



Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

TENIS

WERSJA: Lipiec 2016 | © Special Olympics, Inc., 2016 | Wszelkie Prawa Zastrzeżone

www.OlimpiadySpecjalne.pl



TENIS

1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych powinny obowiązywać we wszystkich zawodach tenisowych rozgrywanych w systemie Olimpiad Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy Olimpiady Specjalne stworzyły te przepisy w oparciu o przepisy tenisa FIT (Federation Internationale de Tennis). W czasie zawodów powinny być stosowane odpowiednie przepisy FIT lub Polskiego Związku Tenisa za wyjątkiem przypadków, kiedy są one sprzeczne z przepisami Olimpiad Specjalnych lub z Artykułem I. W takich przypadkach stosować należy Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych.

2. KONKURENCJE OFICJALNE

Ich zakres został pomyślany tak, aby dawały możliwość współzawodniczenia sportowcom specjalnym na każdym poziomie sprawności. Program zawiera opis każdej konkurencji i, jeśli to wymagane, wskazówki do ich realizacji. Trenerzy są zobowiązani do zapewnienia swoim zawodnikom odpowiedniego treningu oraz doboru konkurencji odpowiedniej do możliwości i zaangażowania/zainteresowania każdego sportowca.

Poniżej znajduje się lista konkurencji tenisowych oferowanych przez Program Olimpiad Specjalnych.

- 2.1. Indywidualny Konkurs Sprawności (IKS)
- 2.2. Gra pojedyncza
- 2.3. Gra podwójna
- 2.4. Mikst/Gra podwójna mieszana
- 2.5. Gra podwójna zunifikowana
- 2.6. Gra podwójna mieszana zunifikowana
- 2.7. Zunifikowany tenis drużynowy

3. ZASADY RYWALIZACJI

3.1. Podział na grupy sprawnościowe

- 3.1.1. Każdy zawodnik powinien być przypisany do danej grupy sprawnościowej w oparciu o Formularz Oceny Sprawności Tenisisty.
- 3.1.2. Formularz Oceny Sprawności Tenisisty powinien być dostarczony wraz z pakietem rejestracyjnym każdemu zgłoszonemu zawodnikowi.
- 3.1.3. Formularz jest dostępny w Sekcji 5 tego dokumentu.

3.2. Gra

- 3.2.1. Istnieje kilka sposobów rozgrywania meczu tenisowego:
 - 3.2.1.1. Jeden Tie Break. Jeden set składający się z sześciu gemów „No-Ad” z przewagą dwóch gemów. Set kończy się 7-punktowym tie break’iem rozgrywanym przy stanie po sześć w gemach.
 - 3.2.1.2. Dwa Tie Break’owe krótkie sety „No-Ad” z 10 - punktowym tie break’iem decydującym o wyniku meczu. Zawodnik / para, który(a) pierwszy(a) wygra cztery gemy wygrywa seta, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa gemy. Jeżeli stan gemów wynosi po cztery rozgrywany jest 7-punktowy tie break. Kiedy wynik meczu jest po jeden w setach, rozgrywamy 10 - punktowy tie break rozstrzygający o wyniku meczu. Tie break zastępuje decydujący set finałowy. Nie jest zalecana dla sportowców z poziomem poniżej 3.0.
 - 3.2.1.3. Dwa Tie Break’owe 6 gemowe sety typu „No-ad” z 10-punktowym tie break’iem decydującym o wyniku meczu. W 6 gemowym secie zawodnik/para, który(a)



pierwszy(a) wygra 6 gemów przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa gemy, wygrywa seta. 7- punktowy tie-brak powinien być rozgrywany przy stanie po sześć w gemach. Kiedy wynik meczu jest po jeden w setach, rozgrywamy 10 - punktowy tie break rozstrzygający o wyniku meczu. 10-punktowy Tie break zastępuje decydujący set finałowy. Nie jest zalecana dla sportowców z poziomem poniżej 6.0.

3.2.1.4. W Dwóch Tie Break'owych krótkich setach granych do czterech gemów (3.2.1.2.) oraz w Dwóch Tie Break'owych setach granych do sześciu gemów (3.2.1.3.), powinna nastąpić trzy minutowa przerwa przed rozpoczęciem decydującego 10 - punktowego tie break'a.

