

Treinador Playtomic

Tornando-se um treinador certificado pela Playtomic

PLAYTOMIC



Agenda

1

Índice

2

Informação Essencial

- Nível Playtomic
- Comunidade Nivelada
- Jogos Abertos

3

Tornando-se um treinador Playtomic

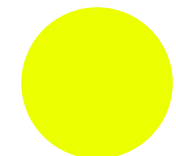
- Nível, em detalhe 0-5
- Como criar sessões de nivelamento
- Processo dentro do campo
- Nível máximo alcançável
- Enviar informações para Playtomic

4

Exame para obter certificação



EXPLICAÇÃO DO NÍVEL PLAYTOMIC



Progressão de nível

O nível pode sofrer altos e baixos dependendo dos resultados carregados, mas principalmente afetado pela confiabilidade do jogador.

 **Menor** fiabilidade = **+** variações **maiores** com resultado

 **Maior** fiabilidade = **-** variações **menores** com resultado

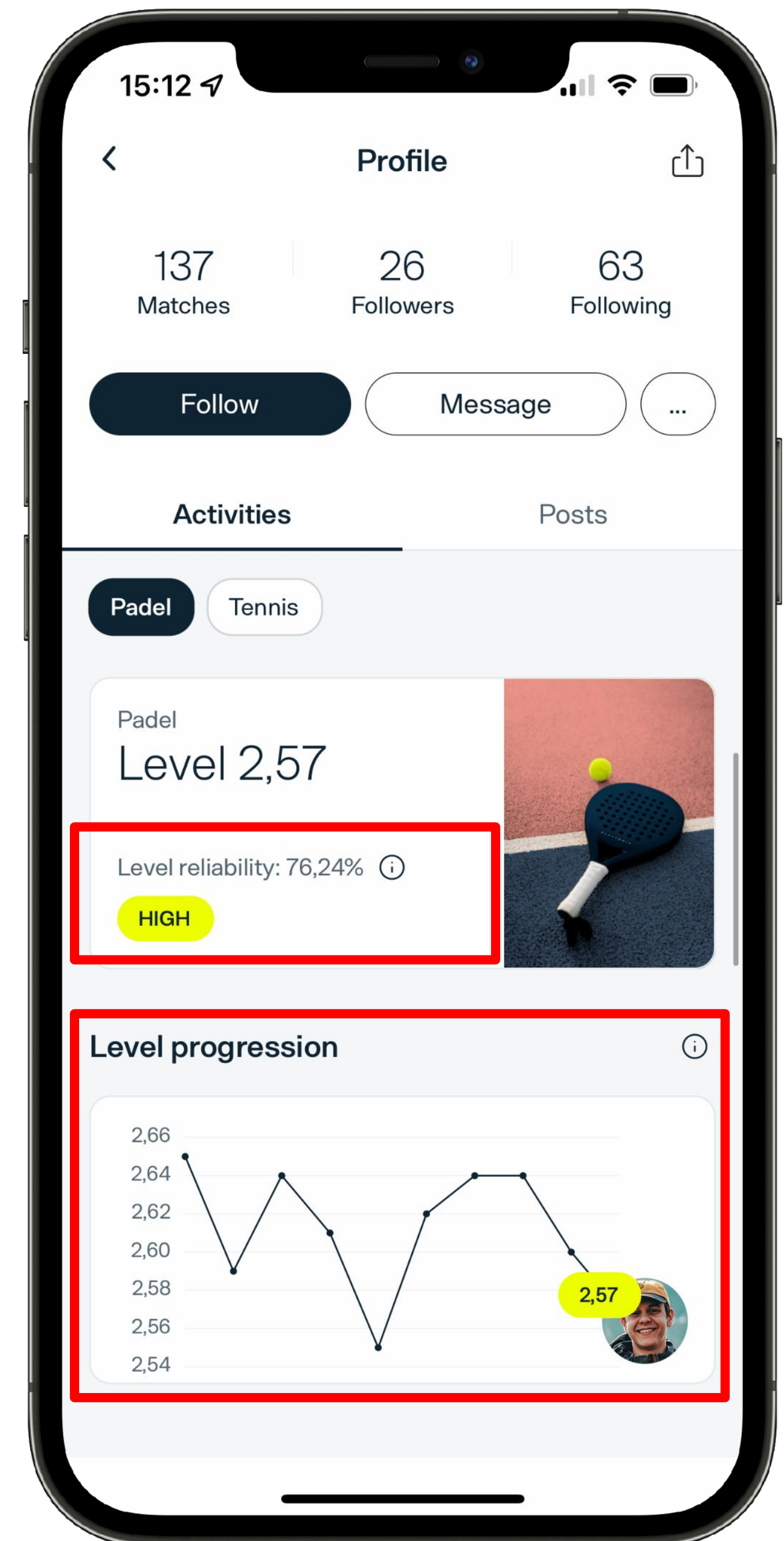


Conclusão

Depois de carregar o resultado de um Jogo/Reserva competitivo, dependendo dos níveis dos jogadores + as suas fiabilidades, o nível médio por equipa também é tido em consideração e nosso algoritmo calcula quanto adicionar ou subtrair a cada jogador.

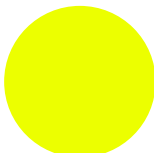


Níveis de cada jogador
+
Fiabilidade
+
Nível médio da equipa



NÍVEL PLAYTOMIC

ESCALA



Escala Playtomic

- Fácil de entender e detalhada
