



Regelwerk Tennis

© Special Olympics, Inc., 2016
VERSION: June 2016
All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Tennis gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der *International Tennis Federation* ([ITF, http://www.itftennis.com/home.aspx](http://www.itftennis.com/home.aspx)) erstellt. Es gelten die Regeln der ITF oder der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Tennis oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Tennis zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

2. OFFIZIELLE BEWERBE

Die folgenden Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen.

Nachstehend ist eine Liste offizieller Bewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- 2.1 *Skills*/Einzelgeschicklichkeitsbewerb
- 2.2 Einzel
- 2.3 Doppel
- 2.4 Mixed-Doppel
- 2.5 Unified Sports – Doppel
- 2.6 Unified Sports – Mixed-Doppel
- 2.7 Unified-Team Tennis



3. WETTKAMPFREGLN

3.1 Gruppeneinteilung

- 3.1.1 Die Spieler werden gemäß ihrer Einstufung im Tennis-Einstufungsformular in Gruppen eingeteilt.
- 3.1.2 Dieses Formular muss der Anmeldung eines jeden Sportlers beigelegt werden.
- 3.1.3 Das Formular ist im Abschnitt D dieses Regelwerks zu finden.

3.2 Spiel

- 3.2.1 Ein Match kann auf eine der folgenden Arten gespielt werden:
 - 3.2.1.1 auf einen Tie-Break-Satz, der nach dem No-Ad-System (*no advantage* – kein Vorteil) auf sechs gewonnene Games mit einem gleichzeitigen Vorsprung von zwei Punkten gespielt wird. Bei einem Spielstand von 6:6 wird ein Tie-Break über sieben Punkte gespielt.
 - 3.2.1.2 auf zwei kurze Tie-Break-Sätze, die nach dem No-Ad-System mit einem Tie-Break über zehn Punkte gespielt werden. In einem kurzen Set gewinnt jener Spieler / jenes Team das Set, der/das vier Games mit einem gleichzeitigen Vorsprung von zwei Games gewinnt. Bei einem Spielstand von 4:4 wird das Spiel mit einem Tie-Break über sieben Punkte entschieden. Wenn der Spielstand nach zwei Sätzen 1:1 ist, wird ein Tie-Break über zehn Punkte gespielt. Dieses Tie-Break ersetzt den sonst üblichen entscheidenden letzten Satz. Diese Spielweise wird nicht für Athleten mit einem Rating unter 3,0 empfohlen.
 - 3.2.1.3 auf zwei Tie-Break-Sätze mit sechs Games, die nach dem No-Ad-System mit einem Tie-Break über zehn Punkte gespielt werden. In einem Satz zu sechs Games gewinnt jener Spieler / jenes Team das Set, der/das sechs Games mit einem gleichzeitigen Vorsprung von zwei Games gewinnt. Bei einem Spielstand von 6:6 wird ein Tie-Break über sieben Punkte gespielt. Wenn der Spielstand nach zwei Sätzen 1:1 ist, wird ein Tie-Break über zehn Punkte gespielt. Dieses Tie-Break ersetzt den sonst üblichen entscheidenden letzten Satz. Diese Spielweise wird nicht für Athleten mit einem Rating unter 6,0 empfohlen.
 - 3.2.1.4 In den zwei Tie-Break-Sätzen mit vier oder sechs Games ist eine dreiminütige Ruhepause vorgesehen, bevor das entscheidende Tie-Break über zehn Punkte gespielt wird.
 - 3.2.1.5 Das No-Ad-System kommt bei allen Spielen zur Anwendung. Wie der Name besagt, versteht man unter diesem System, dass jener Spieler das Game gewinnt, der zuerst vier Punkte erzielt. Bei einem Spielstand von 3:3 wird der siebte Punkt eines Games zum Spielball für beide Spieler.



3.3 Einzel

3.3.1 Der Rückschläger kann entscheiden, in welches Aufschlagfeld der Aufschlag zum siebten Punkt gespielt werden soll.

3.4 Doppel

3.4.1 Die Rückschläger können entscheiden, in welches Aufschlagfeld der Aufschlag zum siebten Punkt gespielt werden soll.

3.5 Mixed-Doppel

3.5.1 Der Spieler muss zum Spieler des gegnerischen Pairs aufschlagen bzw. die Spielerin zur Spielerin des gegnerischen Pairs.

