

	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Tactique	Certains joueurs sont sur le principe du gagne terrain par un jeu fort (volonté de "transpercer" l'adversaire). On peut observer un jeu de débordement en long-court. Certains joueurs optent pour une stratégie de débordement, en plaçant le volant de droite à gauche.	Il joue en variant sur la profondeur (long et court) et de droite à gauche, par des volants placés proches des lignes. Le smash apparaît pour conclure un échange.	Le joueur sait puiser à bon escient dans sa panoplie de coups pour rompre l'échange. Le jeu intègre la feinte.
Volume de jeu	L'élève joue dans une zone encore proche du centre mais il commence à s'en éloigner. Certains choisissent une stratégie en puissance, quand d'autres optent pour une stratégie du volant placé.	Le joueur utilise toute la surface de la cible adverse en prenant soin d'éviter le centre, sauf lors de frappes accélérées sur l'adversaire.	Le joueur utilise toute la surface de la cible adverse en se rapprochant nettement des lignes. Il peut utiliser le centre, lors de frappes accélérées sur l'adversaire ou smashes piqués.
Prise d'informations	L'élève est centré sur un seul projet tactique, et surtout sur le volant qu'il renvoie. Il ne s'occupe pas de l'adversaire et fait toujours la même chose.	L'élève est centré sur un projet tactique et sur le placement de l'adversaire.	L'élève est centré sur l'adaptation au rapport de force.
Trajectoires du volant	Les trajectoires sont en cloches pour les volants proches du filet, en cloche "longue" ou à plat (tendues) pour les frappes fortes afin de transpercer son adversaire pour la stratégie en puissance. On voit apparaître des trajectoires descendantes. Pour la stratégie du volant placé, les trajectoires varient en hauteur, en longueur et en largeur afin de déplacer l'adversaire.	Les trajectoires sont variées en hauteur, en longueur, en largeur avec des volants qui se rapprochent des lignes. On voit apparaître des trajectoires piquées. on voit apparaître des contre-amortis.	Les trajectoires sont en hauteur, en longueur, en largeur avec des volants très proches des lignes. Le facteur vitesse du volant est déterminant. Le joueur produit des coups techniques variés, comme le bloc, le slice, le dégagé offensif et défensif, le contre-amorti, le lob, l'amorti rapide. Les trajectoires sont piquées et accélérées.
Déplacements	Les déplacements : Les déplacements sont plus nombreux pour être, coûte que coûte sur le volant. Les déplacements sont effectués en grande majorité par des pas courus. On voit parfois des pas chassés "exagérés", quand le joueur dispose de temps.	Les déplacements : Le joueur se déplace rapidement sur les volants avec un souci d'être équilibré au moment de la frappe. On voit parfois des pas chassés (pour gagner en vitesse et en équilibre).	Les déplacements : Le joueur se déplace rapidement sur les volants avec un souci de se replacer pour le coup suivant. Les pas chassés sont privilégiés pour rechercher un équilibre et anticiper sur un placement adéquat.
	Le placement durant la frappe : Les appuis sont aléatoires ou instables, au moment de la frappe et de ce fait le joueur reste légèrement déséquilibré.	Le placement durant la frappe : On voit surtout la recherche de l'équilibre au moment de la frappe, appuis écartés (parfois aériens), fente avant...	Le placement durant la frappe : il recherche le placement optimal et son remplacement après la frappe. La jambe d'appui est celle "côté raquette" dans le jeu au filet et dans les frappes fond de cours : ceci permet de frapper en étant équilibré et de déclencher/orienter ensuite le remplacement.
	La frappe en reculant : Le joueur recule en pas courus mais parvient à rester assez équilibré pour réaliser une frappe.	La frappe en reculant : Le saut chinois ou saut d'interception, apparaît pour frapper en équilibre quand le joueur est pris de vitesse).	La frappe en reculant : L'espace arrière est totalement maîtrisé : sauts chinois, pivot côté revers, ciseaux sont utilisés. Le déplacement arrière est ainsi toujours équilibré : jambes écartées, préparation de frappe de profil.
