

Introduzione

L'International Padel Rating (IPR), è la scala di auto-valutazione del livello di gioco. Questa scala permette a tutti i giocatori di identificare il proprio livello per autovalutarsi e può essere un utile strumento da utilizzare da parte dei maestri per strutturare al meglio i gruppi di lavoro oppure nell'organizzare tornei amatoriali con giocatori dello stesso livello.

La scala parte dal livello 1.0 (totalmente principiante) al livello 7.0 (professionista di altissimo livello) e si basa su parametri ben definiti. Non è una valutazione fissa ma variabile in base alle competenze acquisite nel tempo dal giocatore e dalla sua condizione fisica nel momento. Infatti, oltre ai parametri tecnici, la valutazione finale tiene conto della preparazione fisica del giocatore al momento della scelta del proprio IPR.

I livelli di competenza tecnici

1.0

Giocatore completamente principiante.

1.5

Giocatore amatoriale con poca esperienza, ha preso alcune lezioni ma ha difficoltà nel controllo dei colpi e nel tenere il palleggio.

2.0

Giocatore che ha acquisito sicurezza da fondocampo, ma evita di andare a rete. Riscontra difficoltà nel giocare palle che rimbalzano contro il muro. Mancano i colpi speciali.

- *Dritto*: swing incompleto, manca il controllo delle direzioni, velocità di palla lenta.
- *Rovescio*: evita di utilizzarlo, incostante, problemi con l'impugnatura.
- *Servizio/risposta*: gesto incompleto, spesso fa doppi falli, risponde con scarsa sicurezza.
- *Volée*: evita di scendere a rete, il posizionamento è casuale.
- *Muro*: non riesce a rimandare la palla dopo il rimbalzo al muro.

2.5

Giocatore che comincia a controllare i colpi fondamentali. Ancora non si sente sicuro a rete, ma inizia ad andarci con maggiore frequenza. In questa fase inizia a rispondere ad alcuni rimbalzi al muro e cerca di eseguire colpi nuovi come pallonetti e smash.

- *Diritto*: in sviluppo, velocità della palla moderata.
- *Rovescio*: problemi con la preparazione e l'impugnatura, spesso preferisce colpire con il diritto.
- *Servizio/risposta*: tenta di realizzare il gesto completo, velocità di palla nel servizio ancora ridotta, il rimbalzo non è ancora consistente, inizia a rispondere a servizi lenti.
- *Volée*: non si sente a suo agio a rete, spesso colpisce le volée con la stessa faccia della racchetta (diritto).
- *Muro*: tenta di prendere posizione per il rimbalzo al muro, ma risponde con successo solo occasionalmente.
- *Altri colpi*: inizia a giocare pallonetti con un criterio tattico, scarso controllo. Inizia a colpire occasionalmente gli smash con una tecnica approssimativa.

3.0

Giocatore che comincia a giocare, oltre i colpi piatti, anche con effetto. Il servizio e la risposta diventano più consistenti. La tecnica della volée è soddisfacente e riesce a giocare con più fiducia i rimbalzi contro il muro.

- *Diritto*: inizia ad avere una buona consistenza e una moderata varietà di colpi, ha un buon controllo delle direzioni e inizia a sviluppare gli effetti (slice, piatto, topspin).
- *Rovescio*: lo inizia a usare frequentemente per colpire con relativa consistenza.
- *Servizio/risposta*: sta ancora sviluppando il gesto del servizio, poca consistenza quando tenta di aumentare la potenza, il secondo servizio è considerabilmente peggio del primo. Risponde con relativa consistenza.
- *Volée*: dal lato del diritto è consistente, ha problemi con la palla ai piedi e in colpi aperti.
- *Muro*: utilizza posizioni corrette quando la palla è lenta e riesce a rimandare la palla oltre la rete. Non si muove in avanti quando la palla ritorna veloce.
- *Altri colpi*: aumenta il controllo del pallonetto e degli smash.
- *Stile di gioco*: consistenza e controllo delle direzioni adeguate con velocità di palla media, fa fatica a trovare le posizioni con il compagno, va a rete quando è obbligato per il gioco.

3.5

Giocatore sicuro nei colpi fondamentali, esegue anche con discreto successo le volée e gioca abitualmente partite. Manca ancora il controllo sulla profondità dei propri colpi. Il primo servizio è buono, il secondo servizio è insicuro. È un giocatore di club che partecipa alla classifica sociale e ai tornei interni promossi dal circolo. Riesce a prendere posizione in campo in conformità con il proprio compagno.