3.6 Unified-Doppel

3.6.1 Der Partner muss zum Partner des gegnerischen Pairs aufschlagen bzw. der Athlet zum Athleten des gegnerischen Pairs.

3.7 Angabe des Spielstands

3.7.1 Die Angabe des Spielstands kann mit den herkömmlichen Bezeichnungen oder mit einfachen Zahlen erfolgen (z. B.: Null, Eins, Zwei, Drei, Spiel)

3.8 Trainer

3.8.1 Ein Spieler darf von einem offiziellen Special-Olympics-Trainer, der außerhalb des Spielfelds beim Netzpfeiler neben dem Schiedsrichter sitzt, Hilfestellung erhalten, wenn die Spieler nach Beendigung eines ungeraden Games die Seiten wechseln oder während der dreiminütigen Ruhepause vor einem entscheidenden Tie-Break, nicht aber in einem Tie-Break. Der Seitenwechsel muss innerhalb von 90 Sekunden erfolgen.

3.9 Tie-Breaks

3.9.1 Im Falle, dass zwei oder mehr Athleten oder Teams denselben Endpunktstand haben, wird der Gleichstand wie folgt aufgelöst:

3.9.1.1 erstens: die geringste Anzahl verlorener Sätze in sämtlichen Matches

3.9.1.2 zweitens: die größte Anzahl gewonnener Games in sämtlichen Matches

3.9.1.3 drittens: die geringste Anzahl verlorener Games in sämtlichen Matches

3.9.1.4 viertens: (außer bei Teams) Head-to-Head-Ergebnisse

3.10 Unified Sports – Doppel

3.10.1 Jedes Unified-Doppel besteht aus einem Athleten mit mentaler Beeinträchtigung und einem Partner ohne mentale Beeinträchtigung, die ein ähnliches Spiellevel laut ihrem SO- oder ITN-Rating aufweisen.

3.10.2 Die Mannschaften entscheiden, in welcher Reihenfolge sie aufschlagen und in welchem Aufschlagfeld sie stehen wollen (Advantage oder Einstand).

3.11 Unified-Team-Tennisbewerb



- 3.11.1 Für das Unified-Team-Tennisprogramm gelten die Regeln der ITF (*International Tennis Federation*) und das entsprechende Regelwerk von Special Olympics.
- 3.11.2 Unified-Teamaufstellung: Unified-Tennisteams bestehen aus Unified-Doppeln. Unified-Doppel wiederum bestehen aus einem Athleten mit mentaler Beeinträchtigung und einem Partner ohne mentale Beeinträchtigung, die laut ihrem Ratingergebnis ähnliche Spielstärke haben und in etwa gleich alt sind.
- 3.11.3 Individuelles Rating – Alle Tennisspieler werden nach dem 8-Punkte-Tennis-Rating-System von Special Olympics eingestuft. Bei der Zusammenstellung von Unified-Doppeln muss darauf geachtet werden, dass die sportlichen Fähigkeiten von Athleten und Partnern so ähnlich wie möglich sind. Die Spieler sollten entweder dasselbe Rating aufweisen (Spieler A und Spieler B haben vier Punkte) oder nicht mehr als 1 bis 1,5 Punkte auseinanderliegen (Spieler A hat vier und Spieler B fünf Punkte).
- 3.11.4 Kadergrößen: Unified-Teams bestehen aus mindestens drei und maximal sechs Unified-Doppeln. (Die drei Doppelpaare eines Unified-Teams sollten damit etwa wie folgt aufgestellt sein: 1 Level 2, 1 Level 4 und 1 Level 5, wenn möglich.)
- 3.11.5 Wettbewerb: Bewerbe können als Head-to-Head oder Einladungsturnier mit vielen Teams ausgeführt werden. Bei Head-to-Head-Wettbewerben stellen Schulen, Agenturen und Clubs dieselbe Zahl an Doppel-Teams mit demselben Level und ähnlichem Rating auf.
- 3.11.6 Bildung von Teamkategorien: Die Unified-Tennisteams werden im Zuge des Wettbewerbs auf Grundlage ihres Levels und Doppel-Team-Ratings (kombinierte individuelle Ratings) eingeteilt. Die Wettbewerbsleitung achtet darauf, ähnliche Levels und Ratings zusammen einzuteilen.
- 3.11.7 Einteilung von Doppel-Matches: Bei der Einteilung für einen Wettbewerb muss darauf geachtet werden, dass Doppel-Teams mit ähnlicher Spielstärke und ähnlichen Ratingergebnissen gegeneinander antreten.
- 3.11.8 Bestimmung von Tennisbällen und Feldgrößen für den Wettbewerb: Die Ratings der Doppel-Teams entscheiden über die Art des Tennisballs und die Größe des Feldes im jeweiligen Wettbewerb. Das Ratingergebnis des Doppel-Teams besteht aus dem kombinierten Ergebnis beider Spieler (wenn etwa Spieler A vier Punkte hat und Spieler B fünf, dann hat ihr Doppel-Team eine gemeinsame Punktezahl von neun). Die Anforderungen lauten wie folgt:
 - 3.11.8.1 Unified-Team Level 5: Doppel-Teams mit einer *kombinierten Punktezahl* von 10 oder mehr spielen mit einem gelben ITF-Ball auf einem konventionellen, 23,8 Meter langen Tennisplatz.
 - 3.11.8.2 Unified-Team Level 4: Doppel-Teams mit einer *kombinierten Punktezahl* zwischen 6,0 und 9,9 spielen mit einem um 25 % druckreduzierten Ball (gelber Ball mit grünem Punkt) auf einem konventionellen, 23,8 Meter langen Tennisplatz.
 - 3.11.8.3 Unified-Team Level 2: Doppel-Teams mit einer *kombinierten Punktezahl* zwischen 3,0 und 5,9 spielen auf einem 12,8 Meter



