



Bewertungsregeln



Leitfaden zur praktischen ITN-Bestimmung

(Internationales Tennis Rating)

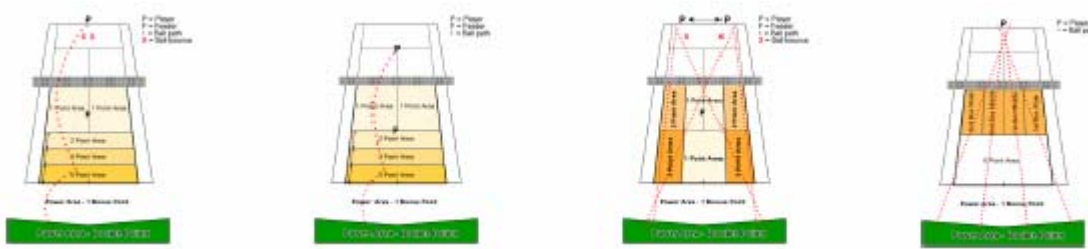
International Tennis Number — On Court Assessment

Name: _____		Date of Birth: _____		Sex: M F	
Assessor: _____		Date: _____		Venue: _____	

GS Depth		Volley Depth		GS Accuracy		Serve	
Stroke	Score	Stroke	Score	Stroke	Score	Stroke	Score
Forehand	1	Forehand	1	Forehand DL	1	1st Sw Wide	1
Backhand	2	Backhand	2	Backhand DL	1	1st Sw Wide	2
Forehand	3	Forehand	3	Forehand DL	2	1st Sw Wide	3
Backhand	4	Backhand	4	Backhand DL	4	1st Sw Wide	4
Forehand	5	Forehand	5	Forehand DL	4	1st Sw Wide	4
Backhand	6	Backhand	6	Backhand DL	4	1st Sw Wide	4
Forehand	7	Forehand	7	Forehand OC	1	2nd Sw Wide	7
Backhand	8	Backhand	8	Backhand OC	4	2nd Sw Wide	8
Forehand	9	Sub Total		Forehand OC	4	2nd Sw Wide	8
Backhand	10	Consistency		Backhand OC	10	2nd Sw Wide	10
Forehand	11	Sub Total		Forehand OC	11	2nd Sw Wide	11
Backhand	12	Volley Depth Total		Backhand OC	12	2nd Sw Wide	12
Sub Total		GS Accuracy Total		Sub Total		GS Total	
Consistency		Consistency		Consistency		Consistency	
GS Depth Total		GS Accuracy Total		GS Accuracy Total		Serve Total	

Time	Score
40	1
39	2
38	3
37	4
36	5
35	6
34	7
33	8
32	9
31	10
30	11
29	12
28	12
27	14
26	15
25	16
24	18
23	19
22	21
21	26
20	32
19	39
18	45
17	52
16	61
15	76

Score (GS)	Score (V)	Score (A)	Score (S)
50-59	80-100	100-140	141-175
60-69	105-120	145-175	176-200
70-79	125-140	180-200	201-250
80-89	145-160	205-250	251-300
90-99	165-180	260-300	301-350
100-109	185-200	305-350	351-400
110-119	205-220	360-400	401-450
120-129	225-240	405-450	451-500
130-139	245-260	410-450	501-550
140-149	265-280	415-450	551-600
150-159	285-300	420-450	601-650
160-169	305-320	425-450	651-700
170-179	325-340	430-450	701-750
180-189	345-360	435-450	751-800
190-199	365-380	440-450	801-850
200-209	385-400	445-450	851-900
210-219	405-420	450-450	901-950
220-229	425-440	455-450	951-1000
230-239	445-460	460-450	1001-1050
240-249	465-480	465-450	1051-1100
250-259	485-500	470-450	1101-1150
260-269	505-520	475-450	1151-1200
270-279	525-540	480-450	1201-1250
280-289	545-560	485-450	1251-1300
290-299	565-580	490-450	1301-1350
300-309	585-600	495-450	1351-1400
310-319	605-620	500-450	1401-1450
320-329	625-640	505-450	1451-1500
330-339	645-660	510-450	1501-1550
340-349	665-680	515-450	1551-1600
350-359	685-700	520-450	1601-1650
360-369	705-720	525-450	1651-1700
370-379	725-740	530-450	1701-1750
380-389	745-760	535-450	1751-1800
390-399	765-780	540-450	1801-1850
400-409	785-800	545-450	1851-1900
410-419	805-820	550-450	1901-1950
420-429	825-840	555-450	1951-2000
430-439	845-860	560-450	2001-2050
440-449	865-880	565-450	2051-2100
450-459	885-900	570-450	2101-2150
460-469	905-920	575-450	2151-2200
470-479	925-940	580-450	2201-2250
480-489	945-960	585-450	2251-2300
490-499	965-980	590-450	2301-2350
500-509	985-1000	595-450	2351-2400



