

Istruttore certificato Playtomic

Come diventare un istruttore certificato

PLAYTOMIC



Agenda

1

Concetti principali

- Livello Playtomic
- Open Matches

2

Livellamento Playtomic

- Livelli in dettaglio
- Livellamento in pista
- Massimo livello raggiungibile

3

Esame



CONCETTI PRINCIPALI



LIVELLO PLAYTOMIC

LEVELED COMMUNITY

OPEN MATCHES

PLAYTOMIC GROUPS

LIVELLO PLAYTOMIC

SPIEGAZIONE

● Livello in Playtomic

Quando un utente scarica Playtomic e crea il profilo per la prima volta il sistema gli chiede di rispondere ad un questionario per attribuire il livello di gioco iniziale, il livello è un indicatore univoco in tutti i paesi in cui Playtomic è presente.

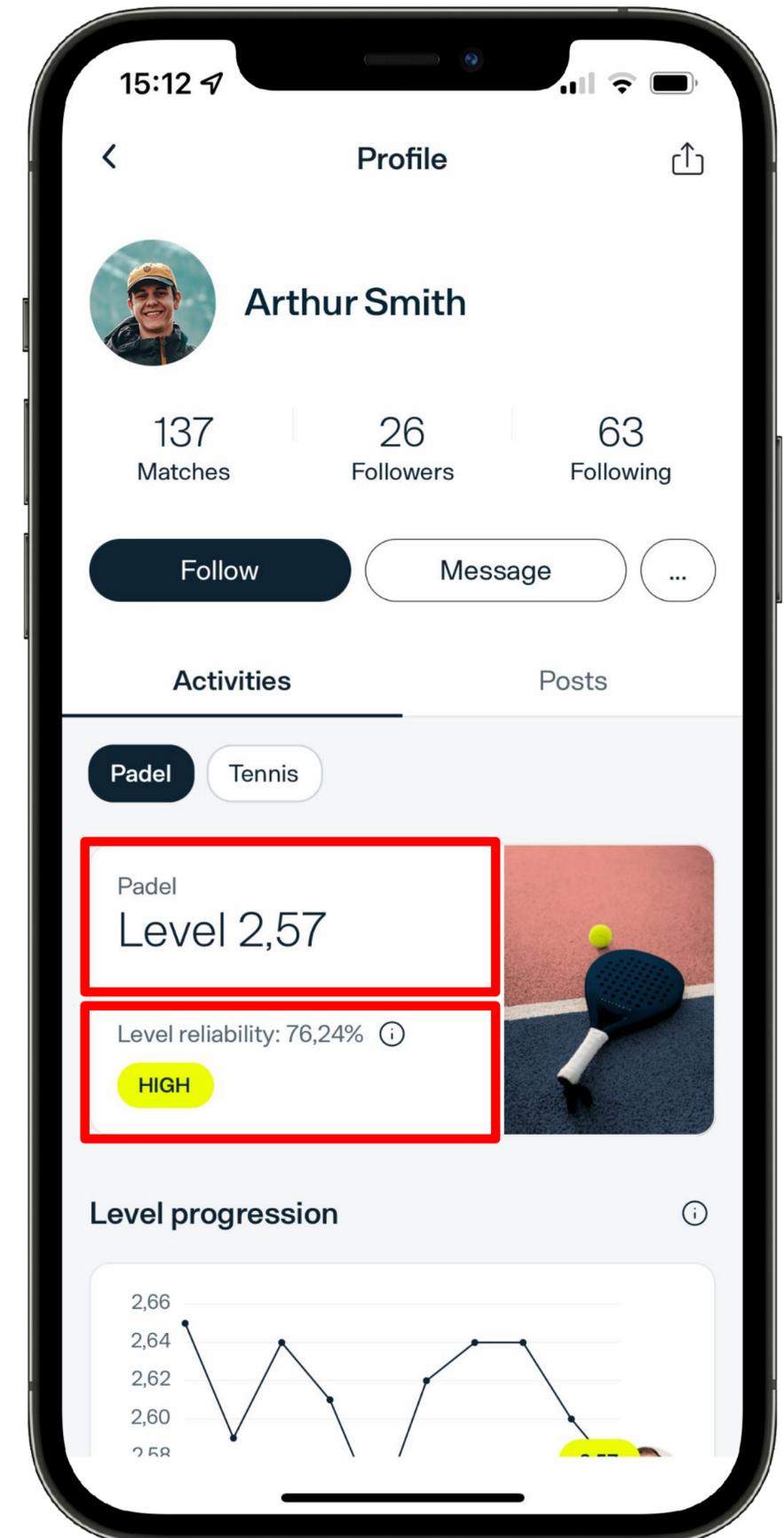
Il questionario è disponibile per **Tennis** e **Padel** e i livelli vanno da 0 a 7.

● Affidabilità %

L'affidabilità è un indicatore fondamentale per comprendere l'algoritmo del livello.

è l'indicatore che certifica l'accuratezza del livello dell'utente.

L'affidabilità aumenta all'aumentare delle partite giocate in Playtomic (inserendo un risultato valido in una *prenotazione privata competitiva, partita pubblica competitiva, partita di un campionato*)



LIVELLO PLAYTOMIC

SPIEGAZIONE

Progressione del livello

Il livello può aumentare e/o diminuire in base ai risultati inseriti e alla percentuale di affidabilità.