3.2.1.5. W rozgrywaniu całego meczu jest stosowany system punktacji „No-Ad” („bez przewagi”), zarówno w gemach jak i rozgrywanych tie break'ach (do 7 lub do 10 pkt.). Procedura „bez przewagi” w rozgrywanych setach oznacza po prostu to co sugeruje nazwa. Zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie cztery punkty w gemie wygrywa tego gema. Przy stanie w gemie 40 - 40 (równowaga) lub 3 - 3 (równowaga) nie gramy na przewagi. Rozegrany w tym momencie mecz punkt decyduje o wygraniu gema. W tie break'ach 7 lub 10 - punktowych zdobycie 7-go lub 10-go punktu jest dla zawodników punktem kończącym seta. Bez konieczności uzyskania przewagi dwóch punktów.

3.3. Gra pojedyncza:

3.3.1. Przy rozgrywaniu siódmego punktu w gemie (czyli przy stanie w gemie 40 - 40 lub 3 - 3) odbierający ma prawo wyboru pola serwisowego, na które podający będzie serwował.

3.4. Gra podwójna:

3.4.1. Przy rozgrywaniu siódmego punktu w gemie (czyli przy stanie w gemie 40 - 40 lub 3 - 3) para odbierająca ma prawo wyboru pola serwisowego, na które podający będzie serwował.

3.5. Gra podwójna mieszana:

3.5.1. Przy rozgrywaniu decydującego punktu (w gemie oraz w tie break'ach 7- lub 10 - punktowych) serwis powinien odbierać zawodnik/czka tej samej płci co zawodnik/czka serwujący/a.

3.6. Zunifikowana gra podwójna (męska lub żeńska):

3.6.1. Siódmy, decydujący punkt (w gemie oraz w tie break'ach 7- lub 10 - punktowych) powinien być rozegrany w taki sposób, aby zawodnik/czka zagrywał/a na zawodnika/czkę, lub partner/ka na partnera/kę.

3.7. Liczenie punktów:

3.7.1. Liczenie punktów może odbywać się albo systemem konwencjonalnym (15, 30, 40, gem) albo cyframi (jeden, dwa, trzy, gem).

3.8. Udzielanie wskazówek:

3.8.1. Jeden, wybrany trener Olimpiad Specjalnych może przebywać na korcie (poza strefą gry, na krześle ustawionym przy słupku siatki obok stanowiska sędziego) i może udzielać swojemu zawodnikowi wskazówek podczas zmiany stron, po zakończeniu nieparzystych gemów i w czasie 3 - minutowej przerwy poprzedzającej decydujący tie break (10-punktowy), ale nigdy po pierwszym gemie seta (zmiana stron gry bez przerwy), ani w trakcie rozgrywania tie break'a. Zmiany stron muszą się dokonywać w ciągu 90 sekund.



3.9. Punktacja decydująca o kolejności miejsc:

- 3.9.1. Jeśli dwóch lub więcej zawodników albo zespołów ma taką samą liczbę punktów końcowych, remis powinien być rozstrzygnięty według następujących zasad:
 - 3.9.1.1. Pierwsza: najmniejsza liczba straconych setów we wszystkich meczach.
 - 3.9.1.2. Druga: największa liczba wygranych gemów we wszystkich meczach.
 - 3.9.1.3. Trzecia: najmniejsza liczba straconych gemów we wszystkich meczach.
 - 3.9.1.4. Czwarta: wynik bezpośredniego meczu pomiędzy tymi zawodnikami lub zespołami.

3.10. Zunifikowany debel

- 3.10.1. Każda para w zunifikowanym debelu powinna składać się z jednego zawodnika z niepełnosprawnością intelektualną i jednego zawodnika w normie intelektualnej. Obaj muszą reprezentować podobny poziom sprawności i umiejętności ustalany przez system oceny Olimpiad Specjalnych lub ITN (International Tennis Number).
- 3.10.2. Każda para ustala swoją kolejność serwowania i wybór pola (przewaga/równowaga).