langen Kleinfeld (nur Aufschlagfelder) und verwenden einen roten Ball.

3.11.9 Spielertausch ist während des Matches für Doppel-Teams nicht gestattet. Wenn ein Spieler eines Doppel-Teams das Match nicht zu Ende spielen kann, gibt sich sein Doppel-Team geschlagen.

3.11.10 Wettbewerbsformate: Im Folgenden sind die Wettbewerbsformate beschrieben, die auf der Anzahl von Spielern beider Teams basieren. Besteht ein Team aus mehr Spielern als das gegnerische Team, treten die überzähligen Spieler in einem Einzelschaukampf gegeneinander an. *Beispiel: Team A besteht aus sechs Spielern und Team B besteht aus acht Spielern. Die beiden überzähligen Spieler von Team B treten in einem Einzelschaukampf gegeneinander an.*

Jedes Team spielt folgende Matches:

3.11.10.1 6 Spieler: 3 Doppel-Matches mit Punktezahl

3.11.10.2 8 Spieler: 4 Doppel-Matches mit Punktezahl

3.11.10.3 10 Spieler: 5 Doppel-Matches mit Punktezahl

3.11.10.4 12 Spieler: 6 Doppel-Matches mit Punktezahl

3.11.11 Match-Format: Ein Match besteht aus den zwei besten von drei kurzen Sätzen. Dabei wird das No-Ad-System angewendet.

3.11.11.1 Wenn sich das Spiel aufgrund von Regen oder anderen Gründen verzögert, kann stattdessen ein Match aus sechs Games gespielt werden:

3.11.11.1.1 In einem Match zu einem Satz gewinnt jenes Team den Satz, das sechs Games mit einem Vorsprung von zwei Games gewinnt.

3.11.11.1.2 Bei einem Spielstand von 6:6 wird ein Tie-Break über zehn Punkte gespielt.

3.11.11.1.3 Es wird das No-Ad-System angewendet.

3.12 Skills – Einzelgeschicklichkeitsbewerb

3.12.1 Die Turnierveranstalter müssen den bei ISC-Turnieren verwendeten Balltyp bekanntgeben.

3.12.2 In Level 1 wird ein roter Schaumstoffball verwendet.

3.12.3 Vorhandvolley

3.12.3.1 Der Athlet steht ca. einen Meter vom Netz entfernt und lässt sich von einem Zuspieler, der auf der anderen Seite des Platzes in der Mitte zwischen Aufschlaglinie und Netz steht, Bälle zuwerfen. Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball über das Netz zurückzuspielen.



Der Zuspieler wirft dem Athleten mit einer unter Schulterhöhe ausgeführten Wurfbewegung die Bälle auf dessen Vorhandseite zu.