	Le remplacement : On commence à voir des remplacements, pour ne pas être en retard, mais uniquement après des frappes équilibrées. Quand le joueur domine, il parvient à anticiper.	Le remplacement : Le joueur a un souci de remplacement constant, après sa frappe, même si celle-ci n'est pas complètement équilibrée.	Le remplacement : Le joueur respecte le principe du dernier appui (pied côté raquette) qui permet de repousser et déclencher/orienter (si ciseau) le remplacement (construire le remplacement pendant ou juste après la frappe).
Services	Les appuis pieds : Les pieds sont décalés. Le joueur ne reste pas sur ses appuis.	Les appuis pieds : Les appuis sont adaptés aux types de service choisis.	Les appuis pieds : Les appuis sont adaptés aux types de service avec reprise d'appuis.
	Présentation du volant : La tenue du volant est stabilisée. Le corps est un peu bas. Il existe une volonté de rentrer dans le volant, le buste est orienté vers l'avant.	Présentation du volant : Il se redresse. La mise à distance du volant est optimale par un lâché de volant "fuyant", en mouvement.	Présentation du volant : Il se redresse. La mise à distance du volant est optimale (présentation du volant fixe) permettant la possibilité de masquer.
	Trajet de la raquette : Le joueur commence à accélérer son geste, par une plus grande amplitude du bras raquette et une plus grande dissociation segmentaire.	Trajet de la raquette : Il parvient à accélérer ou freiner le volant de façon stéréotypé (donc capable de servir court ou long). Le corps se redresse, se grandit en fin de frappe, la raquette "aussi" en finissant un mouvement de balancier.	Trajet de la raquette : La préparation gestuelle est identique, afin de masquer la frappe (accélération ou décélération) pour augmenter l'incertitude.
	Plan de frappe : Le tamis est orienté face au filet.	Plan de frappe : L'orientation du tamis varie selon la trajectoire recherchée.	Plan de frappe : L'orientation du tamis varie selon la trajectoire recherchée.
Frappes	Prise de raquette : La prise universelle n'est pas utilisée, l'index est tendu sur la tige ou sur le grip. On peut aussi observer que certains élèves utilisent une prise marteau.	Prise de raquette : Certains joueurs conservent leur index sur le grip et d'autres utilisent la prise universelle.	Prise de raquette : Le joueur utilise le plus souvent la prise universelle. On voit un début de changement de prise.
	Dissociation : Le coude se décolle du corps pour prendre le volant un peu plus tôt, un peu plus haut, un peu plus en avant. Le joueur commence à décaler ses appuis. Il joue de face avec un début de dissociation segmentaire, bras et avant bras, coude décollé.	Dissociation : Il joue le plus souvent de face, parfois de profil par l'ouverture de l'épaule. Il frappe le coude libéré. Les appuis sont plus écartés, plus stables. Il y a une dissociation segmentaire.	Dissociation : Les appuis sont décalés, le coude est libéré et haut. L'amplitude du geste est importante en fonction du coup produit.
	Les frappes : Il frappe de face en force, type gagne terrain. Les frappes peuvent aussi être tendues. Les volants sont frappés ou placés. On observe un début de dissociation, le coude est un peu plus libéré. Le coude commence à se décoller du corps.	Les frappes : Il frappe à l'arrêt, plutôt sur les talons. Le joueur effectue une rotation de l'avant-bras pour orienter le volant. Il produit des dégagés et des smashes (trajectoire piquée par une prise fermée de la raquette). Il produit des lobs, des amortis, des contre-amortis, des blocs, des kills...	Les frappes : Il frappe en avançant ou en rotation (ciseau). La préparation du coup est optimale, ce qui permet de masquer la frappe. Il enrichit sa palette de coups avec, des slices, des contre amortis, des drives, des rushs, l'overhead... Il parvient à smasher (par la prise universelle de la raquette, il peut masquer le smash et augmenter la puissance). Il est capable d'utiliser une frappe revers quand il est en retard.