3.11. Zunifikowany Tenis Drużynowy

- 3.11.1. Przepisy Zunifikowanego Tenisa Drużynowego Olimpiad Specjalnych są regulowane przez Międzynarodową Federację Tenisa i Przepisy tenisowe Olimpiad Specjalnych.
- 3.11.2. Skład Zespołów Zunifikowanych: Zunifikowane Drużyny Tenisa składają się z Zunifikowanych par tenisowych. Zunifikowane pary w drużynach tenisowych składają się z jednego sportowca z niepełnosprawnością intelektualną i jednego sportowca bez takiej niepełnosprawności na podobnym poziomie umiejętności, o czym świadczą ich podobne wyniki w kwalifikacji i osiągnięty wiek.
- 3.11.3. Wyniki Indywidualne – Wszyscy tenisiści będą oceniani według ośmiopunktowego systemu oceny Olimpiad Specjalnych. Podczas dobierania zunifikowanych par w grupach, zawodnicy i ich partnerzy muszą być na najbardziej możliwie zbliżonym poziomie umiejętności. Gracze albo powinni mieć taką samą ocenę (Gracz A i Gracz B mają ocenę 4 według system ocen) albo ich oceny mogą różnić się nie więcej niż o 1 - 1,5 punktu (Gracz A ma ocenę 4 i Gracz B ma ocenę 5).
- 3.11.4. Liczebność Składu: Drużyny Zunifikowane składają się z co najmniej 3 Zunifikowanych par i maksymalnie 6 zunifikowanych par na różnym poziomie umiejętności (np. Zunifikowana Drużyna o trzech parach powinna być dobrana tak: 1 para- Poziom 2, 1 para- Poziom 4, i 1 para- Poziom 5 jeśli to możliwe).
- 3.11.5. Zawody: Zawody mogą być rozgrywane w formie spotkań o ustalonej liczbie zawodników i na określonym poziomie (każdy z każdym) lub w formie zawodów otwartych (system pucharowy). Podczas zawodów typu (każdy z każdym) zarówno szkoły, agencje i kluby wystawiają taką samą liczbę par na tym samym poziomie i mających podobną ocenę sprawności.
- 3.11.6. Formowanie Drużyn: Podczas zawodów, Zunifikowane Drużyny Tenisa są tworzone na podstawie Poziomów i ocen par w ranking (kombinacja indywidualnych ocen). O powiązaniu par do konkretnych konkurencji decydują Dyrektorzy Turnieju.
- 3.11.7. Planowanie meczy w parach: Podczas układania rozgrywek, drużyny par na podobnym poziomie niepełnosprawności intelektualnej umiejętności i o podobnym poziomie umiejętności powinny grać ze sobą nawzajem.
- 3.11.8. Zastosowanie wyznaczonych typów piłek tenisowych i rozmiary kortu podczas zawodów: klasyfikacja umiejętności par w drużynach określa jaki rodzaj piłki tenisowej będzie używany podczas zawodów i na jakiej wielkości korcie będzie rozgrywany mecz. Ocena umiejętności pary w drużynie jest łącznym wynikiem dwóch zawodników (np.



Gracz A ma 4 i Gracz B 5 co daje im wspólny wynik 9). Poniżej podane są konkretne wytyczne:

- 3.11.8.1. Zunifikowane Drużyny na Poziomie 5: Pary w drużynach z sumą punktów 10 lub większą grają żółtą piłką tenisową na korcie 23,77 metra.
- 3.11.8.2. Zunifikowane Drużyny na Poziomie 4: Pary w drużynach z sumą punktów od 6.0 do 9.9 używają 25% mniej skompresowaną piłką (żółta lub piłka z zieloną kropką) i grają na korcie 23,77 metra.
- 3.11.8.3. Zunifikowane Drużyny na Poziomie 2: Pary w drużynach z sumą punktów od 3.0 – 5.9 grają na korcie 12,8 metra (tylko kara serwisowe) i używają czerwonej piłki.
- 3.11.9. Zmiany: Nie można zmieniać zawodników w parach podczas trwającego meczu. Jeżeli jeden zawodnik z pary nie jest w stanie ukończyć meczu, jego/jej para zostaje wykluczona.
- 3.11.10. Składy Zawodów: Poniżej znajdują się składy zawodów oparte na liczbie zawodników obydwu drużynach. Jeżeli jedna drużyna ma więcej zawodników niż przeciwna, to dodatkowi gracze grają w meczach pokazowych w grze pojedynczej. Przykład: Drużyna A ma 6 graczy a drużyna B ma 8 graczy. Dodatkowi zawodnicy grają pokazowy mecz w grze pojedynczej. Każda drużyna ma:
 - 3.11.10.1. 6 graczy: 3 mecze w parach
 - 3.11.10.2. 8 graczy: 4 mecze w parach
 - 3.11.10.3. 10 graczy: 5 meczy w parach
 - 3.11.10.4. 12 graczy 6 meczy w parach
- 3.11.11. Formuła meczu: mecz w parach toczy się do dwóch wygranych krótkich setów. W przypadku wyniku 1 : 1 w setach rozgrywamy trzeciego, decydującego krótkiego seta. W meczu stosowana jest formuła "No-Ad".
 - 3.11.11.1. Gdyby nastąpiło opóźnienie lub padałby deszcz, to zamiast rozgrywania meczu do dwóch wygranych krótkich setów, grany jest jeden set do sześciu wygranych gemów. Zamiennie mogą być stosowane następujące rozwiązania:
 - 3.11.11.1.1. W jedno - setowym meczu, drużyna która wygra 6 gemów i uzyska przewagę 2 gemów, wygrywa set.
 - 3.11.11.1.2. Przy wyniku po 6 w gemach, rozgrywany jest 10 punktowy tie break.
 - 3.11.11.1.3. Wszystkie mecze rozegrane są zgodnie z formułą „No-Ad”.