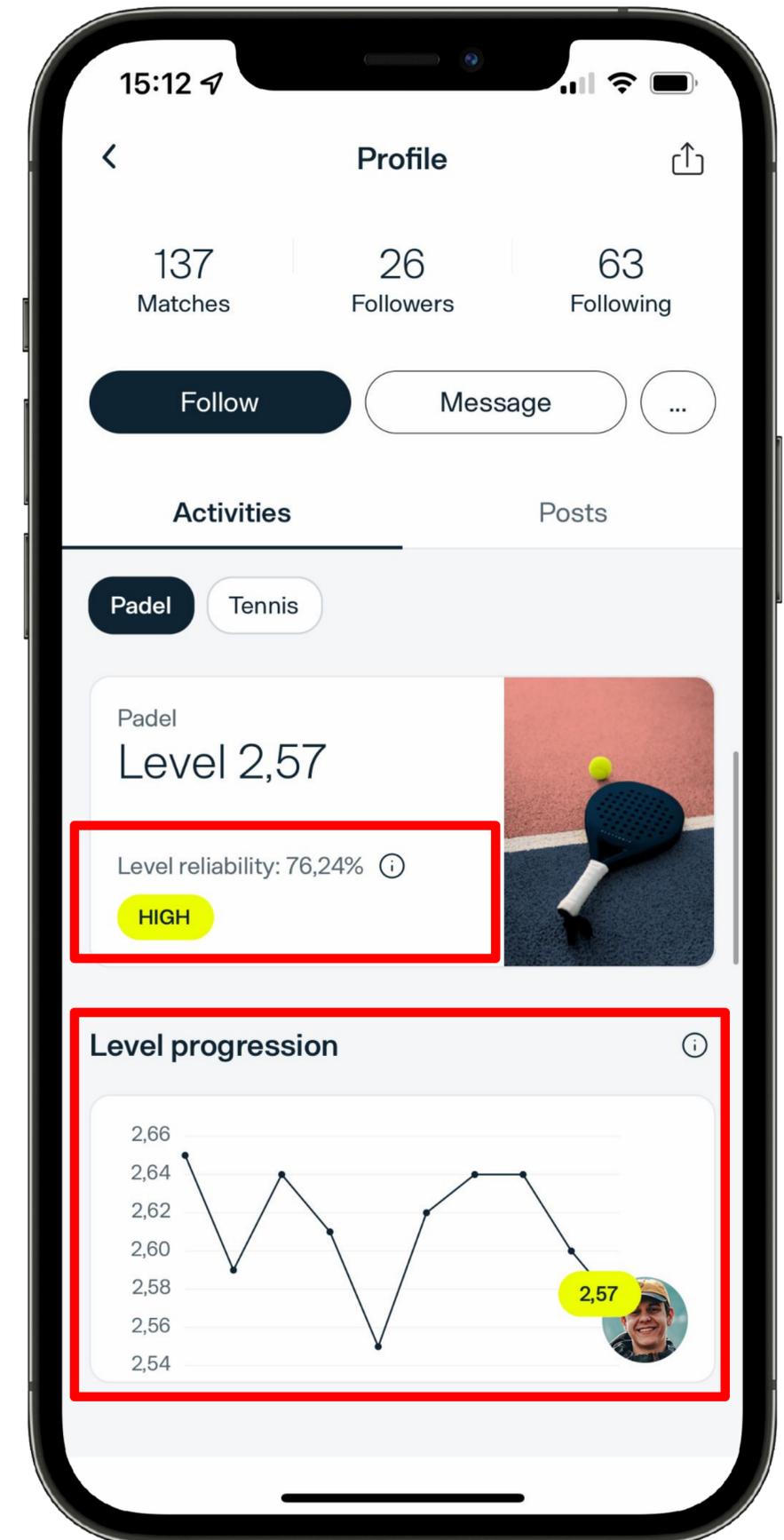
 Affidabilità bassa = + modifiche del livello

 Affidabilità alta = - modifiche del livello

Conclusione

Dopo aver caricato il risultato di un'attività **competitiva** e in base ai livelli dei giocatori + le loro **affidabilità**, viene preso in considerazione anche il livello medio per squadra e il nostro algoritmo calcola quanti punti **aggiungere** o **togliere** a ciascun **giocatore**.

Livello di ogni giocatore
+
Affidabilità
+
Livello medio del team



SCALA DEI LIVELLI PLAYTOMIC

Scala dei livelli Playtomic

Abbiamo realizzato questa tabella che aiuta i giocatori a capire a che fascia di livello appartengono

Livelli 6 e 7 sono riservati ai giocatori professionisti

6.0	<p>FOREHAND and BACKHAND: Hard hitting with control, depth and variety of shots, effective on deep lobs, use the forehand to set up the drive to the net. He can use the backhand on aggressive shots with fairly good consistency, good control in direction and depth on most shots. Can return difficult serves with control.</p> <p>ATTACKING STROKES: He can hit with depth and power, he plays difficult volleys, looking for the opponent's weak point. Keeps the pace high when the opponent plays with high speed.</p> <p>WALLS: Good rebounding defense, even on strong balls. Fast "bajadas" both forehand and backhand. Varies the game depending on the opponent, solid teamwork, manages to read the game and finds the opponent's weak point, is less mentally and physically consistent than an elite or professional player.</p>	ADVANCED
7.0	Professional player. Top 30 WPT	ELITE