Groundstroke Depth Maximum Score: 90	Volley Depth Maximum Score: 72	Groundstroke Accuracy Maximum Score: 84	Serve Maximum Score: 108
--	--	---	------------------------------------

Mobility Assessment — Maximum Score: 76																										
Time	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

Assessment highest possible score = 430 points



Inhaltsverzeichnis



Dieser Leitfaden soll Spielern und Prüfern das Wissen zur praktischen Durchführung des offiziellen ITN-Tests vermitteln.

Bitte lesen Sie den Leitfaden von vorne nach hinten durch.

Inhalt	Seite
Prüfungsleitfaden	3
Aufbau für Test 1	4
Aufbau für Test 2	5
Zuspiel Richtlinien	6
Test zur Länge der Grundschläge	7
Test zur Länge der Volleys	8
Test zur Präzision der Grundschläge	9
Aufschlag Test	10
Testergebnis des ersten Aufschlags	11
Testergebnis des zweiten Aufschlags	12
Schnelligkeitstest	13
Ergebnisberechnung	14
Was ist mein internationales Rating?	15
Prüfungsbogen	16
Referenzen	17



Testdurchführung



Dieser Test prüft folgende Aufgabenbereiche:

1. Der Test zur Länge der Grundlinienschläge - enthält auch Aspekte der Schlaggeschwindigkeit. (10 Grundschnitte im Wechsel Vorhand und Rückhand)
2. Der Test zur Präzision der Grundschnitte - enthält auch Aspekte der Schlaggeschwindigkeit. (6 Grundschnitte im Wechsel Vorhand und Rückhand longline und 6 Grundschnitte im Wechsel Vorhand und Rückhand cross)
3. Der Test zur Länge der Volleys - enthält auch Aspekte der Schlaggeschwindigkeit. (8 Volleys im Wechsel Vorhand und Rückhand)
4. Der Aufschlagtest- enthält auch Aspekte der Schlaggeschwindigkeit. (12 Aufschläge, je 3 in unterschiedliche Zielzonen)
5. Der Schnelligkeitstest misst die Zeit, die ein Spieler benötigt um 5 Bälle einzeln aufzuheben und sie in eine Zielzone zu bringen.

Punkte für Schlag-Präzision

Erhält man für jeden gültigen Schlag abhängig davon, wo der Ball im Einzelfeld landet.

Punkte für Schlag-Geschwindigkeit (Härte)

Je ein Bonuspunkt für jeden Schlag wird erzielt, wenn der zweite Aufsprung des Balles zwischen der Grundlinie und der Powerlinie erfolgt.

Zwei Bonuspunkte erhält man, wenn der zweite Aufsprung hinter der Power Linie liegt

Punkte für Schlag-Sicherheit

Je ein Extrapunkt erzielt man, wenn der Ball im Feld landet

Aufbau und benötigtes Material zur Durchführung des ITN- Tests

Das ITN-Testpaket enthält folgendes:

2 Längelinien á 8,23m	1 Prüfungsbogen und Kugelschreiber
1 Powerlinien á 14,63m	1 Stoppuhr
2 Präzisionslinien á 11,88m	1 Ballkorb

Es sollte einen Prüfer/Zuspieler und einen Bewerter/Zähler geben. Der „Zähler“ kann ein wartender Spieler sein.

