



Definiciones de clasificación de habilidades de jugadores de USAPA

NTRP	Derechazo	Revés	Servir / Devolver	Tonto	3er tiro	Voleo	Estrategia
1.0-2.0	Este jugador recién comienza a jugar pickleball y no tiene experiencia en otros deportes. Comprensión mínima de las reglas del juego.						
2.5	Este jugador tiene experiencia limitada. Puede sostener una jugada corta con jugadores de igual habilidad. Habilidad básica para llevar la cuenta.						
3.0	Habilidad para acertar un tiro de ritmo medio. Carece de intención direccional y consistencia.	Evita usar un revés. Carece de intención direccional y consistencia.	Capaz de realizar un tiro de ritmo medio. Carece de profundidad, dirección y consistencia.	No es capaz de sostener constantemente un rally dink. Todavía no ha desarrollado la capacidad de controlar este tiro.	Generalmente golpea una pelota de ritmo medio con poca dirección.	Capaz de realizar un tiro de ritmo medio. Carece de dirección/inconsistente.	Entiende los fundamentos. Está aprendiendo la posición adecuada en la cancha. Conoce las reglas fundamentales y puede llevar la cuenta y ahora está jugando torneos.
3.5	Desarrollo mejorado del golpe con un nivel moderado de control de tiro.	Aprendiendo la forma de los trazos y comenzando a desarrollar consistencia, pero lo evitaré si es posible.	Consistentemente obtiene servicio/devolución en juego con capacidad limitada para controlar la profundidad.	Mayor consistencia, con capacidad limitada para controlar la altura/profundidad. Sostiene rallies de duración media. Empezando a comprender las variaciones de ritmo.	Desarrollar el drop shot para llegar a la red.	Es capaz de realizar tiros de volea de ritmo medio, desarrollando así el control.	Se mueve rápidamente hacia la zona de no volea (NVZ) cuando hay oportunidad. Reconoce la diferencia entre el juego duro y el juego suave y comienza a variar su propio juego durante la recreación y el juego de torneo. Puede sostener rallies cortos. Está aprendiendo la posición adecuada en la cancha. Conocimiento básico de apilamiento y comprensión de situaciones en las que puede ser efectivo.
4.0	Golpea consistentemente con profundidad y control. Todavía está perfeccionando la selección y el tiempo de los tiros.	Ha mejorado la mecánica de los golpes y tiene un éxito moderado al golpear un revés de manera consistente.	Realiza una gran mayoría de servicios/devoluciones con profundidad y velocidad variables.	Mayor consistencia con capacidad moderada para controlar la altura/profundidad. Puede terminar el rally dink demasiado pronto debido a la falta de paciencia. Se empieza a entender diferencia entre balones atacables y los que no lo son.	Mezclar selectivamente golpes suaves con golpes potentes para crear una ventaja con resultados inconsistentes.	Capaz de volear una variedad de tiros a diferentes velocidades. Está desarrollando consistencia y control. Empezando a entender la volea de bloqueo/reset.	Consciente de la posición de su compañero en la cancha y capaz de moverse en equipo. Demuestra capacidad para cambiar de dirección de manera ofensiva. Demuestra un amplio conocimiento de las reglas del juego. Tiene un número moderado de errores no forzados por juego. Sólido comprensión del apilamiento y cuándo y cómo podría usarse en un partido. Comenzar a identificar las debilidades de los oponentes e intentar formular un plan de juego para atacar las debilidades. Comenzando a buscar más
4.5	Alto nivel de consistencia. Utiliza el ritmo y la profundidad para generar el error de los oponentes o preparar el próximo tiro.	Puede dirigir la pelota de manera efectiva con diferentes profundidades y ritmos con buena consistencia.	Sirve con potencia, precisión y profundidad y también puede variar la velocidad y el giro del servicio.	Habilidad para colocar la pelota con gran éxito al cambiar los tipos de tiro mientras se juega tanto de manera consistente como con intención ofensiva. Reconoce e intenta golpear dinks atacables.	Ejecuta consistentemente estrategias efectivas de tercer golpe que no se devuelven fácilmente para obtener ventaja. Capaz de intencionalmente y colocar la pelota constantemente.	Capaz de bloquear voleas duras dirigidas a ellos y puede dejarlos caer constantemente en la NVZ. Cómodo golpeo de voleas oscilantes. Golpea tiros desde arriba de manera consistente, a menudo como entradas.	Tiene buen juego de pies y se mueve bien lateralmente, hacia atrás y hacia adelante. Utiliza la transferencia de peso para un trabajo de pies más eficiente. Capaz de cambiar de dirección con facilidad. Muy cómodo jugando en la zona de no volea. Se comunica y se mueve bien con su compañero: "apila" fácilmente las posiciones de la cancha. Comprende la estrategia y puede ajustar el estilo de juego y el plan de juego de acuerdo con las fortalezas y debilidades del oponente y la posición de la cancha. Número limitado de errores no forzados.
5.0	Golpea todos los tipos de golpes con un alto nivel de habilidad tanto de derecha como de revés, incluidos: toque, giro y ritmo con control para preparar situaciones ofensivas. Ha desarrollado un buen toque desde todas las posiciones de la cancha. Ha desarrollado un nivel muy alto de variedad, profundidad y ritmo de servicio.			Domina los dink y los drop shots. Capacidad para mover oponentes con ubicaciones de tiro. Demuestra paciencia durante las jugadas con la capacidad de crear una oportunidad para atacar utilizando el dink. Mayor capacidad para cambiar el ritmo de los dinks.	Domina las opciones y estrategias del tercer tiro para crear oportunidades para ganar puntos. Capaz de dejar caer y conducir la pelota tanto de derecha como de revés con un alto nivel de consistencia.	Capaz de bloquear voleas duras dirigidas a ellos y dejarlos caer constantemente en la NVZ. Lugares gastos generales con facilidad para los ganadores. Capaz de lanzar tiros de volea hacia los pies de los oponentes de manera consistente. Cómodo con la volea oscilante tanto en la iniciación como en la capacidad de atacar hacia atrás o neutralizar la devolución.	Domina las estrategias de pickleball y puede variar las estrategias y estilos de juego en partidos competitivos o de torneo. Tiene éxito en convertir tiros defensivos en tiros ofensivos. Tiene un juego de pies eficiente y un uso efectivo de la transferencia de peso para mejorar la rapidez en la cancha. Ajusta fácil y rápidamente el estilo de juego y el plan de juego según las fortalezas y debilidades del oponente y la posición en la cancha. Rara vez comete errores no forzados.
5.5+	Este jugador es un jugador de primer nivel. El rendimiento y las victorias en torneos hablan de la capacidad de este jugador para desempeñarse constantemente a un alto nivel.						