0	Has never played any racket sports.	INITIATION
0.5	No classes. Less than 6 months playing. No technique or tactics.	INITIATION
1.0	No classes or only few. Less than 12 months playing. No technique or tactics.	INITIATION
1.5	Few classes. A couple of games a month. Rally and return at low speed.	INITIATION INTERMEDIATE
2.0	Few classes. At least 1 year of play. A couple of games a month. Rally and return at low speed.	INITIATION INTERMEDIATE
2.5	Has almost mastered most of the strokes and controls the directions at a normal pace.	INTERMEDIATE
3.0	Dominates most strokes, plays flat and drives the ball. Makes many unforced errors.	INTERMEDIATE
3.5	Dominates most strokes. Can play slice forehand, slice backhand and flat. Can direct the ball correctly. Makes a lot of unforced errors.	INTERMEDIATE
4.0	Masters most strokes. Controls the directions. Is able to play slice forehand, slice backhand or flat and direct the ball. Makes a few unforced errors.	INTERMEDIATE HIGH
4.5	Masters the stroke. Controls the directions. Is able to play slice forehand, slice backhand or flat and direct the ball where wanted. Puts the ball at speed but has difficulties finishing points.	INTERMEDIATE HIGH
5.0	Medium technique and high tactical mindset. Is ready to play matches with good pace.	INTERMEDIATE ADVANCED
5.5	Dominates technical and tactical skills. Prepared to play matches at high pace.	ADVANCED

PLAYTOMIC LEVEL

LEVELED COMMUNITY



OPEN MATCHES

PLAYTOMIC GROUPS

SE VOGLIAMO AUMENTARE IL NUMERO DI
OPEN MATCHES, DOBBIAMO
NECESSARIAMENTE ATTRIBUIRE IL GIUSTO
LIVELLO PLAYTOMIC AGLI UTENTI

PRINCIPALI VANTAGGI

Sfidare nuovi giocatori

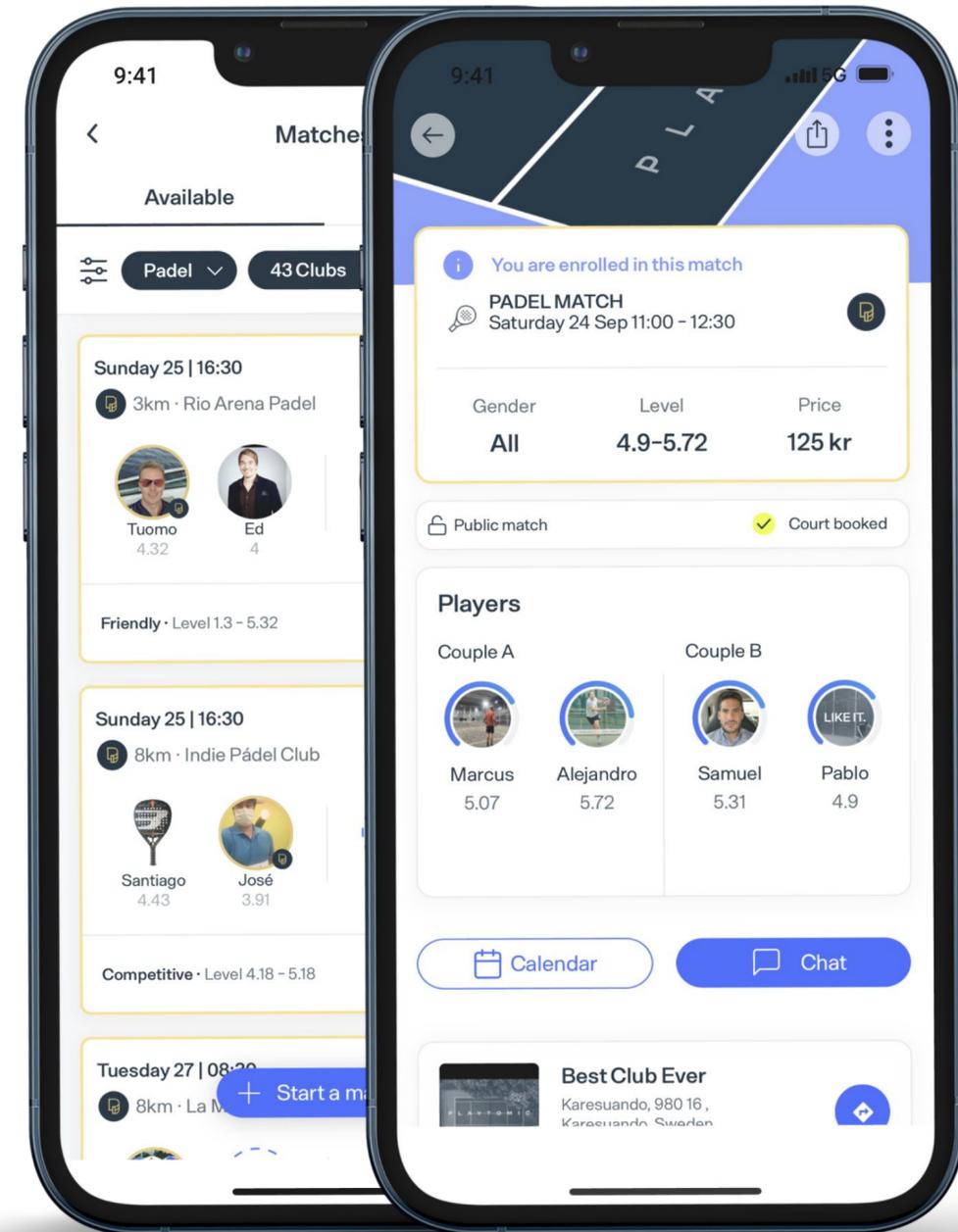
Le partite aperte sono lo strumento perfetto per trovare nuovi giocatori dello stesso livello nella tua città