Generelle Regeln für den Test:

Alle Teilnehmer sollten gut aufgewärmt sein.

Die Spieler erhalten je 4 Übungsschnitte am Beginn jedes Testteils.(Grundlinie, Netz, Aufschläge)

Der Spieler hat das Recht einen schlecht zugespielten Ball nicht zu schlagen. Sobald der Ball berührt wird zählt er. Pro Testteil kann der Spieler 4 Schnitte verweigern.

Bei einem Linienball zählt immer die höhere Punktzahl.

Der offizielle Prüfer hat das Recht über Bedingungen der Prüfung zu entscheiden.

Die Punktzahlen werden nach jedem Teilergebnis notiert und später zusammen addiert.

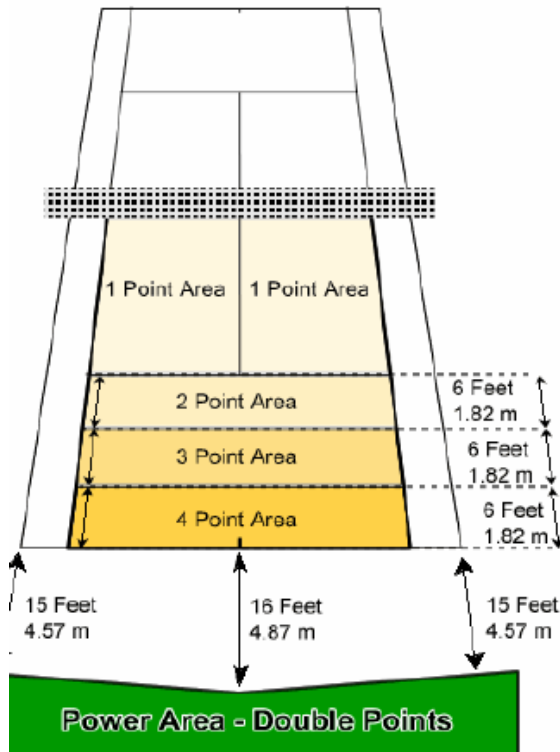
Der Test muss vom Spieler und Prüfer unterzeichnet werden. Die Spieler erhalten eine Kopie des Bogens.

Die Spieler erhalten ihr offizielles internationales Rating nach Abschluss einer offiziellen Prüfung.

Die ITF empfiehlt, dass jeder Spieler insgesamt 3 Prüfungen absolvieren sollte, um ein realistisches ITN-Rating zu erwerben. Das realistisches ITN-Rating wird aus dem Durchschnittsergebnis der letzten 3 Testergebnisse errechnet.



Aufbau Test 1



Testaufbau 1 –

Der Test dient zur Überprüfung der Länge bei Grundliniensschlägen und Volley und erfordert 3 zusätzliche Linien auf einer Seite, wie in der Abbildung aufgezeichnet.

Der Aufbau erfordert ca. 10 Minuten.

Zwei zusätzliche Linien werden im Einzelfeld und eine dritte Linie (Power-Linie) wird hinter der Grundlinie markiert.

An der T-Linie beginnend, werden in Richtung Grundlinie 1,82m abgemessen, an beiden Seiten der Doppelaußenlinien markiert und dann mit der im Paket enthaltenen Längelinie verbunden. Es entsteht der 2-Punkt- Korridor.