3.12.3.2 Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in eines der beiden Aufschlagfelder spielt.

3.12.4 Rückhandvolley

3.12.4.1 Wie beim Vorhandvolley, nur mit dem Unterschied, dass dem Athleten die Bälle auf dessen Rückhandseite zugespielt werden.

3.12.4.2 Jeder Athlet hat fünf Versuche.

3.12.5 Vorhandgrunds Schlag

3.12.5.1 Der Athlet steht einen Meter hinter der Mittelmarke (T) der Aufschlaglinie. Der Zuspieler steht auf der anderen Seite des Netzes in der Mitte zwischen Netz und Aufschlaglinie und wirft dem Athleten die Bälle mit einer unter Schulterhöhe ausgeführten Wurfbewegung so zu, dass der Ball einmal aufspringt, bevor er die Vorhandseite des Athleten erreicht. Jeder Athlet hat fünf Versuche.

3.12.5.2 Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in eines der beiden Aufschlagfelder spielt.

3.12.6 Rückhandgrunds Schlag

3.12.6.1 Wie beim Vorhandgrunds Schlag, nur mit dem Unterschied, dass dem Athleten die Bälle auf dessen Rückhandseite zugespielt werden. Jeder Athlet hat fünf Versuche.

3.12.7 Service von rechts

3.12.7.1 Der Athlet hat fünf Versuche, einen gültigen Aufschlag aus der rechten Hälfte in das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld zu servieren. Springt der Ball im richtigen Aufschlagfeld auf, erhält der Athlet zehn Punkte. Er erhält keinen Punkt, wenn er einen Fußfehler begeht oder es ihm nicht gelingt, den Ball in das Aufschlagfeld zu spielen. Unter einem Fußfehler versteht man, dass der Athlet die Aufschlaglinie berührt oder übertritt.

3.12.8 Aufschlag von links

3.12.8.1 Wie beim Aufschlag von rechts, nur mit dem Unterschied, dass von links in das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld aufgeschlagen wird.

3.12.8.2 Jeder Teilnehmer hat fünf Versuche.

3.12.9 Vorhand und Rückhand in Bewegung

3.12.9.1 Der Athlet steht einen Meter hinter der Mittelmarke (T) der Aufschlaglinie. Es werden ihm nun von einem Zuspieler, der in der



Mitte zwischen Aufschlaglinie und Netz steht, abwechselnd Bälle auf seine Vorhand und seine Rückhand gespielt. Die Bälle sollten auf einem Punkt aufspringen, der sowohl in der Mitte zwischen Aufschlaglinie und Netz als auch zwischen Mittelmarke und Seitenlinie liegt. Der Athlet muss bereits wieder an der Mittelmarke sein, bevor ihm der nächste Ball zugeworfen werden darf. Der Athlet hat zehn Versuche.

3.12.9.2 Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in eines der beiden Aufschlagfelder spielt.

3.12.10 Endergebnis

3.12.10.1 Das Endergebnis eines Athleten wird ermittelt, indem die in den sieben Bewerben des Einzelgeschicklichkeitsbewerbs erreichten Punkte addiert werden.

4. WETTBEWERBSLEVEL

Die unten beschriebenen Levels sind dazu gedacht, Wettbewerbsmöglichkeiten für Athleten aller Leistungsstufen zu gewährleisten. Die Bewerbe für Level 2-5 beinhalten Einzel, Doppel, Mixed-Doppel und Unified-Doppel.

4.1

Level 1 Einzelgeschicklichkeitsbewerb

Tennis-Rating 1,0-1,9 ITN 10,3-10,2 Platzlänge 12,8 Meter – roter Schaumstoffball

Level 2 Match

Tennis-Rating 2,0-2,9 ITN 10,1 Platzlänge 12,8 Meter – roter Ball

Level 3 Match

Tennis-Rating 3,0-3,9 ITN 10 Platzlänge 18,3 Meter – oranger Ball

Level 4 Match

Tennis-Rating 3,0-4,9 ITN 9 Platzlänge 23,8 Meter – grüner Ball (gelber Ball mit grünem Punkt)

Level 5 Match

Tennis-Rating 5,0-8,0 ITN 8, 7, 6 Platzlänge 23,8 Meter – gelber Ball

4.2 Anmerkung: Level 3 ist als Überganglevel für Trainingszwecke gedacht. Wenn auf diesem Level eine ausreichende Anzahl an Teilnehmern zu erwarten ist, kann es auch bei Wettbewerben eingesetzt werden.



