

SKALANTRP

National Tennis Rating Program powstał by pomóc ocenić poziom umiejętności graczy i lig tenisowych

NTRP 1.0

Gracz dopiero rozpoczyna grę w tenisa.

NTRP 1.5

Gracz ma małe doświadczenie w uderzaniu piłek i ciągle pracuje nad utrzymaniem piłki w grze niezależnie od ich tempa. Serwis sprawia trudność.

NTRP 2.0

Gracz potrafi utrzymać wolne piłki w grze, jednak brakuje mu doświadczenia. Ma trudności w uderzaniu piłki we właściwym miejscu rakiety i potrzebuje więcej praktyki. Nie jest jeszcze zaznajomiony z podstawowymi pozycjami zawodnika na korcie.

NTRP 2.5

Gracz uczy się oceniać miejsce uderzenia piłki w kort przy jej odbiorze, jednak poruszanie się po korcie wymaga dalszej pracy. Potrafi utrzymać wolne wymiany piłek i zaczyna pokrywać cały kort. Gotowy jest do rywalizacji w meczach i podstawowych turniejach.

Słabości: trzymanie rakiety, brak pełnego wymachu przy serwisie, niespójne podrzucenie piłki do serwisu, ograniczona gra przy siatce.

NTRP 3.0

Gracz utrzymuje średniej prędkości piłki w grze, ale nie czuje się pewnie przy wszystkich uderzeniach. Kontrola kierunku, prędkości i głębokości uderzania piłki sprawia trudności.

Słabości: brak ciągłości gry przy szybszych piłkach, trudności z odgrywaniem piłek spoza "własnej strefy uderzenia", nie czuje się pewnie grając przy siatce.

NTRP 3.5

Gracz poprawił niezawodność i kontrolę kierunku uderzeń przy średnim tempie piłek, ale brakuje mu różnorodności w uderzeniach. Efektywne wykorzystanie loba, uderzeń znad głowy, grę przy siatce i wolej jest ograniczona ze względu na brak pewności. Gra pewniej przy siatce, poprawił krycie kortu.

Słabe i mocne strony: to poziom, w którym "zamiast słabości, umiejętności gracza mogą być pokazane podczas gry". Gracz na tym poziomie wykorzystuje umiejętność skupienia się, taktyki i strategii gry.

NTRP 4.0

Gracz ma pewne uderzenia włączając kontrolę kierunku, głębokości i umiejętność zmiany odległości uderzeń zarówno przy uderzeniach forehand jak i backhand podczas gry w średnim tempie. Z sukcesem wykorzystuje loby, uderzenia znad głowy, grę przy siatce i woleje. Gracz rzadko popełnia błędy serwisowe. Wymiany piłek mogą być stracone przez brak skupienia.

Mocne strony: niezawodny drugi serwis, wykorzystuje swoje atuty do zdobycia punktu.

NTRP 4.5

Gracz zaczyna świadomie zmieniać tempo i rotację piłek, dobrze porusza się po korcie, potrafi kontrolować odległość i głębokość uderzeń, zaczyna planować grę na podstawie mocnych i słabych stron. Pierwszy serwis jest mocny i celny, nie popełnia błędów przy drugim serwisie. Przy trudnych piłkach ma tendencje do grania w aut.

Mocne strony: o wyniku coraz częściej decyduje serwis, potrafi lepiej uzupełnić swoje słabości. Rozwija swoją mocno stronę na której opiera grę.

NTRP 5.0

Gracz ma dobre przewidywanie uderzeń przeciwnika, często ma wyśmienite uderzenia lub atrybut na którym opiera swoją grę. Ma pewność aby regularnie uderzać zwycięskie piłki lub wymuszać błąd u przeciwnika przez grę skrótami, wolejami, lobami, półwolejami, uderzeniami znad głowy. Ma dobrą głębokość i rotację piłki przy drugim serwisie.

Mocne strony: dobra decyzyjność, dobrze broni i ukrywa swoje słabości, silny psychicznie, ale dalej słabnie w trudnych sytuacjach.

NTRP 5.5

Gracz rozwinął niezawodność i siłę uderzeń jako główną broń. Potrafi zmieniać strategię i styl gry w wymagających tego sytuacjach oraz ma niezawodne uderzenia grając pod presją.

Mocne strony: potrafi grać ofensywnie w każdej sytuacji, zmienia strategię i styl gry w trudnych sytuacjach. Pomimo presji pierwszy i drugi serwis jest niezawodny.

NTRP 6.0-7.0

Gracz na poziomie 6.0 zwykle trenuje na poziomie narodowym i posiada narodowy ranking gracza. Gracz na poziomie 6.5 i 7.0 to światowej sławy gracz.