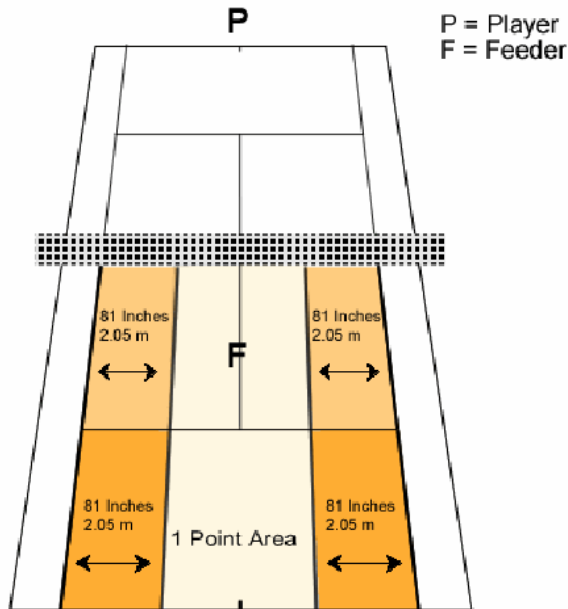
Von dieser Linie ausgehend wird erneut ein Korridor von 1,82m abgemessen und durch die zweite Längelinie markiert, der 3-Punkte-Korridor, an den sich automatisch nun der 4-Punkte-Korridor anschließt (siehe Abbildung).

Zum Festlegen der Power-Linie (zur Verdoppelung der Punktzahl) startet man in der Mitte der Grundlinie und markiert zum Zaun hin einen Punkt nach 4,87m, danach werden an den Doppelseitenlinien jeweils 4,57m abgemessen und diese Punkte mit der Markierung in der Mitte verbunden.

Die Punkte in den gesamten Tests werden jeweils durch den ersten und zweiten Aufsprung des Balles erzielt und bemessen.



Aufbau Test 2



Power Area - 1 Bonus Point

Power Area - Double Points

Testaufbau 2 –

Der Test dient zur Überprüfung der Präzision bei Grundlinienschlägen und beim Aufschlag. Er erfordert 2 zusätzliche Linien auf einer Seite des Feldes, wie in der Abbildung aufgezeichnet.

Der Aufbau erfordert ca. 10 Minuten.

Zwei zusätzliche Linien werden im Einzelfeld markiert. Die Power-Linie wird beim Überprüfen der Grundlinienschläge und des Aufschlags weiterhin benötigt.

An der Einzelaus-Linie am Netz beginnend, werden in Richtung Platzmitte 2,05m abgemessen und markiert. Das gleiche am Schnittpunkt der Einzelauslinie und der Grundlinie. Beide Markierungen werden wieder mit der zur Verfügung gestellten Präzisionslinie, wie in der Zeichnung skizziert, verbunden.

Nun wird von der anderen Einzelauslinie ausgehend, ebenfalls so ein Korridor markiert.

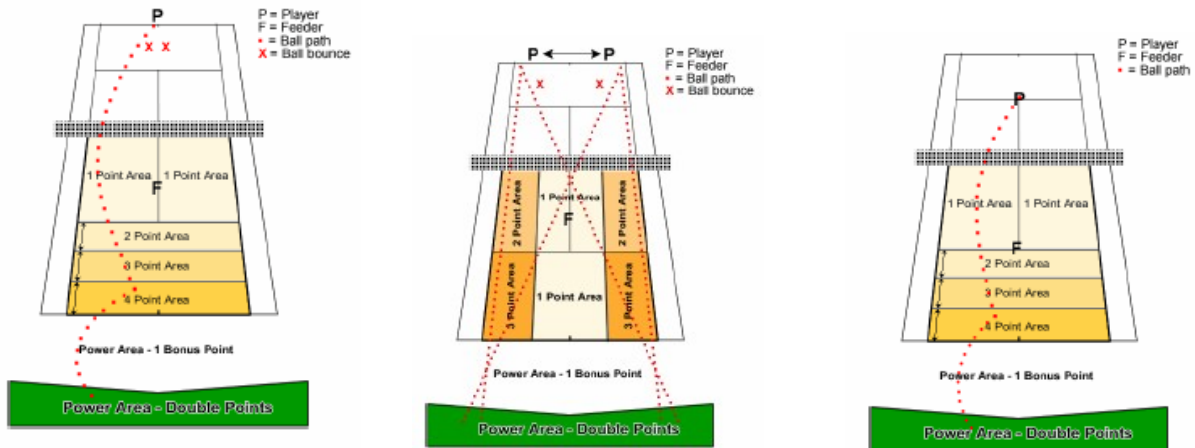
Jetzt sind die zwei Zielzonen zur Messung der Präzision von Grundlinienschlägen und Aufschlägen des offiziellen ITN-Tests entstanden.