3.12. Indywidualny konkurs Sprawności

- 3.12.1. Kierownik zawodów musi określić typ piłki tenisowej, jaka będzie używana do przeprowadzenia konkursu na każdym poziomie.
- 3.12.2. Poziom 1 – piłeczka z czerwonej pianki.
- 3.12.3. Forhend wolej
 - 3.12.3.1. Zawodnik stoi w odległości około 1 metra od siatki; podający piłki stoi po drugiej stronie siatki w połowie drogi między linią serwisową i siatką. Uczestnik konkursu ma pięć prób, aby przebić piłkę na drugą stronę siatki. Podający piłki rzuca je z dołu na forhendową stronę gracza.
 - 3.12.3.2. Zawodnik uzyskuje 5 punktów za umieszczenie piłki w którymkolwiek z pól serwisowych.
- 3.12.4. Bekhend wolej
 - 3.12.4.1. To samo co przy forhend woleju, z tym że podający rzuca uczestnikowi piłkę na jego bekhendową stronę.
 - 3.12.4.2. Każdy uczestnik konkursu ma pięć prób.



- 3.12.5. Odbicie od ziemi z forhendu.
 - 3.12.5.1. Zawodnik stoi 1 metr za linią serwisową kortu (tzw. punktu T). Podający piłki znajduje się po drugiej stronie siatki w połowie drogi między siatką i linią serwisową. Rzuca piłkę z dołu na drugą stronę siatki tak, że odbija się ona raz, zanim dosięgnie forhendowej strony zawodnika. Zawodnik ma pięć prób.
 - 3.12.5.2. Zawodnik uzyskuje 5 punktów za umieszczenie piłki w którymkolwiek z pól serwisowych.
- 3.12.6. Odbicie od ziemi z bekhendu.
 - 3.12.6.1. To samo co przy odbiciu od ziemi z forhendu, z tym że podający podaje piłkę na bekhendową stronę uczestnika. Każdy uczestnik ma 5 prób.
- 3.12.7. Serwis na stronę równowagi.
 - 3.12.7.1. Każdy uczestnik konkursu ma 5 prób na wykonanie serwisu z prawej strony kortu w karo serwisowe równowagi. Każda piłka, która wylądowuje we właściwym karze serwisowym liczy się za 10 punktów. Zawodnik nie zalicza próby i uzyskuje 0 pkt, jeżeli popełni błąd stóp lub nie uda mu się umieścić piłki we właściwym karze serwisowym. Błąd stóp ma miejsce wtedy gdy uczestnik wejdzie na lub przekroczy linię końcową kortu.
- 3.12.8. Serwis na stronę przewagi
 - 3.12.8.1. To samo, co przy serwisie na stronę równowagi, ale uczestnik serwuje z lewej strony kortu w karo serwisowe przewagi.
 - 3.12.8.2. Zawodnik ma 5 prób.
- 3.12.9. Wymiana uderzeń w trakcie poruszania się po korcie/w ruchu.
 - 3.12.9.1. Zawodnik zaczyna zadanie stojąc 1 metr od punktu centralnego (tzw. punktu T) za linią serwisową. Podający piłkę - stojąc po drugiej stronie siatki, w połowie drogi pomiędzy linią serwisową i siatką, rzuca zawodnikowi piłkę z dołu raz na forhendową raz na bekhendową stronę. Każdy rzut powinien trafiać w punkt, który jest umieszczony mniej więcej po środku kara serwisowego po stronie forhendowej i bekhendowej uczestnika zadania. Uczestnikowi testu należy dać czas na powrót do środka kortu przed rzuceniem następnej piłki. Każdy zawodnik ma 5 prób.
 - 3.12.9.2. Zawodnik zdobywa 5 punktów za trafienie w którekolwiek karo serwisowe.
- 3.12.10. Wynik końcowy
 - 3.12.10.1. Wynik końcowy każdego gracza jest sumą punktów uzyskanych w siedmiu konkurencjach, które składają się na Indywidualny Konkurs Sprawności.