4.3 Das Tennis-Rating von Special Olympics ist auf Einzelbewerbe ausgerichtet. Bei Doppel-Matches sollte auch die Bandbreite des Ratings verdoppelt werden, Level 4 würde sich demnach auf 6,0-9,9 ausweiten.

4.4 Quellen:

4.4.1 Tennis-Einstufungsformular

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

4.4.2 Platzdiagramm für die einzelnen Levels

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

5. Special-Olympics-Tennis-Einstufungstabelle

Name: _____ Delegation: _____ Geschlecht: _____ Alter: _____

Level 1 (Athleten sollten die ISC-Einstufung absolvieren)	Level	E. Zweiter Aufschlag	Level
Anfänger		häufige Doppelfehler	2
Die Punkte A-G müssen nicht ausgefüllt werden		schwacher zweiter Aufschlag	4
A. Vorhand	Level	zweiter Aufschlag mit Kontrolle	6
schwach	2	zweiter Aufschlag mit Kontrolle und Tiefe	7
geringe Richtungskontrolle	3	zweiter Aufschlag mit Spin, Kontrolle und Tiefe	8
Richtungskontrolle, aber fehlende Tiefe	4	F. Aufschlag-Return	Level
ausreichend Kontrolle für kurze Ballwechsel und zunehmende Tiefe	5	Schwierigkeiten beim Return	2
Ballwechsel mit Kontrolle und Tiefe, aber Schwierigkeiten bei hohen und harten Bällen	6	gelegentliche Returns	3
Regelmäßigkeit und Tiefe, unsicher bei schnellerem Spiel	7	beständiges Retournieren von zweiten Aufschlägen	4
längere Ballwechsel mit Richtung, Schnelligkeit und Tiefe	8	gelegentliches Retournieren von ersten Aufschlägen, beständiges Retournieren von zweiten Aufschlägen	5
B. Rückhand	Level	beständiges Retournieren von ersten und zweiten Aufschlägen	6
schwach	2	aggressives Retournieren von zweiten Aufschlägen und beständiges Retournieren von ersten Aufschlägen	7
geringe Richtungskontrolle	3	aggressives Retournieren von ersten und zweiten Aufschlägen	8
Richtungskontrolle, aber fehlende Tiefe	4	G. Volleys	Level
ausreichend Kontrolle für kurze Ballwechsel und zunehmende Tiefe	5	inkonstante Volleys, vermeidet Netz	3
Ballwechsel mit Kontrolle und Tiefe, aber Schwierigkeiten bei hohen und harten Bällen	6	beständige Vorhand-Volleys, inkonstante Rückhand-Volleys	4
Regelmäßigkeit und Tiefe, unsicher bei schnellerem Spiel	7	konstante Volleys, Probleme beim Netz	5
längere Ballwechsel mit Richtung, Schnelligkeit und Tiefe	8	kann zum Netz gehen und schlägt konstante Volleys	6
C. Bewegung	Level	sichere Bewegung zum Netz, gute seitliche Bewegung bei	7

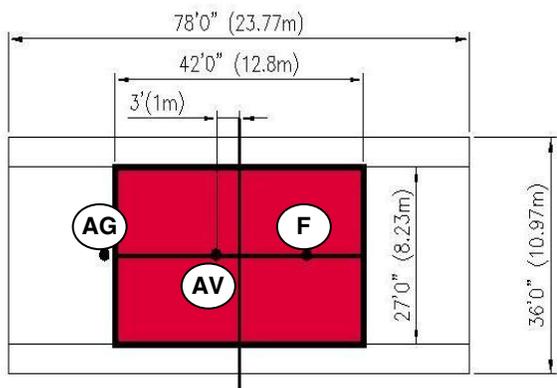
		Vorhand- und Rückhand-Volleys			
bewegt sich nicht auf den Ball zu	2	schlägt aggressive Vorhand- und Rückhand-Volleys			8
bewegt sich nur 1-2 Schritte auf den Ball zu	3	Abschnitt	Kategorie	Level	Anmerkungen
bewegt sich auf den Ball zu, aber geringe Platzbeherrschung	4	A	Vorhand		
ausreichende Platzbeherrschung bei den meisten Bällen	5	B	Rückhand		
gute Platzbeherrschung, ausreichende Reaktion bei kurzen Ballwechseln	6	C	Bewegung		
rasche Reaktion auf den Ball und sehr gute Platzbeherrschung	7	D	Erster Aufschlag		
überdurchschnittliche Platzbeherrschung, rasche Reaktion und Rückkehr in die Grundhaltung	8	E	Zweiter Aufschlag		
D. Erster Aufschlag	Level	F	Aufschlag-Return		
erster Aufschlag schwach	2	G	Volleys		
erster Aufschlag mit geringerer Kraft	4	Gesamt A bis G			
erster Aufschlag mit Kraft	6	Ergebnis dividiert durch 7			
erster Aufschlag mit Kraft und Kontrolle	8	ENDEINSTUFUNG			