Zum Festlegen der Power-Linie zum Erreichen von Bonuspunkten, bzw. zur Verdoppelung der Punktzahl geht man erneut vor wie bereits bei Testaufbau 1 beschrieben wurde.

Die Punkte in den gesamten Tests werden jeweils durch den ersten und zweiten Aufsprung des Balles erzielt.



Zuspiel Richtlinien



Ein ganz wichtiger Aspekt des Tests besteht aus günstigem Zuspiel der Bälle für die Tests der Länge und Präzision bei Grundlinienschlägen und Volleys.

Bitte beachten Sie die Zeichnungen, aus denen deutlich hervorgeht, wo der Zuspieler und der Spieler während der Testaufgaben stehen sollten.

Die Aufgabe des Zuspielers ist ein genaues, konstantes und einfaches Zuspiel unbeachtet welches Spielniveau der Spieler der getestet wird hat.

Der Zuspieler sollte mit dem Zuspiel warten bis der Spieler bereit ist.

Das Zuspiel eines Balles kann vom Spieler oder auch vom Trainer als ungültig erklärt werden, wenn sie glauben dass es den Richtlinien des Test nicht entspricht.

Zuspiel zum Test der Länge der Grundlinienschläge:

Für dieses Zuspiel sollte der Spieler in der Mitte des Feldes kurz hinter der Grundlinie starten. Der Zuspieler sollte zwischen der T-Linie und dem Netz stehen (wie im der Zeichnung)

Das Zuspiel sollte durch Anspiel der Bälle aus dem Korb, nicht aus dem Ballwechsel heraus, erfolgen.

Der Zuspieler soll die Bälle zwischen der Grundlinie und T-Linie etwas seitlich nach außen versetzt platzieren, dort wo in der Zeichnung das rote „x“ markiert wurde. Dies sollte dem Spieler genug Raum lassen, zum Treffpunkt auf dem Ball nach vorne zu zugehen.

Optimalerweise sollte der Treffpunkt bei allen Grundlinienschlägen zwischen Knie- und Hüfthöhe liegen.

Zuspiel zum Test der Präzision der Grundlinienschläge:

Für dieses Zuspiel sollte der Spieler in der Mitte des Feldes kurz hinter der Grundlinie starten. Der Zuspieler sollte zwischen der T-Linie und dem Netz stehen (wie im der Zeichnung)

Der Zuspieler soll die Bälle zwischen der Grundline und T-Linie seitlich nach außen versetzt (zwischen Mitte und Seitenlinie) platzieren, dort wo in der Zeichnung das rote „x“ markiert wurde. Dies sollte dem Spieler genug Raum lassen, zum Treffpunkt auf dem Ball nach vorne zu zugehen.

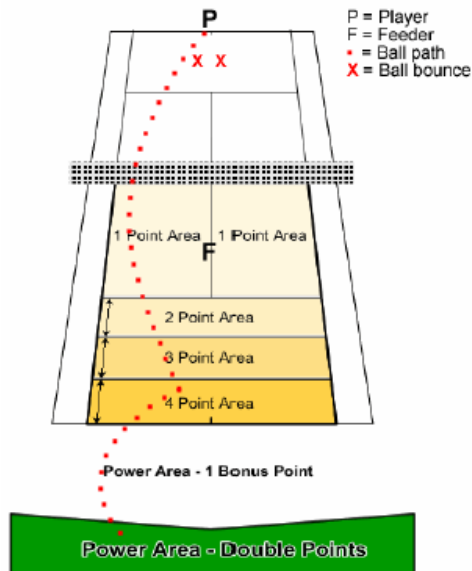
Zuspiel zum Test der Länge der Volleys:

Für diesen Test sollte der Spieler in der Mitte des Feldes an der T-Linie starten, wie in der Zeichnung beschrieben.

Der Zuspieler steht auf der gegenüber liegenden Seite an der gleichen Stelle. Der Spieler sollte auf den Volley zugehen und ihn zwischen Hüfte und Schulter treffen können.