4. POZIOMY GRY

Poniżej znajduje się lista poziomów współzawodnictwa stworzona tak, by zawodnicy z każdego poziomu umiejętności / sprawności mogli swobodnie uczestniczyć w konkurencjach tenisowych. Konkurencje tenisowe na poziomie od 2 do 5 to: gra pojedyncza, gra podwójna (debel), gra podwójna mieszana (mikst) i debel zunifikowany.

4.1.

Poziom 1 Indywidualny Konkurs Sprawności

Ocena zawodnika między 1.0 – 1.9 ITN 10.3-10.2 Kort 12,80 m – Czerwona piłka piankowa

Poziom 2 Mecz:

Ocena zawodnika między 2.0 – 2.9 ITN 10.1 Kort 12,80 m – Czerwona piłka



Poziom 3 Mecz:

Ocena zawodnika między 3.0 – 3.9 ITN 10 Kort 18,28 m – Pomarańczowa piłka

Poziom 4 Mecz:

Ocena zawodnika między 3.0 – 4.9 ITN 9 Kort 23,77 m – Zielona piłka
(Żółta piłka z zieloną kropką)

Poziom 5 Mecz:

Ocena zawodnika między 5.0 – 8.0 ITN 8,7,6 Kort 23,77 m – Żółta piłka

4.2. Uwaga: Poziom 3 jest traktowany jako poziom przejściowy dla celów treningowych. Może być wprowadzony podczas zawodów pod warunkiem, że wystarczająca ilość zawodników z tego poziomu zostanie zgłoszona.

4.3. Powyższa ocena zawodników dotyczy rozgrywek singlowych i powinna być zdwojona w przypadku gry podwójnej, np. na poziomie 4 ta ocena wzrosła by do 6.0 – 9.9.

4.4. Odniesienia:

4.4.1. Formularz Oceny – http://media.specialolympics.org/soi/files/resources/Sports-Rules-Competitions/Tennis/Tennis_Rating_Sheet_2012.docx

4.4.2. Poziomy kortów – http://media.specialolympics.org/soi/files/resources/Sports-Rules-Competitions/Tennis/Levels_court_diagrams.docx