Miglioramento continuo

Aiuta i giocatori a migliorare il proprio livello di gioco attraverso partite competitive, rompendo la monotonia dettata dal giocare sempre con lo stesso circolo di amici

Gestione automatizzata

La piattaforma Playtomic Manager gestirà in totale autonomia i nuovi giocatori e l'eventuale cancellazione della partita per assenza di partecipanti. Potrai ovviamente intervenire come centro sportivo, ma la soluzione migliore è lasciare che i giocatori si iscrivano direttamente dall'applicazione



REGOLE BASE

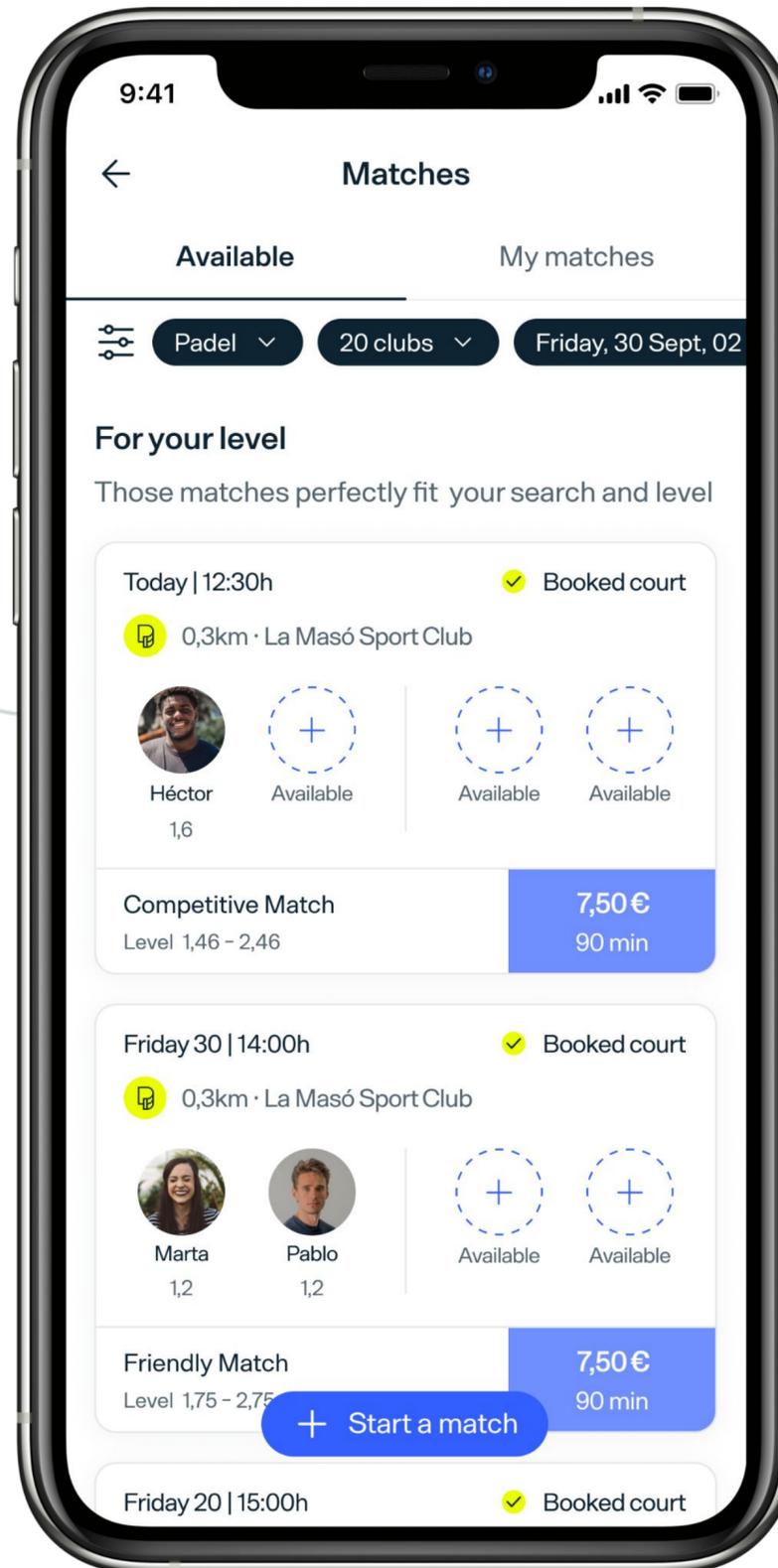
Prenotazione nel calendario del tuo club

1 giocatore - ***NO prenotazione**

*tranne per gli utenti con profilo premium

2 giocatori - **Prenotazione** del campo fino a **12 ore** prima dell'inizio del match.

* Se non c'è un terzo giocatore prima di quelle 12 ore, la prenotazione verrà rimossa ma la partita rimarrà attiva nell'app per i giocatori fino a 1 ora prima dell'inizio della partita.