Grundlinienspiel Länge



Maximal erreichbare Punktzahl : 90 Punkte

Alle Teilnehmer sollen gut aufgewärmt und startbereit sein.

Der Test zur Länge der Grundlinienschläge dient dazu, dass die Spieler ihre Schlagsicherheit, Länge und Härte überprüfen können. Die Spieler erhalten eine doppelte Punktzahl, wenn der zweite Aufsprung des Balles hinter der Power-Linie erfolgt.

Spiele erhalten nur dann Punkte, wenn der Ball im Einzel-Spielfeld landet.

Der Spieler erhält 10 Bälle immer abwechselnd auf Vorhand, dann auf Rückhand zugespielt.

Punkte werden nach dem ersten und zweiten Aufsprungort des Balles erzielt.

Der Zuspieler sollte den Ball zwischen der T- und Grundlinie platzieren, wie der Zeichnung zu entnehmen ist.

Der Spieler oder Zuspieler haben das Recht auf Wiederholung des Schlages, wenn der Ball nicht entsprechend zugespielt wurde.

Längenkontrollpunkte werden wie folgt vergeben:

1 Punkt- wenn der Ball im Aufschlagbereich landet

2 Punkte- wenn der Ball in der Zone direkt hinter der T-Linie landet

3 Punkte- wenn der Ball in der mittleren Zone zwischen T- und Grundlinie landet

4 Punkte- wenn der Ball an der Zone direkt vor der Grundlinie landet.

Geschwindigkeitspunkte werden wie folgt verteilt:

Power Bereich 1 = 1 Punkt- wenn der erste Aufsprung des Balles zuerst im Feld und dann im Bereich zwischen Grundlinie und Power-Linie landet.

Power Bereich 2= Doppelte der Punktzahl- wenn der Ball nachdem er im Feld aufgesprungen ist, beim zweiten Aufsprung die Power-Linie überquert hat, wird die Punktzahl dieses Schlages verdoppelt.

Beispiele: 5 Punkte werden erzielt, wenn der Ball beim ersten mal in Zone 4 und beim zweiten Aufsprung hinter der Grundlinie, aber vor der Power-Linie aufspringt. 8 Punkte werden erzielt, wenn der Ball erst in Zone 4 und danach hinter der Power-Linie aufspringt.

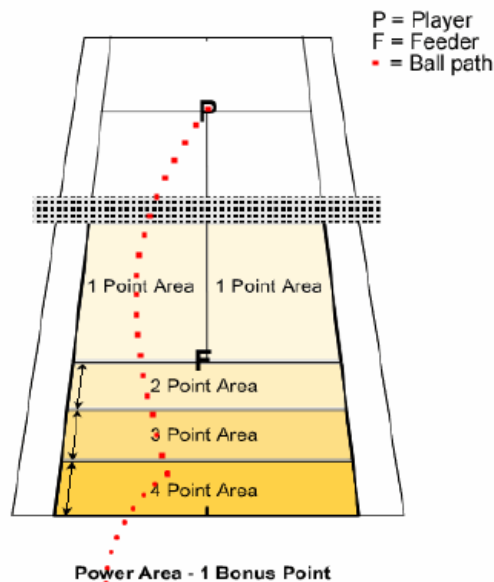
0= Punkte- wenn der erste Aufsprung des Balles außerhalb der Einzelfeldes erfolgt.

Sicherheitspunkte: 1 Zusatzpunkt wird für jeden Ball erzielt der kein Fehler ist.

Um das Ergebnis für den Grundlinien-Längentest zu erhalten, werden jetzt die Punkte zusammen gezählt.



Volleyspiel Länge



Maximal erreichbare Punktzahl : 72 Punkte

Alle Teilnehmer sollen gut aufgewärmt und startbereit sein.

Der Test zur Überprüfung der Länge der Volleys- der Spieler schlägt 8 Volleys abwechselnd als Vorhand- und Rückhandvolley.

Punkte werden nach dem ersten und zweiten Aufsprungort des Balles erzielt.