5. FORMULARZ OCENY POZIOMU GRY ZAWODNIKA OLIMPIAD SPECJALNYCH

Poziom 1 (zawodnik na tym poziomie powinien przejść Indywidualny Konkurs Sprawności)	Poziom	E. Drugi Serw		Poziom
Zawodnik dopiero zaczął grać w tenisa		Podwójne błędy są częste		2
Sekcje od A do G nie muszą być wypełniane		„Popycha” drugi serw		4
A. Forhand	Poziom	Zagrywa 2 Serw w sposób kontrolowany		6
Uderza FH nieskoordynowanie i słabo	2	Zagrywa 2 Serw w sposób kontrolowany i na odpowiednią głębokość		7
Uderza FH bez kontroli kierunku	3	Zagrywa 2 Serw z podkręceniem w sposób kontrolowany i na odpowiednią głębokość		8
Uderza FH kontrolując kierunek ale na nieodpowiednią głębokość	4	F. Odbiór Serwu		Poziom
FH ma wystarczającą kontrolę żeby utrzymać krótką wymianę i rozwija się w kontroli głębokości	5	Ma trudności z odbiorem serwu		2
Utrzymuje wymianę z kontrolą głębokości i kierunku ale ma trudności gdy piłki są mocne albo wysokie	6	Okazjonalnie odbiera serw		3
Utrzymuje wymianę z kontrolą głębokości i kierunku ale gubi się gdy wzrasta tempo gry	7	Konsekwentnie odbiera 2 serw		4
Utrzymuje wymianę z kontrolą głębokości, tempa i kierunku	8	Odbiera niektóre 1 serwy, konsekwentnie odbiera 2 serw		5
B. Bekhand	Poziom	Konsekwentnie odbiera 1 i 2 serw		6
Uderza BH nieskoordynowanie i słabo	2	Agresywnie odbiera 2 serw i konsekwentnie odbiera 1 serw		7
Uderza BH bez kontroli kierunku	3	Agresywnie odbiera 1 i 2 serw		8
Uderza BH kontrolując kierunek ale na nieodpowiednią głębokość	4	G. Uderzenia z Woleja		Poziom
BH ma wystarczającą kontrolę żeby utrzymać krótką wymianę i rozwija się w kontroli głębokości	5	Uderza z woleja w sposób nieskoordynowany; unika siatki		3
Utrzymuje wymianę z kontrolą głębokości i kierunku ale ma trudności gdy piłki są mocne albo wysokie	6	Uderza z woleja w sposób skoordynowany z FH; wolej z BH jest nieskoordynowany		4
Utrzymuje wymianę z kontrolą głębokości i kierunku ale gubi się gdy wzrasta tempo gry	7	Uderza w sposób skoordynowany z woleja; ma problem ze zbliżeniem się do siatki		5
Utrzymuje wymianę z kontrolą głębokości, tempa i kierunku	8	Potrafi zbliżyć się do siatki i uderza z woleja w sposób skoordynowany		6
		Swobodnie zbliża się do siatki, porusza się dobrze bokiem do uderzeń z woleja FH i BH		7
		Uderza agresywnie woleje z FH i BH		8
C. Poruszanie się	Poziom			
Pozycja statyczna; nie rusza się żeby odbić piłkę	2			
Rusza się tylko 1-2 kroki w kierunku piłki	3	Sekcja	Kategoria	Poziom
Rusza się w kierunku piłki; ale ciągle słabo pokrywa kort	4	A	Forhend	
Poruszanie się jest wystarczające na pokrycie kortu przy większości uderzeń	5	B	Bekhend	
Dobrze pokrywa kort, reaguje wystarczająco dobrze żeby podtrzymać krótką wymianę	6	C	Poruszanie się	
Reaguje szybko na piłkę i bardzo dobrze pokrywa kort	7	D	Pierwszy Serw	
Wyjątkowe pokrycie kortu, reaguje szybko na piłkę i wraca po każdym odbiciu	8	E	Drugi Serw	
D. Pierwszy Serw	Poziom	F	Odbiór Serwu	
1 Serw jest słaby	2	G	Uderzenia z Woleja	
1 Serw jest zagrywany powoli	4	Suma sekcji od A do G		
1 Serw jest zagrywany szybko	6	Podzielić przez 7		
1 Serw jest zagrywany szybko i z pełną kontrolą	8	Ostateczna Ocena		

Imię i Nazwisko Oceniającego:

Sugerowane poziomy gry dla zawodników:

Poziom 1 Indywidualny Konkurs Sprawności – Ocena zawodnika między 1.0 – 1.9

Poziom 2 Mecz – Ocena zawodnika między 2.0 – 2.9 – Kort 12,80 m – Czerwona piłka

Poziom 3 Mecz – Ocena zawodnika między 3.0 – 3.9 – Kort 18,28 m – Pomarańczowa piłka

Poziom 4 Mecz – Ocena zawodnika między 3.0 – 4.9 – Kort 23,77 m – Zielona piłka (Żółta piłka z zieloną kropką)



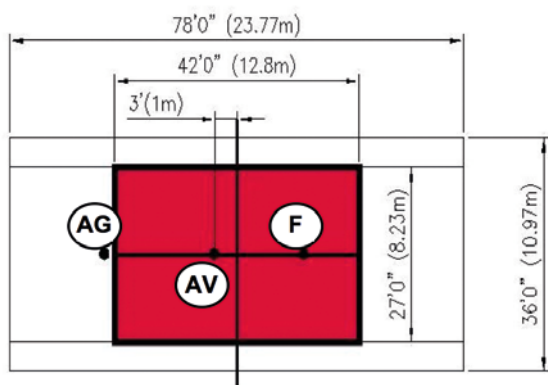
Poziom 5 Mecz – Ocena zawodnika między 5.0 – 8.0 – Kort 23,77 m – Żółta piłka

SUGEROWANY POZIOM ZAWODÓW

Poziomy przedstawione poniżej są tylko wskazówkami i mają pomóc zawodnikom w ich przejściu z poziomu IKS do tradycyjnej rozgrywki na korcie.