Partita attiva nell'app per i giocatori

1 player - match cancellato automaticamente **1 ora prima** dell'inizio della partita o se **nessun campo è disponibile**

2 players - match cancellato automaticamente **1 ora prima** dell'inizio della partita o se **nessun campo è disponibile**

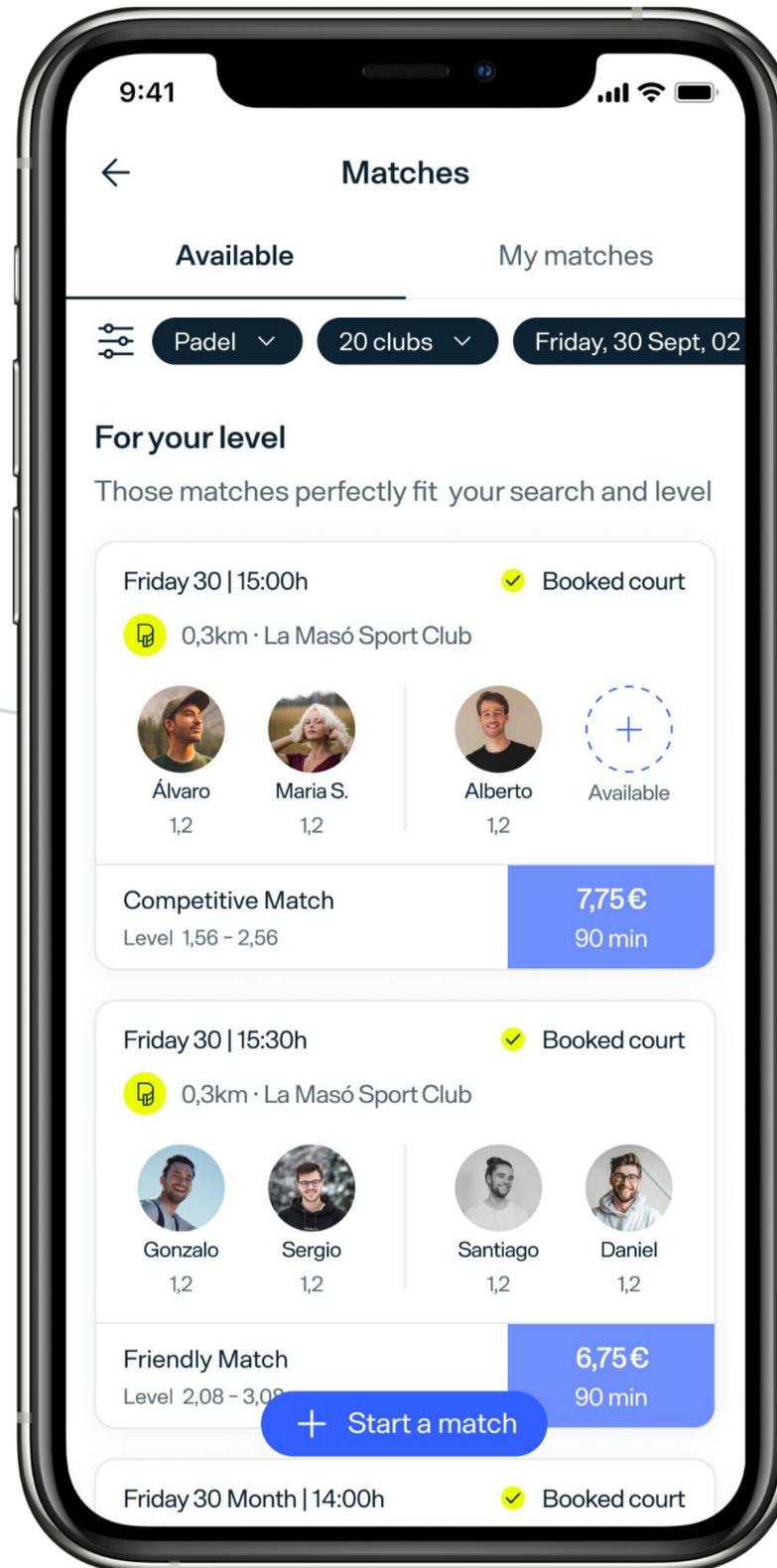
REGOLE BASE

Prenotazione nel calendario del tuo club

3 giocatori - Prenotazione del campo fino a **4 ore** prima dell'inizio del match.

* Se non c'è il 4° giocatore prima di quelle 4 ore, la prenotazione verrà annullata ma la partita aperta rimarrà attiva nell'app per i giocatori fino a 1 ora prima dell'inizio della partita.

4 giocatori
CAMPO PRENOTATO! ✓



Partita attiva nell'app per i giocatori

3 giocatori - match cancellato automaticamente
1 ora prima dell'inizio della partita o se **nessun campo è disponibile**

4 giocatori
PARTITA CONFERMATA!



**DIVENTARE UN
ISTRUTTORE
CERTIFICATO**



LIVELLI IN DETTAGLIO 0-5

HOW TO CREATE ACTIVITY IN PM

PROCESS INSIDE THE COURT

MAXIMUM REACHABLE LEVEL

UPLOADING INFO TO

PLAYTOMIC

PRINCIPIANTE - LIVELLO 0-<1

Giocatori senza esperienza per quanto riguarda gli sport di racchetta e che non hanno mai giocato in precedenza.

Questa fascia di livello è da assegnare a coloro che vorrebbero iniziare a ricevere lezioni e a capire le regole principali del gioco.

PRINCIPIANTE - LIVELLO 1

Giocatori che hanno iniziato da poco a giocare a padel e sono nella fase iniziale della loro curva di apprendimento.

Hanno difficoltà a gestire il rimbalzo della palla sui vetri laterali e non distinguono correttamente le due fasi di difesa e attacco.