- *Diritto*: buona consistenza e moderata varietà di colpi, ha un buon controllo delle direzioni e continua a sviluppare gli effetti (slice, piatto, topspin).
- *Rovescio*: controlla le direzioni in alcune esecuzioni, difficoltà quando la palla è alta o veloce e nella fase difensiva.
- *Servizio/risposta*: inizia a servire con controllo e moderata potenza, in fase di sviluppo il servizio in slice, riesce a rispondere con continuità.
- *Volée*: più aggressivo nel gioco a rete, ha acquisito abilità nei colpi laterali, posizionamento dei piedi abbastanza buono. Controlla agevolmente la volée di diritto e con più difficoltà quella di rovescio.
- *Muro*: si posiziona correttamente dalla parte del diritto, riesce a difendersi da quel lato e ha una velocità di palla moderata. Difende di rovescio con problemi nelle palle rapide.
- *Altri colpi*: consistente nei colpi alti, sta sviluppando la seconda volée e i colpi di avvicinamento.
- *Colpi speciali*: sta sviluppando la "bajada" del muro e la "bandeja".
- *Stile di gioco*: è consistente e controlla le direzioni con palle di velocità media, si posiziona abbastanza correttamente con il compagno (sviluppando il lavoro in squadra) e cerca l'opportunità di guadagnare la rete.

4.0

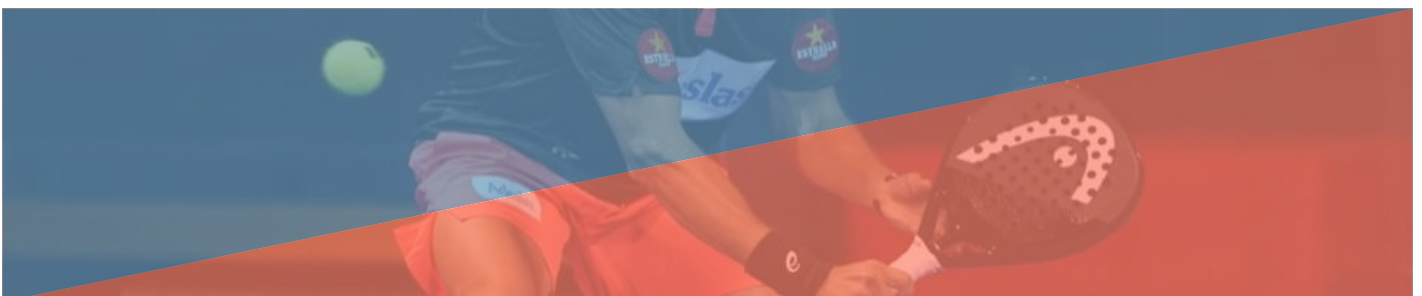
Giocatore esperto che domina i colpi fondamentali e che inizia a sviluppare colpi come la discesa dal muro da entrambi i lati e la “bandeja”. Il gioco al volo è solido e gli smash iniziano a essere colpiti con potenza e direzione adeguata. Riscontra ancora difficoltà nei rimbalzi al muro che arrivano dalla parte del rovescio.

- *Diritto*: domina il colpo con abbastanza controllo, cerca regolarità nei colpi difensivi difficili.
- *Rovescio*: riesce a dare direzioni alla palla con consistenza e velocità moderata, sviluppando variabilità nel colpo.
- *Servizio/risposta*: ottima potenza e piazzamento nella prima di servizio, inizia a usare lo slice come effetto. Sicuro nella risposta, con buona profondità e controllo.
- *Volée*: profondità e controllo adeguato nella volée di diritto, gestisce le direzioni con la volée di rovescio, ma senza profondità e aggressività. Continua a migliorare nelle volée basse.
- *Muro*: risponde in forma consistente ai rimbalzi dal muro di diritto, si posiziona correttamente nelle uscite dal muro sul rovescio.
- *Altri colpi*: colpisce palle alte con solidità, riesce a chiudere i punti con lo smash, si difende con pallonetti con facilità.
- *Colpi speciali*: la “bajada” del muro è consistente e con potenza di diritto, mentre di rovescio gioca il lob. Inizia a utilizzare meglio la “bandeja”.
- *Stile di gioco*: solido e ottimo controllo con la palla che viaggia a velocità medio-alta. Gioca in squadra, perde dei punti per mancanza di pazienza.

4.5

Giocatore che è in grado di giocare tutti i colpi e domina le diverse fasi del gioco. Serve con precisione e controllo e commette pochi doppi falli. Le risposte sono aggressive e controllate. Ha una buona posizione a rete ma ancora commette degli errori quando spinge. Riesce ad eseguire smash conclusivi facendo uscire la palla dal campo in alcune occasioni. Saltuariamente esegue le stop-volley. Gioca tornei federali e ottiene le prime vittorie.