Wybór poziomów na zawodach będzie zależec od ujętności zawodników zgłoszonych.

Należv także wziac pod uwage czy na treningach zawodnik grał takimi piłkami i na takich kortach jak poniżej.



Poziom 1 (IKS)

Wymiary kortu: 12.8m x 8.23m

Ball: czerwone piłki piankowe zatwierdzone przez ITF

Poziom 1 sugerowany dla zawodników o ocenie 1.0–1.9. Jego zamierzeniem jest wprowadzenie do rozgrywki na skróconym korcie na poziomie 2.

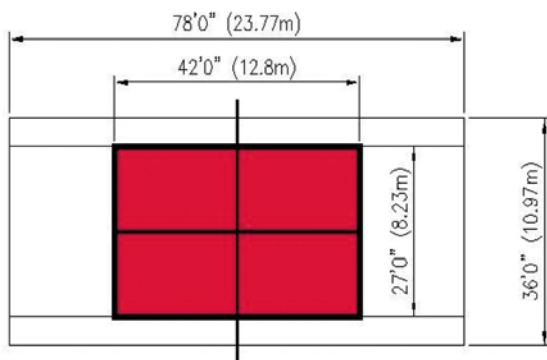
Punktowanie dla poziomu 1 w IKS będzie zawierać 5 punktów za każdy volej i odbicie do strefy sewisowej i 10 punktów za każdy dobry serw.

Można rozgrywać IKS na pełnym korcie jeśli to bardziej odpowiada umiejętnością zawodników.

Rozmieszczenie na korcie F: podający piłki do uderzeń

AG: zawodnik do uderzeń z odbicia i serwisów

AV: zawodnik do voleja

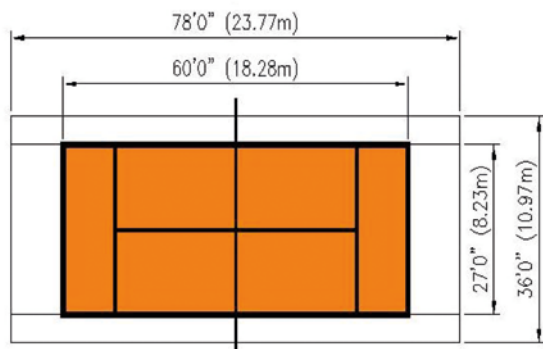


Poziom 2 – Rozgrywka na skróconym korcie

Wymiary kortu: 12.8m x 8.23m

Ball: czerwone piłki piankowe zatwierdzone przez ITF

Poziom 2 sugerowany dla zawodników o ocenie 2.0–2.9.

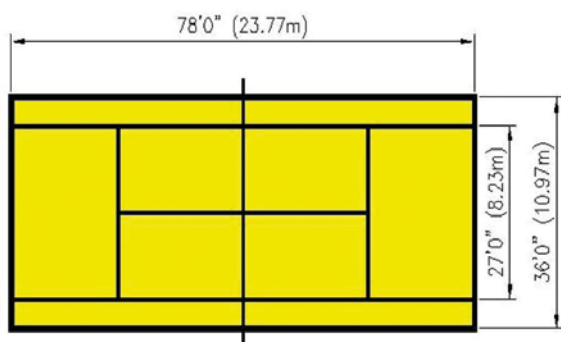


Poziom 3 – Rozgrywka Średniozaawansowana

Wymiary kortu: 18.28 m x 8.23 m

Ball: pomarańczowe piłki zatwierdzone przez ITF

Poziom 3 sugerowany dla zawodników o ocenie 3.0–3.9.



Poziomy 4 & 5 – Tradycyjna rozgrywka

Wymiary kortu: 23,77m x 8,23m dla singli
23,77m x 10,97m dla debli

Ball: zielone piłki zatwierdzone przez ITF (poziom 4)



zółte piłki zatwierdzone przez ITF (poziom 5)

Poziom 4 sugerowany dla zawodników o ocenie 4.0 – 4.9

Poziom 5 sugerowany dla zawodników o ocenie 5.0 – 8.0.

***Pokazane piłki tenisowe to tylko przykłady i są typowymi piłkami zatwierdzonymi przez ITF**