INTERMEDIO BASSO - LIVELLO 2

Giocatori che iniziano a comprendere le dinamiche del padel, ma senza controllarle perfettamente.

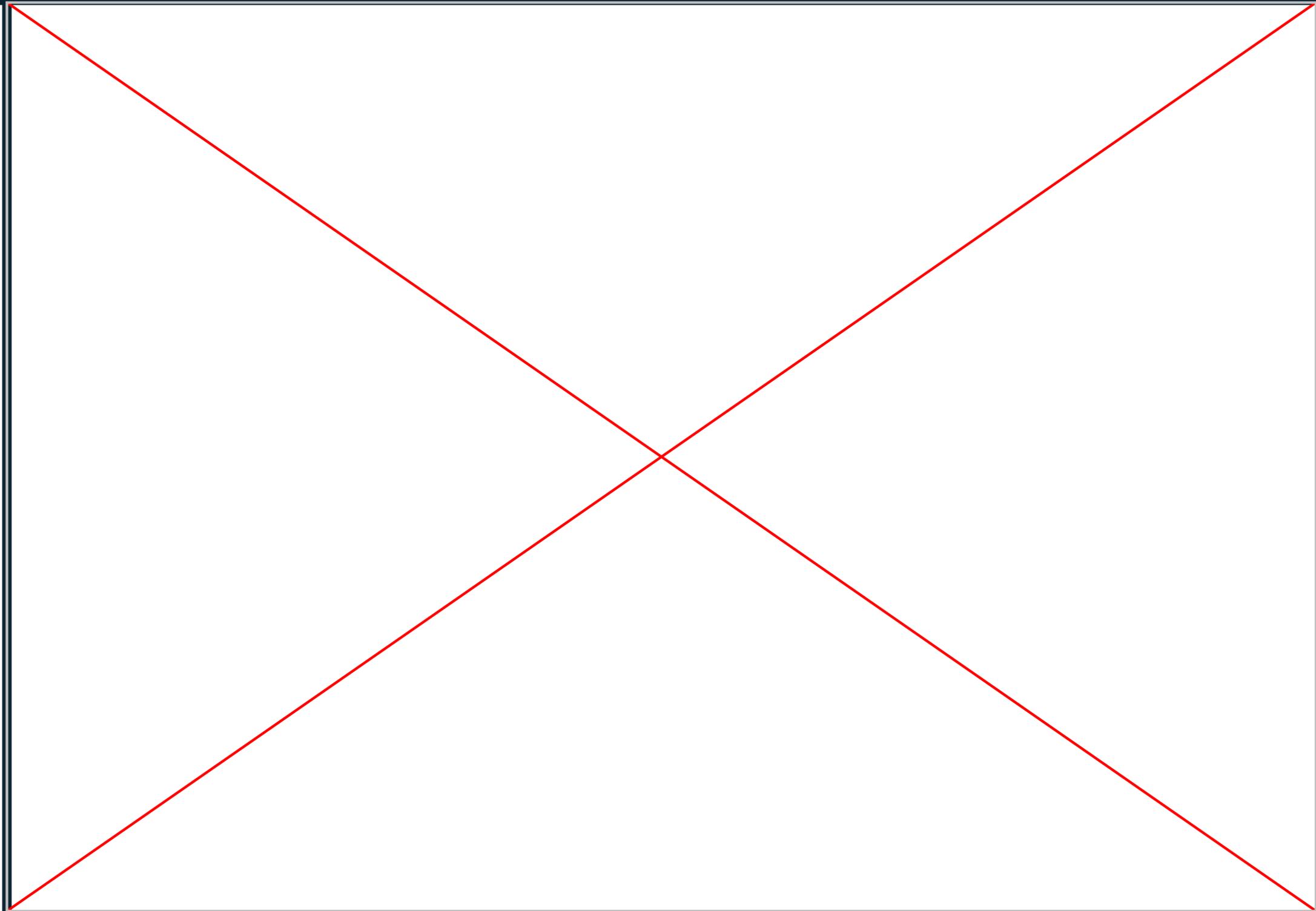
Continuano a scivolare in molti errori non forzati, specialmente in fase di risposta al servizio avversario.

Iniziano a gestire in maniera migliore i rimbalzi sui vetri laterali e di fondo pista.

INTERMEDIO - LIVELLO 3

Giocatori che riescono a dimostrare una buona coordinazione in campo. Le pareti di fondo e laterali rappresentano ormai una parte stabile del loro gioco.

Dimostrano anche maggiore tranquillità in zona rete, sapendo esattamente quando è il miglior momento per mettere pressione agli avversari. Il loro gioco sta prendendo forma ma è ancora contrassegnato da qualche errore in fase di esecuzione.



INTERMEDIO ALTO - LIVELLO 4

Giocatori che dimostrano ormai un ottimo dominio dei fondamentali del padel e nell'uso dei vetri laterali e di fondo.

Distinguono chiaramente le fasi di attacco e difesa, sebbene occasionalmente commettono degli errori di scelta.

Sanno quando essere aggressivi e leggono correttamente la traiettoria della palla, **senza** però beneficiare completamente di ogni situazione che si presenta loro durante la partita.

Il numero di errori non forzati è decisamente ridotto, ma ancora presente.



AVANZATO - LIVELLO 5

Giocatori che realizzano transizioni dall'attacco alla difesa o viceversa in totale tranquillità.