- Níveis de amadores: desde 0 a 5,6

Os níveis 6 e 7 são apenas para jogadores do circuito profissional

6.0	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. 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. 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.	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

NÍVEL PLAYTÔMICO



COMUNIDADE

NIVELADA

JOGOS ABERTOS

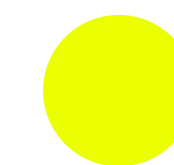
GRUPOS



Uma boa comunidade de jogadores é uma win-win situation 👍

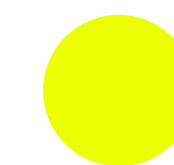
Ao criar um espaço e permitir que seus jogadores encontrem pessoas com quem jogar, interagir, desafiar e sabe-se lá o que mais... verá como é bom para si ter controlo sobre seus alunos e para eles terem boas experiências praticando o seu desporto favorito.

Como treinador certificado Playtomic, será um dos responsáveis por gerir a comunidade de jogadores verificados de um clube.



Valor para os clientes

- Comunidade com jogadores verificados
- Encontrar jogadores com o mesmo nível
- Novas pessoas a serem desafiadas
- Mesma mentalidade



Valor para treinadores

- Comunidade de alunos/jogadores que seguirão as minhas recomendações
- Fidelização ao clube onde estou a trabalhar
- Administração e comunicação direta com a estrutura que organiza as atividades

