



AFWACHTENDE BASELINER

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

SERVICEDOELLEN

1. Speler ziet de opbouwende service als een manier om minder druk te ervaren bij de start van de baselinerally.			
2. Speler herkent vroegtijdig een zwakke return op opbouwende service en durft de tweede bal scorend te slaan.			
3. Speler kan een voorkomen van scoren service gebruiken tegen een ontvanger met zeer dwingende of zelfs scorende returns.			
4. Serveerder anticipeert op de mogelijke return door de kant, de stand en de voorkeur van ontvanger in zijn hoofd te ordenen.			
5. Speler weet na afloop van het punt de invloed van service op het gespeelde punt.			
6. Serveerder begrijpt het nut van een enkele keer serve-volley spelen en durft dat in een wedstrijd twee keer per set uit te voeren als dat nuttig is.			
7. Serveerder is conditioneel in staat 20 services + 2e bal te spelen zonder kwaliteitsverlies (verval).			

RETURNDOELLEN

1. Speler ziet vroegtijdig wanneer de opbouwende return rechthoekig, diep-door-het-midden, diepcross of scherp cross gespeeld kan worden.			
2. Speler begrijpt dat de kwaliteit van de return invloed heeft op het verloop van het punt.			
3. Speler durft op een zwakke service een scorende return te spelen.			
4. Speler kan een voorkomen van scoren return spelen tegen een oplopende serveerder.			
5. Speler kan een VvS-return spelen tegen een serveerder die niet oploopt.			
6. Speler anticipeert op het verschil tussen de mogelijke return op 1e en 2e service.			
7. Speler begrijpt het nut van een opbouwende dropshot return en herkent de service waarop die mogelijk is.			
8. Speler begrijpt het nut van eens een keer chip & charge te spelen.			
9. Speler anticipeert aan de hand van de servicebeweging op het al dan niet oplopen van de serveerder.			
10. Speler anticipeert op de slagrichting aan de hand van de opgooi en lichaamsdraai.			
11. Speler begrijpt het principe van uitlokken d.m.v. de eigen opstelling bij de return.			
12. Ontvanger is in staat om de invloed van de return op het zojuist gespeelde punt te noemen.			
13. Ontvanger kan een serie van 20 opbouwende returns (onder druk) spelen, zonder dat de kwaliteit achteruit gaat.			

BASELINEDOELLEN

1. Speler is in staat om onder druk series van zwaar opbouwende ballen te spelen, waardoor hij geen kansen weggeeft.			
2. De speler is in staat om onder grote druk VvS te spelen om zo mogelijk daarna weer opbouwend over te nemen.			
3. Speler weet op welke ballen scorende bedoelingen veilig voor hem zijn en durft dat in wedstrijden toe te passen.			
4. Speler is in staat om situatief te veranderen van bedoeling op het moment dat hij onverwacht een minder zware bal aan ziet komen.			
5. Speler weet of om de backhand heen lopen nuttig voor hem is, op welke ballen hij dat kan en past dat alleen toe als het kan en tactisch zinvol is.			

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

6. Speler houdt tijdens het halen van een dropshot overzicht en maakt goede keuzes.			
7. Speler is in staat om een (zwaar) opbouwende rally de rally te breken met een (gecamoufleerde) opbouwende of scorende dropshot.			
8. Speler is conditioneel in staat aan het eind van een lange wedstrijd, goed te blijven spelen, zonder verval in de kwaliteit van de slagen.			
9. Speler herstelt ook bij eind van de wedstrijd na iedere rally binnen 20 seconde voldoende om weer een volgende dwingende rally te spelen.			
10. Speler toont in trainingen en wedstrijden voortdurend vechtlust, doorzettingsvermogen en emotionele stabiliteit tijdens het baselinespel.			

OPLOPEN EN NETSPEL DOELEN

1. Speler ziet het verschil tussen korte ballen waarop een winner geslagen kan worden en ballen waarop een approach geslagen dient te worden.			
2. Speler begrijpt dat de kwaliteit van de opbouwende approach afhankelijk is van de uitwerking van de combinatie van diepte, vaart en rotatie, op het desbetreffende baanoppervlak (en kan die kennis toepassen)			
3. Speler weet hoe hij een scorende volley met verschillende richting en vaart moet spelen en kan dat toepassen op verschillende baansoorten.			
4. Speler ziet en weet op welke bal een opbouwende volley gespeeld dient te worden en kan die volley ook spelen.			
5. Speler kan op verschillend aankomende ballen een geslagen (drive)volley spelen en durft die (scorend) met hoge racketsnelheid toe te passen.			
6. Speler herkent de aankomende bal waarop hij veilig kan/moet oplopen			
7. Speler herkent de situatie, de beweging van T en de aankomende bal waarop ingelopen kan worden en begrijpt dat dit de veiligste manier van oplopen is.			
8. Speler kan vanaf iedere plaats een scorende smash spelen en begrijpt de invloed van de baan op de opsprong van de smash aan de andere kant.			
9. Speler is in staat om in netpositie onder grote druk een VvS bal te spelen.			
10. Speler is (v.w.b. zijn conditie) in staat om, ook in derde set, na een zware baselinerally opeens in te lopen en een kwalitatieve drivevolley te spelen.			
11. Speler is in staat om rationeel om te gaan met punten die hij aan het net verliest.			

SPELEN TEGEN NETSPELER DOELEN

1. Speler is in staat om onder druk gecamoufleerde, scorende passeerslagen cross en rechtuit te spelen.			
2. Speler kan vanuit het midden op een diepe approach aan beide kanten van de netspeler passeren en ook hard op het lichaam slaan.			
3. Speler kan er met een dalende bal voor zorgen dat de netspeler niet kan scoren.(VvS)			
4. Speler begrijpt het principe van indirect passeren (Opb) en ziet een stijgende volley als een mogelijkheid om in te lopen en de netspeler te passeren (Sc).			
5. Speler begrijpt het verschil tussen een opbouwende en een scorende lob en toont alertheid (om het punt af te ronden) na een gespeelde lob.			
6. Speler ziet wanneer de druk te groot is voor een opbouwende lob en is dan in staat om een VvS lob te spelen.			
7. Speler is in staat om onder druk, door elkaar en gecamoufleerd, lobs en passings te spelen.			
8. Speler is conditioneel in staat om, met behoud van controle (zonder verval in precisie) na 1 uur zwaar spel een serie van 6 passings (fh/bh) te spelen.			
9. Speler is mentaal in staat om gedwongen en ongedwongen fouten te onderscheiden en te accepteren.			
10. Speler is ervan overtuigd dat iedere bal haalbaar is en toont telkens zijn vechtlust daarin.			