Hanno una visione completa del gioco, identificando immediatamente i punti deboli del rivale e adattandosi ai vari momenti della partita.

Anticipano la lettura della palla, **facendosi trovare nel posto giusto al momento giusto.**

Hanno piena consapevolezza dei loro punti di forza, e sanno utilizzarli nel momento adeguato.

PROFESSIONISTI - LIVELLO 6-7



LEVEL IN DETAIL 0-5

HOW TO CREATE ACTIVITY IN PM



COME SVOLGERE UN LIVELLAMENTO

MAXIMUM REACHABLE LEVEL

UPLOADING INFO TO PLAYTOMIC

LIVELLAMENTO



1 istruttore



1 pista



1 ora



3 giocatori



LIVELLAMENTO

Durante il livellamento avrò tre giocatori sul campo, e come istruttore dovrò analizzare ciascuno di loro in maniera dettagliata.

Come istruttore ti verrà consegnato, dopo aver superato l'esame, un file in pdf che potrai utilizzare direttamente dallo smartphone per poter prendere appunti.



1 istruttore



1 ora



1 pista



3 giocatori

Leveling Evaluation

1

Durante la prima parte del livellamento, 30 minuti, fai eseguire ai giocatori vari colpi come volea, bandeja, dritto, rovescio, uscita di parete.

Questa prima parte stabilirà il cosiddetto livello potenziale del giocatore in questione.

2

Durante la seconda mezzora, gioca con loro una partita.

In questo modo, adattandosi alle caratteristiche di ciascuno e provando specifiche situazioni di gioco, sarai capace di determinare il livello finale del giocatore.



1 istruttore



1 ora



1 pista



3 giocatori

Leveling Evaluation



Specifiche situazioni di partita che puoi proporre: es. il giocatore che serve è sotto 0-30.

Oppure, i giocatori che ricevono possono giocare solo una palla vicino a rete e non un pallonetto.



Al termine dell'attività, ricordati di dedicare del tempo per spiegare ai giocatori il livello assegnato e la ragione di questa assegnazione.



1 istruttore



1 ora



1 pista



3 giocatori

Pro tip:

Questa non è una lezione, i giocatori devono essere consapevoli prima di iniziare che non impareranno qualcosa di nuovo. Si tratta di confermare il loro livello di gioco attraverso il punto di vista soggettivo di un istruttore che conosce la scala dei livelli Playtomic.

Leveling Evaluation

Coach template PDF



Download ADOBE ACROBAT READER App
For FREE - you don't need to log in.
Then open the template with the app

 **LEVELING EVALUATION**

Date: _____ Coach: _____
Time: _____ Court: _____

Completa le informazioni richieste

1 . Introduction
. Gather email as enrolled in the app
. Mention Playtomic Group and add them
. Explaining the evaluation process

Prima di iniziare, chiedi ai giocatori il nome e l'email



IMPORTANTE!

La stessa email che usano su Playtomic e che hanno usato per iscriversi al livellamento!

 **LEVELING EVALUATION**

Date: _____ Coach: _____
Time: _____ Court: _____

1 . Introduction
. Gather email as enrolled in the app
. Mention Playtomic Group and add them
. Explaining the evaluation process

Name and surname

P1 _____
P2 _____
P3 _____

Email in the app

P1 _____
P2 _____
P3 _____

2 Evaluation 250 are to be played

Leveling Evaluation

Coach template PDF

2 . Evaluation 360 one by one to players

Tentative Level

P1	2	P2	3	P3	1
----	---	----	---	----	---

Focus

P1	Low	P2	Normal	P3	High
----	-----	----	--------	----	------

Competitiveness

P1	Normal	P2	High	P3	High
----	--------	----	------	----	------

Condition

P1	Low	P2	Normal	P3	High
----	-----	----	--------	----	------

Completa il livello potenziale in base alla prima mezzora di livellamento

Dopo la partita:

- Aggiungi (0.2), toglì(-0.2) o lascia invariato il livello potenziale in base alla performance legata a queste tre dimensioni:

Concentrazione

- Si distrae facilmente?
- Numero di errori non forzati troppo elevato?

Competitività

- Capacità nel chiudere il punto
- Sceglie il colpo migliore in base alla situazione

Condizione fisica

- Il movimento dei piedi è costante?
- Riesce a gestire le transizioni attacco-difesa?

Email in the app

P1	Pablo@playtomic.io
P2	Alejandro@playtomic.io
P3	Gustaf@playtomic.io

2 . Evaluation 360 one by one to players

Tentative Level

P1	0	P2	0	P3	0
----	---	----	---	----	---

Pablo Salcedo Alejandro Otero Gustaf Wiiburg

3 . Match - Play with all 3 players as partner
Testing how they play difficult balls and how they communicate as team

Focus

P1	Normal	P2	Normal	P3	Normal
----	--------	----	--------	----	--------

Competitiveness

P1	Normal	P2	Normal	P3	Normal
----	--------	----	--------	----	--------

Leveling Evaluation

Coach template PDF

4 . Explaining final level and when will be updated
. How to increase level with Open Matches

Final result

P1 1.60 **P2** 3.20 **P3** 1.60

PLAYTOMIC

"A Coach must never forget that he is a leader and not merely a person with authority"

Non è necessario spiegare ai giocatori che il loro livello è stato influenzato da una condizione fisica carente o dai tanti errori non forzati, questi sono soltanto appunti che puoi utilizzare per tuo uso professionale e come supporto alla comunicazione dei livelli stessi.