NÍVEL PLAYTOMIC

COMUNIDADE



JOGOS ABERTOS

GRUPOS

BENEFÍCIOS

Desafie novas pessoas

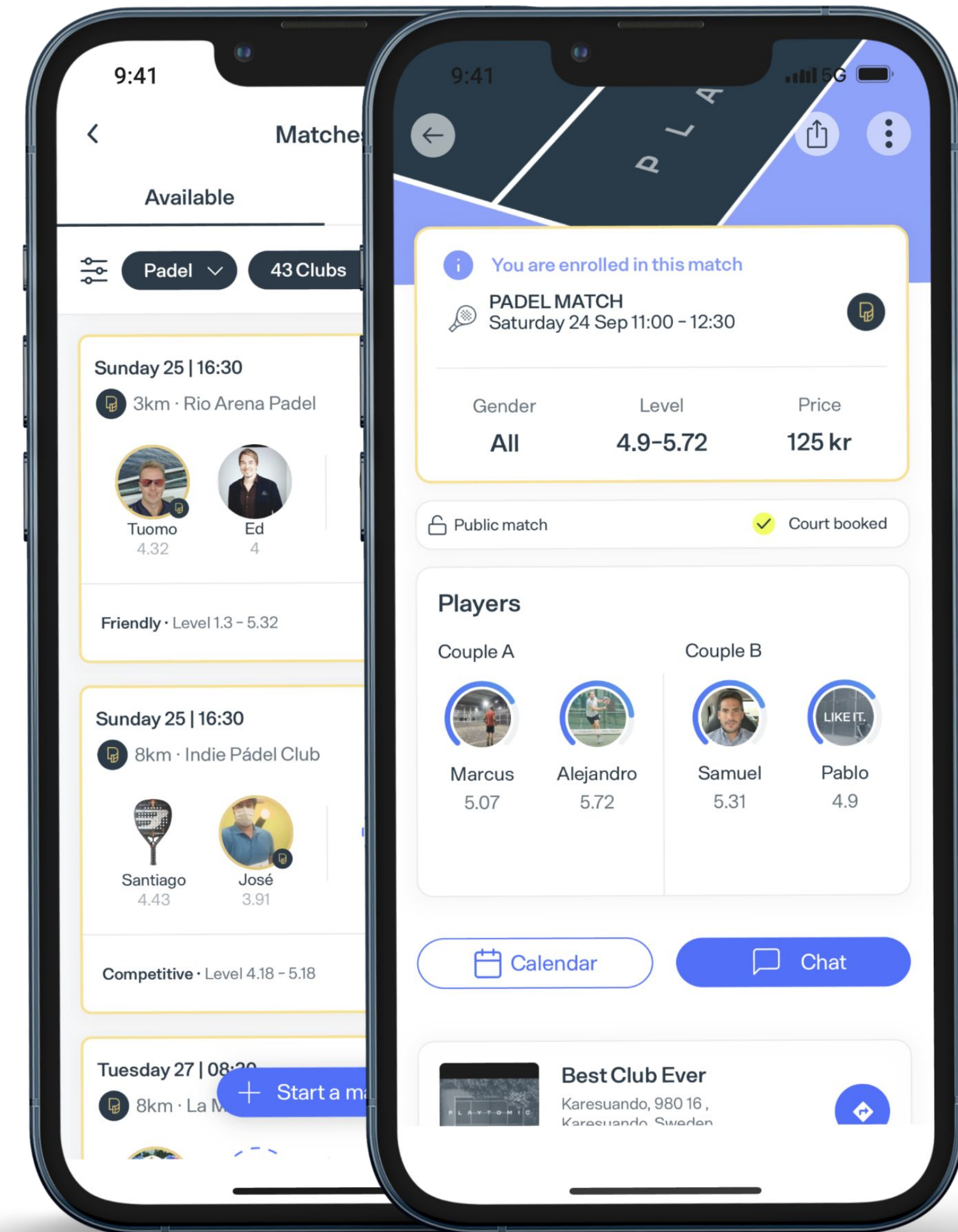
Jogos Abertos são uma ferramenta poderosa que permite aos jogadores encontrar novos jogadores para jogar e desafiá-los.

Melhorar o nível do jogador

Ajuda os jogadores a aumentar seu nível jogando com novas pessoas e a quebrar o gelo da zona de conforto de jogar sempre com os mesmos amigos.

Sistema automatizado

O Playtomic Manager tratará de todo o trabalho pesado automaticamente. Se tiver acesso ao Playtomic Manager, poderá contribuir com a organização de jogos mas recomendamos permitir que os jogadores usem a aplicação autonomamente.

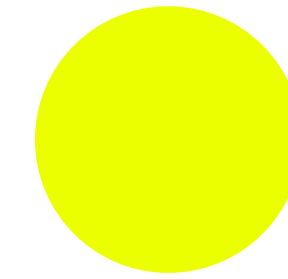


COMO FUNCIONA O JOGO ABERTO

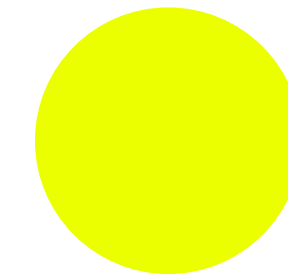
1. Como cliente: Encontre um slot disponível num dia e horário adequados num clube perto de si

2. Escolha o seu tipo de jogo: Competitivo ou Amigável

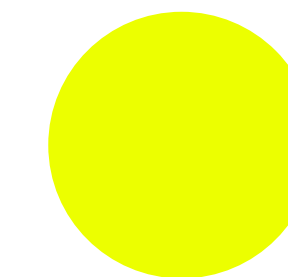
3. Pague sua parte para terminar a inscrição!



