



DWINGENDE BASELINER

NAAM	GEBORTEJAAR	± 80% beheersing OK	30% - 80% beheersing MEE BEZIG	< 30% beheersing NOG NIET
DATUM	INGEVULD DOOR			

SERVICEDOELLEN

1. Speler is in staat om zwaar opbouwende 1e services afwisselend naar de hoeken en op het lichaam van T te spelen met een % van 60%.			
2. Speler is in staat om zwaar opbouwende 2e services te spelen met een % van 95 %.			
3. Speler is in staat om VvS services te spelen op het wapen van Tegenstander.			
4. Speler is in staat om aan het eind van een lange zware wedstrijd zonder verval van kwaliteit te serveren.			
5. Speler toont vechtlust en emotionele stabiliteit op momenten dat de tegenstander met zijn return het initiatief overneemt.			

RETURNDOELLEN

1. Speler is in staat op een opbouwende 1e S een opbouwende return te spelen.			
2. Speler is in staat om op een zwaar opbouwende 1e S een VvS return te spelen.			
3. Speler kan tegen erg dominante serveerders spelen met zijn opstelling, waardoor hij de S verleidt tot een bepaalde richting.			
4. Speler is in staat om op een onverwachte Service snel zijn bedoeling aan te passen.			
5. Speler is in staat zonder verval in kwaliteit van de return aan het eind van een lange wedstrijd nog steeds (zwaar) opbouwend te retourneren.			
6. Speler toont emotionele stabiliteit bij het verwerken van (bijna-)aces.			

BASELINESPELDOELLEN

1. Speler is in staat om op opbouwende ballen zelf (zwaar) opbouwend te spelen.			
2. Speler begrijpt dat (zwaar) opbouwen zowel in diepte als breedte van de baan mogelijk zijn en past dat ook toe.			
3. Speler ziet tijdig een VvS bal komen en weet dat zwaar opbouwend het maximaal haalbare is.			
4. Speler ziet tijdig op welke opbouwende ballen van de tegenstander een scorende bal kan worden gespeeld.			
5. Speler kan VvS ballen op zwaar opbouwende (of scorend bedoelde) ballen spelen en weet op welk soort ballen dat nodig is.			
6. Speler is in staat om een gecamoufleerde dropshot te spelen tijdens een opbouwende rally.			
7. Speler weet op welke VvS bal hij toch een goede kans heeft om te scoren en past dat op geschikte momenten toe.			
8. Speler herkent voorkeurspatronen van de tegenstander en houdt daar rekening mee.			
9. Speler brengt telkens optimaal zijn wapen in stelling en realiseert zich de invloed van het baanoppervlak daarop.			
10. Speler is conditioneel in staat om aan einde van wedstrijd explosief en zonder verval te slaan na het om-de-backhand-heen-lopen.			
11. Speler herstelt ook aan het eind van een wedstrijd na iedere rally binnen 20 sec. voldoende om weer een volgende dwingende rally te spelen.			
12. Speler is mentaal in staat om een niet aflatende gretigheid te tonen in combinatie met emotionele stabiliteit.			

OK ± 80% beheersing	MEE BEZIG 30% – 80% beheersing	NOG NIET < 30% beheersing
------------------------	-----------------------------------	------------------------------

OPLOPEN EN NETSPELDOELEN

1. Speler is bewust van de halfcourt ballen waarop hij kan scoren en die waarop hij een approach dient te spelen en dat op verschillende banen en afhankelijk van tegenstander			
2. Speler is bij de approach bewust van het verschil tussen zijn forehand- en backhandkant			
3. Speler kan op hogere, verdedigende ballen inlopen en scorende drivevolleys slaan.			
4. Speler kan vanaf iedere plek scorende smashes spelen, zowel op hoge ballen na de stuit als direct uit de lucht.			
5. Speler is in staat om, in netpositie, scorende volleys te spelen en is zich bewust van het effect van het baanoppervlak op de vaart, diepte en scherppte van de volley			
6. Speler is in staat om op scorend bedoelde passeerslagen een VvS volley te spelen.			
7. Speler is conditioneel in staat om ook aan het eind van een lange wedstrijd snel in te lopen op verdedigende ballen en die scorend te slaan.			
8. Speler is mentaal in staat om met name gedwongen fouten emotioneel stabiel te verwerken.			

SPELEN TEGEN DE NETSPELERDOELEN

1. Speler is in staat om onder grote druk directe passings te spelen.			
2. Speler weet de situatie waarin en herkent de ballen waarop de tegenstander met FH en BH oploopt.			
3. Speler is in staat om tegen een chip&charge aanval een directe passeerslag te spelen.			
4. Speler is in staat om vanuit het midden passeerslagen te spelen of hard op de T en begrijpt de invloed van het baanoppervlak op deze passing (vanuit het midden)			
5. Speler snapt het principe van 'indirect passeren' en weet de beste positie om de tweede bal optimaal te bereiken.			
6. Speler is in staat om vanuit alle denkbare posities gecamoufleerd te lobben en te passeren.			
7. Conditioneel moet de speler in staat te zijn om ook aan het eind van een lange wedstrijd zonder verval passeerslagen vanuit de hoeken te spelen.			
8. Mentaal moet de speler in staat te zijn doorzettingsvermogen te koppelen aan rationeel denken; vooral als het aantal succesvolle passings tegenvalt.			