



VEELZIJDIGE SPELER

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

SERVICEDOELEN

1. Speler is in staat om gevarieerd opbouwende services te spelen gevolgd door een (zwaar) opbouwende bal vanaf de baseline.			
2. Speler is in staat na een opbouwende S met een approach shot in te komen en op te lopen.			
3. Speler is in staat om na een opbouwende S direct en in tweede instantie op te lopen en een opbouwende of scorende volley te spelen.			
4. Speler is in staat te registreren hoe vaak hij succesvol is met service-volley.			
5. Speler is in staat om een VvS-service te combineren met een opbouwende 2e bal.			
6. Speler is conditioneel in staat om drie sets lang zonder verval te serveren.			
7. Speler is mentaal in staat de tegenstander met zijn service onder druk te houden.			

RETURNDOELEN

1. Speler is in staat om op een opbouwende service een opbouwende return te spelen.			
2. Speler kan een VvS return spelen op een zwaar opbouwende service.			
3. Speler is in staat een scorende bedoeling aan zijn return te geven op een licht opbouwende S.			
4. Speler weet om te gaan met een speler die veel aces slaat.			
5. Speler is in staat om op een onverwachte S snel zijn bedoeling aan te passen.			
6. Speler is conditioneel gezien in staat om aan het eind van een lange wedstrijd kwalitatief te retourneren in gevarieerde situaties.			
7. Speler is mentaal in staat iedere mindere S te zien als een kans om voordeel uit te halen c.q. initiatief te nemen.			

OPLOPEN EN NETSPEL DOELEN

1. Speler 'ijkt' per baanoppervlak en per tegenstander wanneer en hoe hij kan oplopen.			
2. Speler weet welk soort volleys op deze baan geschikt zijn om op te bouwen / te scoren.			
3. Speler is in staat om scorende volleys te spelen op alle mogelijke passeerslagen.			
4. Speler is in staat om VvS-volleys te spelen in noodsituaties.			
5. Speler is in staat om diverse lobs scorend te smashes.			
6. Speler is in staat om op opbouwende lobs zowel Opb- als VvS-smashes te spelen en respectievelijk aan te sluiten en achterin te blijven.			
7. Speler kan met zijn opstelling aan het net succesvolle tegenstanders ontregelen en/of beïnvloeden.			
8. De speler is in staat om ook aan het eind van een wedstrijd op te lopen wanneer dat effectief is en heeft dan bovendien nog steeds de reactiesnelheid om noodsituaties op te lossen.			
9. De speler is mentaal in staat gedwongen fouten te onderscheiden van ongedwongen fouten.			

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

SPLEEN TEGEN NETSPELER DOELEN

1. Speler is in staat om op verschillende soorten approach slagen, directe passeerslagen te spelen (scoren).			
2. Speler is in staat om op diverse soorten approach-slagen, indirecte passeerslagen te spelen (opbouwen en scoren).			
3. Speler is in staat om, ook onder druk, gecamoufleerde lobs te spelen (opbouwen).			
4. Speler is in staat om onder grote druk VvS-lobb te spelen.			
5. Speler kan (situatief) na een VvS-lob en/of een mislukte smash het initiatief terugpakken.			
6. Speler is conditioneel in staat om aan eind van lange wedstrijd verre ballen te halen en op precisie een passeerslag te spelen.			
7. Speler is mentaal in staat om tegen een succesvol oplopende tegenstander te blijven zoeken naar oplossingen.			

BASELINESPEL DOELEN

1. Speler is een meester in het opbouwend spelen op opbouwende ballen van de tegenstander.			
2. Speler is in staat om goede VvS-ballen te spelen op zwaar opbouwende ballen van de tegenstander.			
3. Speler weet op welke ballen scorende intenties veilig voor hem zijn en durft dat in wedstrijden toe te passen.			
4. Speler herkent momenten waarop het mogelijk is van 'het spel volgen' over te gaan naar 'het spel maken' en kan en durft dat te doen.			
5. Speler is in staat om erg dominante spelers te ontregelen en daarna het initiatief in het spel over te nemen ('change of momentum')			
6. Speler is in staat de bedoeling 'uitlokken' toe te passen als onderdeel van het principe 'ik bepaal wat jij mag doen'.			
7. Speler is conditioneel in staat aan het eind van een lange wedstrijd goed te blijven spelen, zonder verval in de kwaliteit van de slagen.			
8. Speler toont in trainingen en wedstrijden voortdurend vechtlust, doorzettingsvermogen en emotionele stabiliteit tijdens het baselinespel.			