O Jogo agora está publicado no marketplace Jogo Aberto na app Playtomic. Outros jogadores da app podem juntar-se e o criador pode também partilhar facilmente o jogo criado noutras plataformas.



O tempo que o Jogo Aberto permanecerá ativo e disponível depende de quantos jogadores se inscreveram para participar e se ainda existem campos disponíveis naquele local.



Por exemplo, quando houver dois jogadores num Jogo, o campo será automaticamente reservado até 12 horas antes do início do jogo. Se não houver 4 jogadores 1h antes do início do jogo, este será automaticamente cancelado.

The background of the image is split vertically. The left half is a solid bright blue, and the right half is a dark charcoal grey. On the dark grey side, there is a faint, high-angle photograph of a basketball court. A basketball is visible in the center, casting a shadow to the right. A white line from the court's key is visible on the right edge.

**TORNE-SE UM
TREINADOR
PLAYTOMIC**

NÍVEL 0-5 (EXPLICADO)

INICIAÇÃO - NÍVEL 0 a 1

Jogadores sem ou com pouca experiência em esportes de raquete, pouca aptidão ou preparação física para jogar.

Este nível é considerado principalmente para aqueles que achamos que precisam de começar com aulas muito básicas e ser apresentados ao esporte.

INICIAÇÃO - NÍVEL 1

Jogadores que acabaram de começar a jogar padel e estão na fase de aprendizagem.

No seu jogo encontra dificuldades com paredes e não faz distinção entre a fase de ataque e defesa.

INICIAÇÃO INTERMEDIÁRIA - NÍVEL 2

Jogadores que estão a começar a familiarizar-se com desportos de raquete, mas ainda sem dominá-lo.

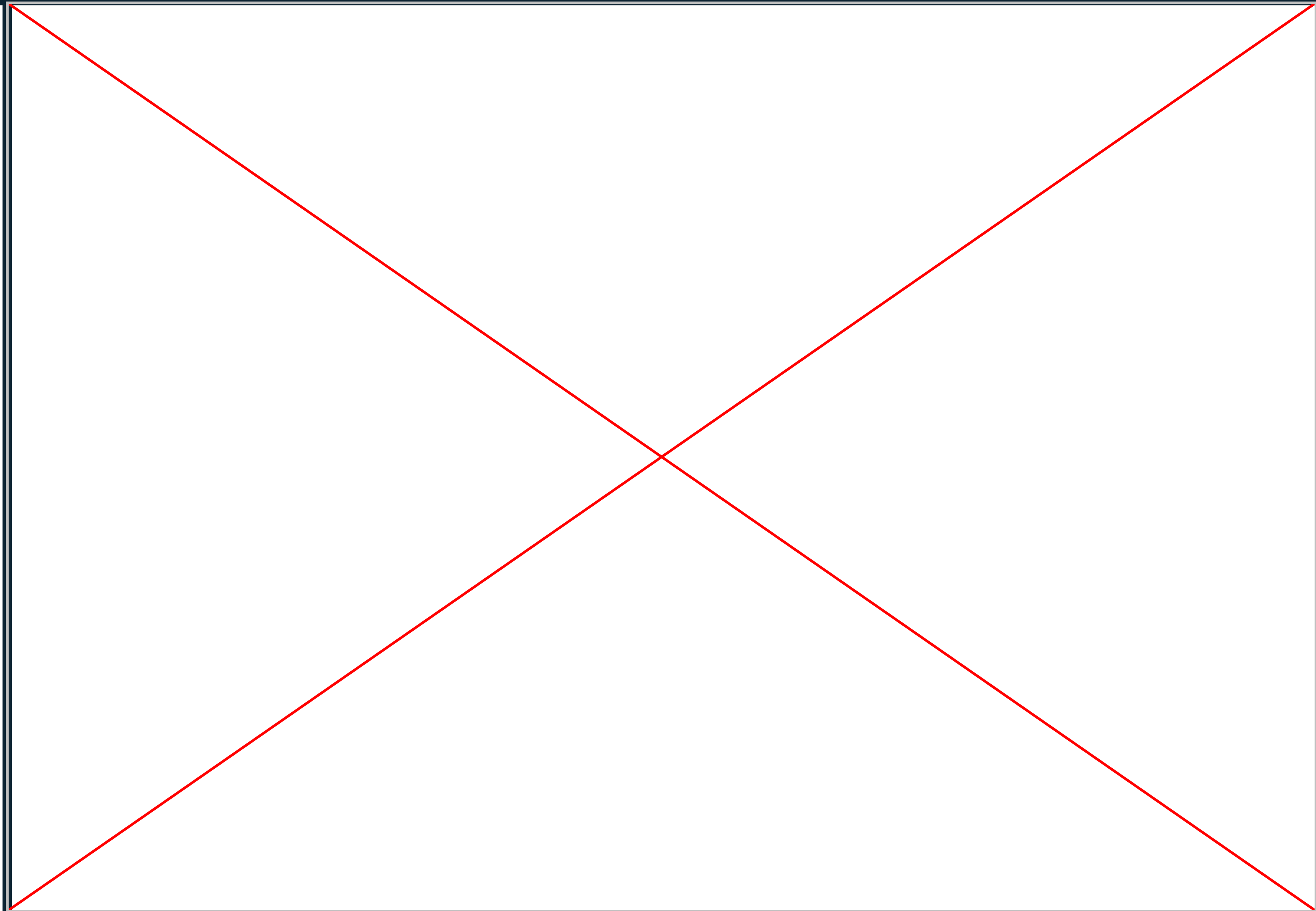
Evitam ir à rede sentem-se seguros na linha de fundo, embora continuem a cometer erros não forçados nessa área, principalmente na devolução do serviço rival.