Der Zuspeler sollte den Ball so anspielen, dass der Spieler ihn zwischen Schulter- und Hüfthöhe treffen kann.

Der Spieler oder Zuspeler haben das Recht auf Wiederholung des Schlages, wenn der Ball nicht in der entsprechender Höhe zugespielt wurde.

Längenkontrollpunkte werden wie folgt vergeben:

1 Punkt- wenn der Ball im Aufschlagbereich landet

2 Punkte- wenn der Ball in der Zone direkt hinter der T-Linie landet

3 Punkte- wenn der Ball in der mittleren Zone zwischen T- und Grundlinie landet

4 Punkte- wenn der Ball an der Zone direkt vor der Grundlinie landet.

Geschwindigkeitspunkte werden wie folgt verteilt:

Power Bereich 1 = 1 Punkt- wenn der erste Aufsprung des Balles zuerst im Feld und dann im Bereich zwischen Grundlinie und Power-Linie landet.

Power Bereich 2= Doppelte der Punktzahl- wenn der Ball nachdem er im Feld aufgesprungen ist, beim zweiten Aufsprung die Power-Linie überquert hat, wird die Punktzahl dieses Schlages verdoppelt.

Beispiele: 5 Punkte werden erzielt, wenn der Ball beim ersten mal in Zone 4 und beim zweiten Aufsprung hinter der Grundlinie, aber vor der Power-Linie aufspringt. 8 Punkte werden erzielt, wenn der Ball erst in Zone 4 und danach hinter der Power-Linie aufspringt.

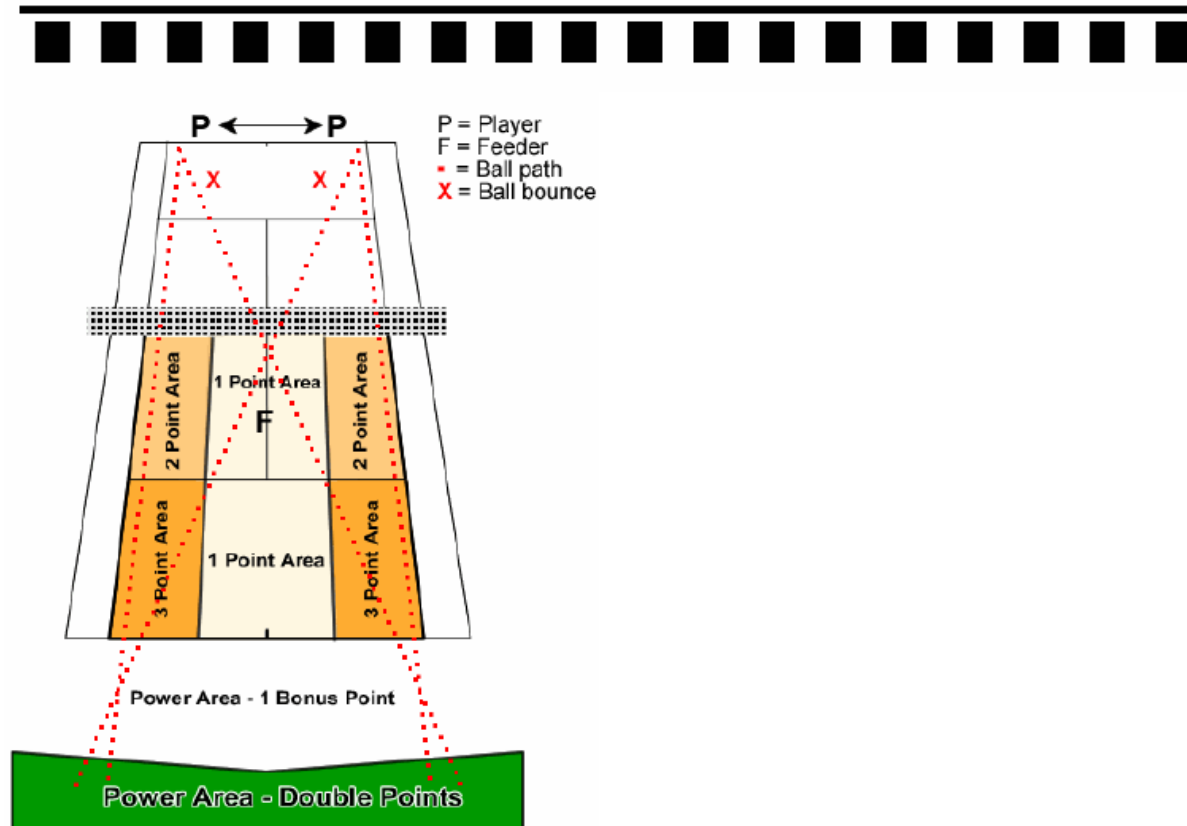
0= Punkte- wenn der erste Aufsprung des Balles außerhalb der Einzelfeldes erfolgt.