NTRP 1.0

Gracz dopiero rozpoczyna grę w tenisa.

NTRP 1.5

Gracz ma małe doświadczenie w uderzaniu piłek i ciągle pracuje nad utrzymaniem piłki w grze niezależnie od ich tempa. Serwis sprawia trudność.

NTRP 2.0

Gracz potrafi utrzymać wolne piłki w grze, jednak brakuje mu doświadczenia. Ma trudności w uderzaniu piłki we właściwym miejscu rakiety i potrzebuje więcej praktyki. Nie jest jeszcze zaznajomiony z podstawowymi pozycjami zawodnika na korcie.

NTRP 2.5

Gracz uczy się oceniać miejsce uderzenia piłki w kort przy jej odbiorze, jednak poruszanie się po korcie wymaga dalszej pracy. Potrafi utrzymać wolne wymiany piłek i zaczyna pokrywać cały kort. Gotowy jest do rywalizacji w meczach i podstawowych turniejach.

Słabości: trzymanie rakiety, brak pełnego wymachu przy serwisie, niespójne podrzucenie piłki do serwisu, ograniczona gra przy siatce.

NTRP 3.0

Gracz utrzymuje średniej prędkości piłki w grze, ale nie czuje się pewnie przy wszystkich uderzeniach. Kontrola kierunku, prędkości i głębokości uderzania piłki sprawia trudności.

Słabości: brak ciągłości gry przy szybszych piłkach, trudności z odgrywaniem piłek spoza "własnej strefy uderzenia", nie czuje się pewnie grając przy siatce.

NTRP 3.5

Gracz poprawił niezawodność i kontrole kierunku uderzeń przy średnim tempie piłek, ale brakuje mu różnorodności w uderzeniach. Efektywne wykorzystanie loba, uderzeń znad głowy, grę przy siatce i wolej jest ograniczona ze względu na brak pewności. Gra pewniej przy siatce, poprawił krycie kortu.

Słabe i mocne strony: to poziom, w którym "zamiast słabości, umiejętności gracza mogą być pokazane podczas gry". Gracz na tym poziomie wykorzystuje umiejętność skupienia się, taktyki i

strategii gry.

NTRP 4.0

Gracz ma pewne uderzenia włączając kontrole kierunku, głębokości i umiejętność zmiany odległości uderzeń zarówno przy uderzeniach forehand jak i backhand podczas gry w średnim tempie. Z sukcesem wykorzystuje loby, uderzenia znad głowy, grę przy siatce i woleje. Gracz rzadko popełnia błędy serwisowe. Wymiany piłek mogą być stracone przez brak skupienia.

Mocne strony: niezawodny drugi serwis, wykorzystuje swoje atuty do zdobycia punktu.

NTRP 4.5

Gracz zaczyna świadomie zmieniać tempo i rotację piłek, dobrze porusza się po korcie, potrafi kontrolować odległość i głębokość uderzeń, zaczyna planować grę na podstawie mocnych i słabych stron. Pierwszy serwis jest mocny i celny, nie popełnia błędów przy drugim serwisie. Przy trudnych piłkach ma tendencje do grania w aut.

Mocne strony: o wyniku coraz częściej decyduje serwis, potrafi lepiej uzupełnić swoje słabości. Rozwija swoją mocno stronę na której opiera grę.

NTRP 5.0

Gracz ma dobre przewidywanie uderzeń przeciwnika, często ma wyśmienite uderzenia lub atrybut na którym opiera swoją grę. Ma pewność aby regularnie uderzać zwycięskie piłki lub wymuszać błąd u przeciwnika przez grę skrótami, wolejami, lobami, półwolejami, uderzeniami znad głowy. Ma dobrą głębokość i rotację piłki przy drugim serwie.

Mocne strony: dobra decyzyjność, dobrze broni i ukrywa swoje słabości, silny psychicznie, ale dalej słabnie w trudnych sytuacjach.

NTRP 5.5

Gracz rozwinął niezawodność i siłę uderzeń jako główną broń. Potrafi zmieniać strategię i styl gry w wymagających tego sytuacjach oraz ma niezawodne uderzenia grając pod presją.

Mocne strony: potrafi grać ofensywnie w każdej sytuacji, zmienia strategię i styl gry w trudnych sytuacjach. Pomimo presji pierwszy i drugi serwis jest niezawodny.

NTRP 6.0-7.0

Gracz na poziomie 6.0 zwykle trenuje na poziomie narodowym i posiada narodowy ranking gracza. Gracz na poziomie 6.5 i 7.0 to światowej sławy gracz.