Começam a sentir-se mais confortáveis com as paredes.

INTERMEDIÁRIO ALTO - NÍVEL 3

Jogadores com movimentos mais coordenados de padel, onde a utilização de paredes começa a ser uma parte importante do seu jogo.

Maior conforto e aproveitamento da área de rede. O seu estilo de jogo começa a ganhar forma, mas ainda comete alguns erros de execução, posicionamento tático e leitura de bola.



INTERMEDIÁRIO AVANÇADO - NÍVEL 4

Jogadores que tenham um bom domínio das bases do padel e utilizem as paredes regularmente.

Distinguem bem a fase de ataque e de defesa, embora ocasionalmente cometam erros nas suas escolhas.

Percebem corretamente, na maioria dos casos, quando ser agressivo. Leitura correta da bola, sem tirar o maior aproveitamento possível.

O nível de erros não forçados é bastante reduzido. Mas ainda está lá.



INTERMEDIÁRIO AVANÇADO - NÍVEL 5

Jogadores que realizam transições ataque-defesa com alta eficácia.

Dominam a situação de jogo, detectando os pontos fracos do rival, conseguindo adaptar-se às diferentes fases do jogo.

Antecipam a leitura da bola, estando em posição vantajosa para a próxima resposta.

Conhecem perfeitamente os seus pontos fortes, aplicando-os nos momentos certos.

AVANÇADO/ELITE - NÍVEL 6-7





PROCESSO RECOMENDADO

Nivelamento



1 treinador



1 campo



1 hora



3 jogadores



Nivelamento

Nesta situação teremos três jogadores em campo, onde o treinador verificará detalhadamente a habilidade de cada jogador.

Como treinador, terá um modelo para seu telemóvel, onde poderá ter os e-mails dos jogadores, definir os níveis provisórios e adicionar valores específicos após a avaliação.

Pode também sugerir adicioná-los a um Grupo Playtomic com apenas jogadores já nivelados no clube.



1 treinador



1 hora



1 campo



3 jogadores

Nivelamento

- 1 Concentre-se em todas as pancadas, fazendo um teste 360° para cada jogador. Esta avaliação vai converter-se no chamado “nível provisório”.
- 2 Termine a avaliação com um jogo onde a intenção é jogar com todos os jogadores. Assim poderemos confirmar o nível do usuário jogando alguns pontos como companheiro e adversário. Sempre tendo em mente a Escala de Nível Playtomic.



1 treinador



1 campo



1 hora



3 jogadores



Nivelamento



Durante a jogo também podemos sugerir várias situações para desafiar os jogadores e testar habilidades.

Ex.: a equipa 1 começa a servir com 0-30 ou avaliar diretamente uma pancada específica que queremos confirmar num jogador.