- *Diritto*: molto solido, usa velocità, controllo e varietà di colpi insieme ad una buona profondità. Offensivo quasi sempre.
- *Rovescio*: riesce a controllare direzioni e profondità, però soffre in difesa quando arrivano colpi difficili.
- *Servizio/risposta*: serve con precisione e controllo, pochi doppi falli, utilizza potenza e rotazione in slice. Nel secondo servizio ha una buona profondità e piazzamento. Risponde in modo aggressivo e con ottimo controllo.
- *Volée*: ottimo gioco di gambe, riesce a controllare agevolmente il palleggio con le volée. Ha un buon controllo, potenza e profondità dalla parte del diritto, errori frequenti quando cerca massima spinta nel lato del rovescio.
- *Muro*: buona “bajada” di diritto dal muro, di rovescio ottiene profondità e piazzamento con velocità media di palla.
- *Colpi speciali*: colpi di avvicinamento eseguiti con profondità e controllo. Riesce a chiudere con gli smash e a far uscire la palla nel X 4 in alcune occasioni, gioca occasionalmente la stop-volley.
- *Stile di gioco*: inizia ad apportare modifiche strategiche in funzione dei rivali, gioco aggressivo a rete, acquisisce una buona anticipazione motoria.



5.0

Giocatore di ottimo livello. Commette pochi errori con il rovescio e la volée, le discese dal muro sono aggressive ed inizia a essere più “ordinato” in campo. Prepara i punti sfruttando le debolezze degli avversari. Si assume maggiori rischi ed è consapevole dei propri punti di forza. Ha una classifica federale di 4^a categoria.

- *Dritto*: colpisce forte con ottimo controllo, profondità e varietà di rotazioni. Usa il dritto per preparare la discesa a rete, consistente con i lob profondi.
- *Rovescio*: gioca colpi aggressivi con buona continuità, adeguato controllo delle direzioni e della profondità nella maggioranza dei colpi, abbastanza consistente nei lob profondi e in fase di difesa.
- *Servizio/risposta*: piazza il servizio in modo efficace cercando il punto debole dell'avversario per guadagnare rapidamente la rete. Ottimo piazzamento della seconda palla per obbligare l'avversario a rispondere con meno potenza. Risponde con ottimo controllo a servizi anche difficili.
- *Volée*: esegue la maggioranza dei colpi al volo con profondità e potenza, gioca volée complesse cercando il punto debole dell'avversario.
- *Muro*: buona difesa dei rimbalzi al muro, incluso le palle che arrivano forti e con rotazioni complesse. Ottiene punti vincenti con rimbalzi dal muro e le discese sono effettuate con qualità tanto di dritto come di rovescio.
- *Colpi speciali*: gli esegue con forza e un alto grado di efficacia, buoni lob offensivi e difensivi, gioca palle alte da qualsiasi posizione del campo con controllo, la “bandeja” è un colpo acquisito completamente. Ottiene punti diretti con gli smash indirizzandolo nel X3 o nel X4 senza differenziazione.
- *Stile di gioco*: varia il gioco in relazione all'avversario. Solido lavoro in squadra, riesce a leggere il match con il compagno e trovare il punto debole degli avversari. È meno consistente mentalmente e fisicamente del giocatore 5.5.

5.5

6.0

6.5

7.0

Dal livello 5.5 al 7.0, il giocatore compete nei tornei federali o nel *World Padel Tour*.

Da questo livello in poi possiamo parlare di **giocatore di livello progredito**.

Una identificazione dettagliata può essere fatta in base ai seguenti parametri federali:

- ➡➡➡ 5.5: giocatore di 3^a categoria
- ➡➡➡ 6.0: giocatore di 2^a categoria
- ➡➡➡ 6.5: giocatore di 1^a categoria
- ➡➡➡ 7.0: giocatore del *World Padel Tour*

Oltre alla classifica, le differenze nei vari livelli sono attribuite a:

- Numero di allenamenti settimanali
- Numero di match disputati
- Fiducia e compatibilità con il compagno
- Utilizzo di strategie adeguate
- Condizione atletica e mentale



Immagine tratta da: <http://www.elneverazo.com/cuadros-horarios-del-estrella-damm-alicante-open-2019/>

Coefficiente di correzione

Uno dei parametri fondamentali per l'identificazione IPR è il coefficiente di condizione fisica che devono considerare tutti coloro dal livello 3.0 compreso, in su.

Esso modifica il livello iniziale (basato su parametri tecnici), abbassandolo o innalzandolo in base ai valori proposti di seguito e restituendo il valore finale del livello IPR.

Dunque, una volta stabilito il livello tecnico, bisogna applicare il coefficiente di correzione basandosi sulla condizione fisica (età – infortuni – numero di allenamenti ecc..).

+ 1: molto allenato fisicamente

+ 0.5: in forma

0.0: condizione normale

-0.5: non in forma

- 1: allenamento fisico deficitario

1.0 - 1.5 - 2.0 - 2.5

3.0 - 3.5 - 4.0

4.5 - 5.0

5.5 - 6.0 - 6.5 - 7.0

CATEGORIA IPR ESORDIENTE

CATEGORIA IPR CLUB

CATEGORIA IPR OPEN

CATEGORIA IPR PRO