Name des Beurteilers: _____

Vorgeschlagene Wettkampflevel	Ergebnis	1,0-1,9	Level 1 - Skills/Einzelgeschicklichkeitsbewerb
	Ergebnis	2,0-2,9	Level 2 - Platzlänge 12,8 Meter / roter Ball
	Ergebnis	3,0-3,9	Level 3 - Platzlänge 18,3 Meter / oranger Ball
	Ergebnis	4,0-4,9	Level 4 - Platzlänge 23,8 Meter / grüner Ball
	Ergebnis	5,0-8,0	Level 5 - Platzlänge 23,8 Meter / gelber Ball

EMPFOHLENE WETTBEWERBSLEVEL

Die unten vorgeschlagenen Level sind als Empfehlung für die Austragung von Wettbewerben zu betrachten und dienen dazu, den Athleten den Umstieg vom Einzelgeschicklichkeitsbewerb (ISC) zur Teilnahme an regulären Tennismatches zu erleichtern. Die im Rahmen eines Wettbewerbs angebotenen Level sind abhängig von der Spielstärke der teilnehmenden Athleten. Es sollte außerdem berücksichtigt werden, ob der Athlet bereits im Training mit diesen Bällen und Platzgrößen vertraut gemacht wurde.



Position F am Tennisplatz: Zuspierer für Grundschnläge und Volleys **AG:** Athlet bei Grundschnlag und Aufschlag **AV:** Athlet bei Volleys

LEVEL 1 – Einzelgeschicklichkeitsbewerb

Feldgröße: 12,8 m x 8,23 m

Ball: von der ITF zugelassener roter Schaumstoffball

Level 1 eignet sich für Athleten mit einer Wertung zwischen 1,0 und 1,9. Es soll die Athleten auf kurze Ballwechsel in Level 2 vorbereiten. Die ISC-Wertung für Level 1 sieht 5 Punkte für jeden Volley und Grundschnlag vor, die innerhalb der Aufschlagfelder landen, und 10 Punkte für jeden korrekten Aufschlag.

Der Einzelgeschicklichkeitsbewerb kann auch auf dem regulären Tennisplatz abgehalten werden, wenn es den Fähigkeiten der Athleten besser entspricht.

LEVEL 2 – Kleinfeld

Feldgröße: 12,8 m x 8,23 m

Ball: von der ITF zugelassener roter Schaumstoffball



Level 2 wird für Athleten mit einer Wertung zwischen 2,0 und 2,9 empfohlen.

LEVEL 3 – 3/4-Feld

Feldgröße: 18,28 m x 8,23 m

Ball: von der ITF zugelassener oranger Ball



Level 3 wird für Athleten mit einer Wertung zwischen 3,0 und 3,9 empfohlen.

LEVELS 4 & 5 – Regulärer Tennisplatz

Feldgröße: 23,77 m x 8,23 m für Einzel

23,77 m x 10,97 m für Doppel

Ball: von der ITF zugelassener grüner Ball (Level 4)

von der ITF zugelassener gelber Ball (Level 5)



Level 4 wird für Athleten mit einer Wertung zwischen 4,0 und 4,9 empfohlen.

Level 5 wird für Athleten mit einer Wertung zwischen 5,0 und 8,0 empfohlen.

*Die abgebildeten Tennisbälle sind Beispiele für von der ITF zugelassene Bälle.