Quando o tempo acabar, DEVEMOS explicar cada nível final e porquê. Importante explicar como os Jogos Abertos afetarão também a variação do seu nível.



Dica profissional: esta não é uma aula/treinamento. Em primeiro lugar, tente explicar aos jogadores que eles estão prestes a confirmar seu nível no app. Provavelmente eles não aprenderão algo novo. E esteja preparado porque algumas pessoas não ficarão felizes com o novo nível que estão prestes a atingir.



1 treinador



1 hora



1 campo



3 jogadores

Nivelamento

Modelo de treinador em PDF



Baixe a app ADOBE ACROBAT READER GRATUITAMENTE - não precisa de fazer login.

Depois, abra o modelo com a app

 **LEVELING EVALUATION**

Date:

Coach:

Time:

Court:

Preencha as informações básicas

1

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

Uma vez com os jogadores em campo, reúna os seus nomes e e-mails.



LEMBRETE!

Deve ser o mesmo e-mail que usam a Playtomic e usaram para se inscrever na sessão de nivelamento

 **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 players

Nivelamento

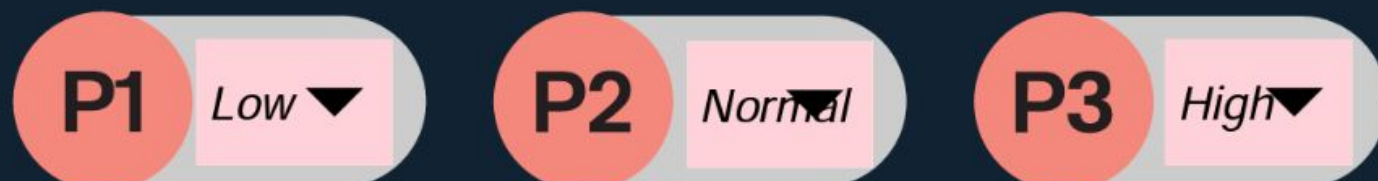
Modelo de treinador em PDF

2 . Evaluation 360 one by one to players

Tentative Level



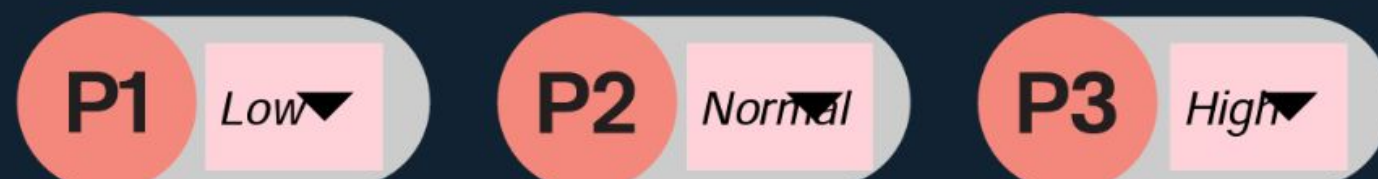
Focus



Competitiveness



Condition



Complete o nível provisório com base nos níveis Playtomic após avaliação 360 para todos os jogadores

Depois do jogo:

- Adicione (0,2), subtraia (-0,2) ou não (0) ao nível provisório de cada jogador com base no seu desempenho

Foco

- Distrai-se facilmente?
- Muitos erros não forçados com bolas fáceis?