FAQ! Il giocatore non è contento del livello assegnato:

- Può succedere che un giocatore abbia giocato soltanto con amici e familiari e il suo livello sia troppo alto rispetto alle reali capacità. Come istruttore certificato Playtomic ho la responsabilità di spiegare il perché del livello assegnato e convincere il giocatore a partecipare a partite aperte per poter continuare a migliorare sfidando nuovi giocatori estranei alla sua comfort zone.

Email in the app

P1 Pablo@playtomic.io

P2 Alejandro@playtomic.io

P3 Gustaf@playtomic.io

2 . Evaluation 360 one by one to players

Tentative Level

P1 0▼ **P2** 0▼ **P3** 0▼

Pablo Salcedo Alejandro Otero Gustaf Wiiburg

3 . Match - Play with all 3 players as partner
. Testing how they play difficult balls and how they communicate as team

Focus

P1 Normal **P2** Normal **P3** Normal

Competitiveness

P1 Normal **P2** Normal **P3** Normal

LEVEL IN DETAIL 0-5

HOW TO CREATE ACTIVITY IN PM

PROCESS INSIDE THE COURT



SOGLIA MASSIMA RAGGIUNGIBILE

UPLOADING INFO TO PLAYTOMIC



SOGLIA MASSIMA RAGGIUNGIBILE

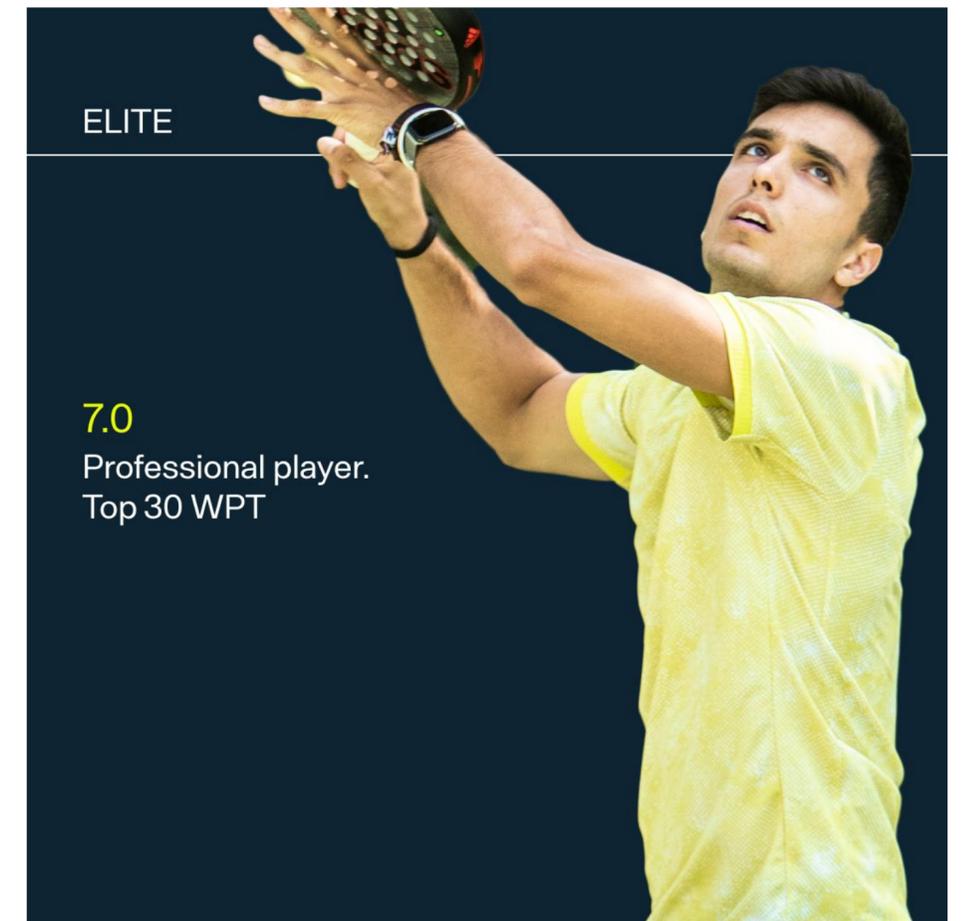
Considerando la scala dei livelli presentata all'inizio, il massimo livello che potrai assegnare corrisponde a un 5.6 (5 max livello potenziale + 0.2 per ogni fattore analizzato).

L'affidabilità del giocatore verrà aggiornata al 50%, assumendo che le capacità del giocatore vengono analizzate da un istruttore certificato. Alcuni dei giocatori avranno affidabilità superiori al 50%, è vostra responsabilità spiegare loro in che modo il livello verrà aggiornato.



I livelli 6 e 7 si assegnano ai giocatori professionisti, mentre il massimo livello raggiungibile per un giocatore non professionista è **5.6**, supponendo che riceve un 5 come livello iniziale a cui vengono sommati 0.2 punti per i seguenti tre fattori: **concentrazione, competitività e condizione fisica.**

5 + 0.2 + 0.2 + 0.2 = 5.6 SOGLIA MASSIMA RAGGIUNGIBILE



A hand holding a pen is positioned over a document. A large, light-colored letter 'A' is visible in the background, partially obscured by the hand and pen. The overall scene is set against a dark, textured background.

ESAME DI CERTIFICAZIONE

CONGRATULAZIONI

Riceverai via email il tuo certificato e il file pdf per il livellamento!

