



## VOORWAARTSE SPELER

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

### SERVICEDOELEN

1. Speler is in staat om zwaar opbouwende 1e services te spelen met % van minstens 60 % en kan minstens 70 % van zijn volleys scoren.			
2. Speler begrijpt de invloed van het baanoppvlak op kwaliteit van S en is in staat zijn S te variëren zodat hij succesvol op kan lopen.			
3. Speler is in staat om opbouwende 2e S te spelen met vastheid van 95%, gevolgd door 70% opbouwende of scorende volleys.			
4. Speler gebruikt gecamoufleerde services waaraan je niet kunt zien of de vaart of de rotatie dominant is.			
5. Speler begrijpt dat het ook nuttig is om af en toe niet op te lopen of pas in 2e instantie op te lopen.			
6. Speler is in staat om d.m.v. statistisch denken de voorkeursreturn van de ontvanger te ontdekken en gaat daar bewust mee om.			
7. Speler kan ook in de laatste set van een lange wedstrijd serve-volley spelen, zonder verval van kwaliteit en percentage.			
8. Speler is mentaal in staat om oplossingen te vinden tegen een goede retourneerder en om gedwongen fouten te verwerken.			

### RETURN OP SERVICE DOELEN

1. Speler is in staat om op (zwaar) Opb 1e S div.soorten Opb returns te spelen in combi met verschillend momenten van oplopen.			
2. Speler is in staat om op opbouwende 2e S zwaar opbouwende returns te spelen, in combi met direct oplopen en aansluiten bij het net.			
3. Speler is in staat om op minder dwingende services een scorende bedoeling toe te passen.			
4. Speler is in staat om een VvS-return te spelen op een zwaar opbouwende Service			
5. Speler doorgrondt de voorkeurservice en weet op welke wijze hij d.m.v. de opstelling invloed kan uitoefenen op de serveerder.			
6. Speler is conditioneel in staat om aan het eind van een lange wedstrijd zonder kwaliteitsverlies chip&charge te spelen.			
7. Speler is mentaal in staat scorende passeerslagen te verwerken en te volharden in de chip&charge-strategie.			

### OPLOPEN EN NETSPEL DOELEN

1. Speler is in staat zijn approach aan te passen aan het baanoppervlak en past zijn manier van oplopen daaraan aan.			
2. Speler begrijpt de ontregelend waarde en de tactische kwaliteit van de dropshot en de kortere approach als oplopmogelijkheid en durft deze met mate toe te passen			
3. Speler is in staat om vanaf iedere voorveld positie en op diverse bedoelingen van de tegenstander opbouwende volleys te spelen waarna hij een geschikte netpositie inneemt			
4. Speler is in staat om vanaf iedere voorveld positie en op diverse bedoelingen van de tegenstander scorende volleys te spelen.			
5. Speler is in staat om VvS volleys te spelen op erg dwingende ballen van de tegenstander om daarna alsnog het initiatief over te nemen.			

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

6. Speler is in staat om situatief te variëren met bedoelingen van volleys/smashes ook op momenten dat die slagen gecombineerd voorkomen.			
7. Speler heeft uitstekende anticipatievaardigheden v.w.b. het 'lezen' van een passeerslag of lob.			
8. Speler is conditioneel in staat om ook aan het eind van een lange wedstrijd zonder verlies van reactiesnelheid en sprongkracht de netpositie in te nemen en te dekken			
9. Speler is mentaal in staat om enerzijds fouten en anderzijds het lage rendement van het oplopen te verwerken en toont in alle situaties vertrouwen in het voorwaartse spel			

### SPELEN TEGEN NETSPELER DOELEN

1. Speler is in staat om een scorende passeerslag te spelen op een opbouwende volley of approach van de tegenstander.			
2. Speler is in staat om gecamoufleerde lobs af te wisselen met passeerslagen.			
3. Speler herkent vroegtijdig een neutraal (hoge) volley en loopt daar direct op in om te scoren.			
4. Speler is conditioneel in staat om ook aan het eind van een lange wedstrijd snel en in balans op de plaats van de passeerslag te komen.			
5. Speler is mentaal in staat om onder druk van een oplopende speler rust en overzicht te houden.			

### BASELINESPEL DOELEN

1. Speler kan binnen 5 opbouwende slagen oplopen en in 70 % van die oploopsituaties volleren.			
2. Speler begrijpt de verschillende mogelijkheden/beperkingen van baansoorten v.w.b. opbouwen, is in staat dit in zijn tactiek in/toe te passen			
3. Speler is conditioneel in staat om ook aan het eind van een lange wedstrijd kwalitatieve, opbouwende slagen vanaf de baseline te spelen.			
4. Speler is mentaal in staat om tegen drukvolle tegenstanders te blijven zoeken naar oplossingen/mogelijkheden om vanaf de baseline mogelijkheden te creëren om effectief op te lopen			