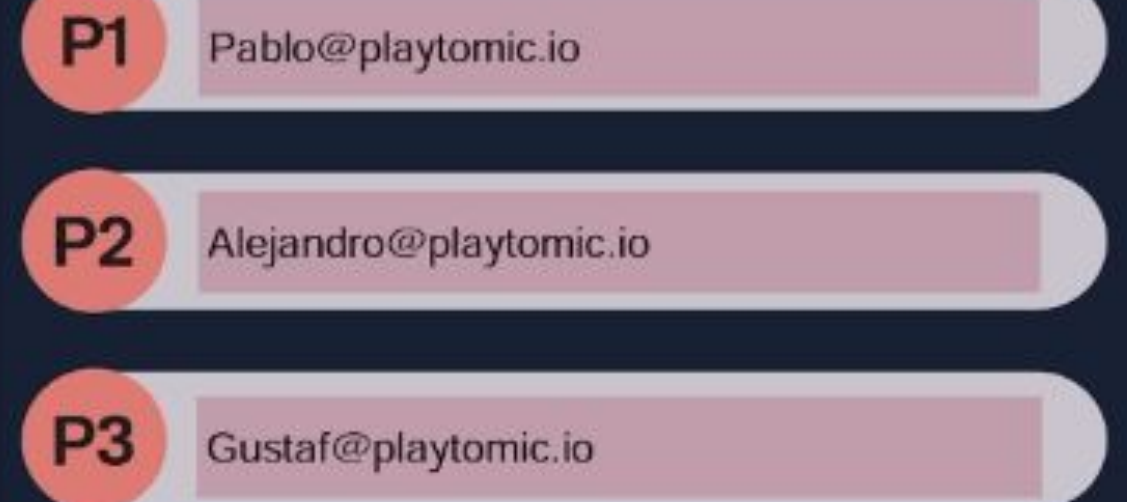
Competitividade

- Ansioso para ganhar o ponto?
- Escolhe a pancada corretamente na hora certa?

Doença

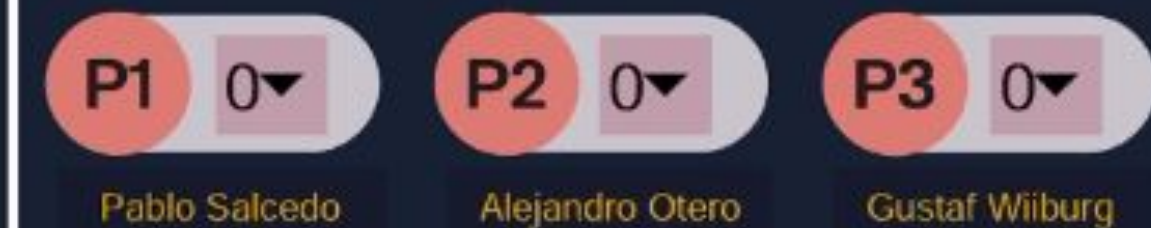
- Movendo os pés constantemente?
- Bom trabalho de pés em situações difíceis?

Email in the app



2 . Evaluation 360 one by one to players

Tentative Level



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

Focus



Competitiveness



Nivelamento

Modelo de treinador em PDF

PLAYTOMIC

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

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

No final da atividade, só nos resta reunir novamente as pessoas, contar e explicar porque obtiveram este resultado final.

Não precisa de mostrar quais valores adicionou ou retirou a cada jogador. Estas são as suas notas pessoais como treinador.

PERGUNTAS FREQUENTES

O jogador não está satisfeito com o resultado final.

Isso pode acontecer com base na experiência anterior da Playtomic. Poucos jogos, baixa fiabilidade de nível e grandes mudanças, apenas jogar com familiares ou amigos de nível inferior também pode aumentar muito o nível real. Seria de salientar que o objetivo passará por jogar com pessoas do mesmo nível globalmente e que possam continuar a melhorar o seu nível jogando Jogos Abertos e desafiando jogadores novos.

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

NÍVEL DE DETALHE 0-5

COMO CRIAR ATIVIDADE NO PM

PROCESSO DENTRO DO campo



NÍVEL MÁXIMO ALCANÇÁVEL

ENVIANDO INFORMAÇÕES PARA

PLAYTOMIC



NÍVEL MÁXIMO ALCANÇÁVEL

Considerando a Escala de Nível Playtomic, existe um nível máximo alcançável durante estas atividades.

Depois de um treinador definir o nível de um jogador, a fiabilidade desse jogador será alterada para 50%, assumindo que o nível seja preciso e validado por um treinador, seguindo o protocolo e escala Playtomic. Os jogadores que participarem numa sessão de nivelamento com maior fiabilidade também serão reduzidos para 50%.

