

- Communique efficacement avec son partenaire pour adapter une stratégie gagnante.
- Contrôle le jeu à la ZNV, en faisant reculer les adversaires, en contrôlant la vitesse et le placement de la balle. Il fait constamment bouger l'adversaire afin de créer des espaces libres (attaque offensive).
- Reconnaît et exploite rapidement les faiblesses du jeu de l'adversaire.