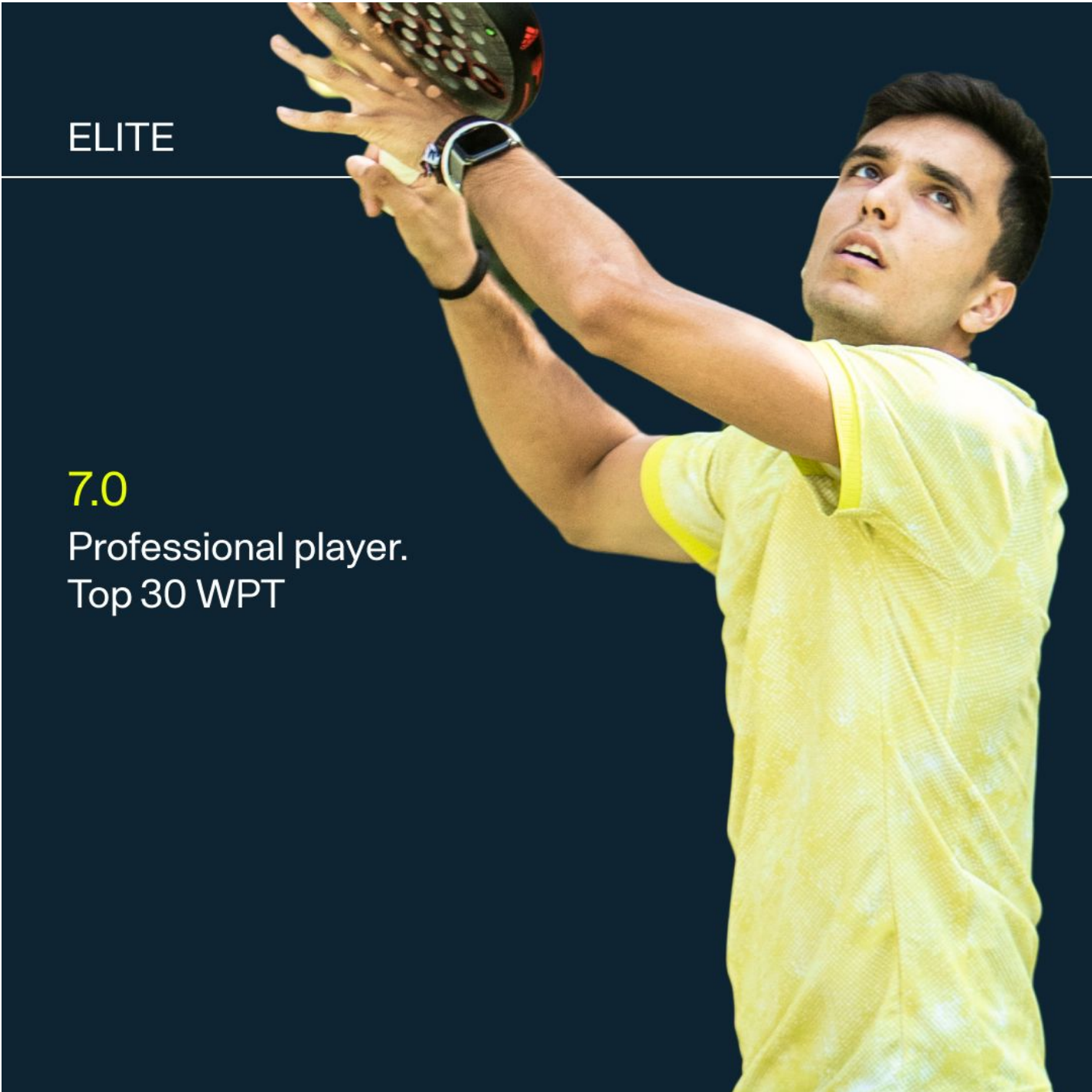


Para definir uma escala de nível mundial e permitir que os jogadores joguem em qualquer lado com a mesma conta, precisamos de entender os níveis da Playtomic.

Tendo em conta que os níveis 6 a 7 são determinados para jogadores profissionais, o nível máximo alcançável para um jogador num teste de avaliação de clube é 5,6.

Para chegar à nota 5.6: tendo um nível 5 inicial + 0,2 de foco, + 0,2 de competitividade e 0,2 de condição física. Cada um dos fatores adiciona ou retira 0,2 pontos ao nível inicial.

Assim, tentamos sincronizar os níveis e evitar que jogadores com níveis errados joguem em locais/clubes onde o nível está definido e tenham más experiências.



TESTE PARA
OBTER
CERTIFICAÇÃO