Sicherheitspunkte: 1 Zusatzpunkt wird für jeden Ball erzielt der kein Fehler ist.

Um das Ergebnis für den Volley-Längentest zu erhalten, werden jetzt die Punkte zusammen gezählt.



Präzisionstest Grundlinie



Maximal erreichbare Punktzahl : 84 Punkte

Beim Test zur Überprüfung der Präzision der Grundlinienschläge werden je 6 Bälle abwechselnd zur Vorhand- und Rückhandseite, etwa in die Mitte zwischen Mittelzeichen und Seitenauslinie zugespielt (siehe „X“ in der Zeichnung)

Der Spieler soll die ersten 6 Bälle longline, die folgenden 6 Bälle cross schlagen.

Punkte werden nach dem ersten und zweiten Aufsprungort des Balles erzielt.

Der Zuspieler sollte den Ball zwischen der T- und Grundlinie platzieren, wie der Zeichnung zu entnehmen ist.

Der Spieler oder Zuspieler haben das Recht auf Wiederholung des Schlages, wenn der Ball nicht entsprechend zugespielt wurde.

Präzisionspunkte werden wie folgt erzielt:

1 Punkt- wenn der Ball irgendwo im Feld, aber außerhalb der Zielzonen landet

2 Punkte- wenn der Ball in der Zielzone 2, vor der T-Linie landet.

3 Punkte- wenn der Ball in der Zielzone zwischen T- und Grundlinien aufspringt.

Geschwindigkeitspunkte werden wie folgt verteilt:

Power Bereich 1 = 1 Punkt- wenn der erste Aufsprung des Balles zuerst im Feld und dann im Bereich zwischen Grundlinie und Power-Linie landet.

Power Bereich 2= Doppelte der Punktzahl- wenn der Ball nachdem er im Feld aufgesprungen ist, beim zweiten Aufsprung die Power-Linie überquert hat, wird die Punktzahl dieses Schlages verdoppelt.

Beispiele: 4 Punkte werden erzielt, wenn der Ball beim ersten mal in der 3-Punkte Zone und beim zweiten Aufsprung hinter der Grundlinie vor der Power-Linie aufspringt. 6 Punkte werden erzielt, wenn der Ball erst in der 3-Punkte Zone und danach hinter der Power-Linie aufspringt.

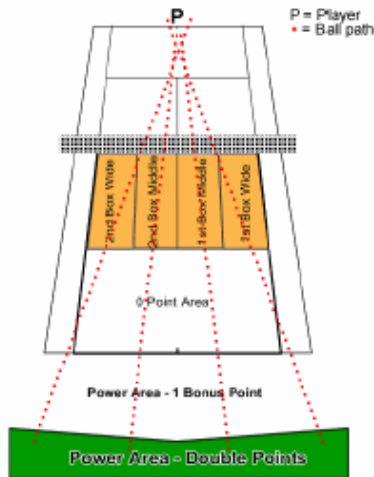
0 = Punkte- wenn der erste Aufsprung des Balles außerhalb der Einzelfeldes erfolgt.

Sicherheit: 1 Zusatzpunkt wird für jeden Ball erzielt der kein Fehler ist.

Um das Ergebnis für den Grundlinien-Präzisionstest zu erhalten, werden jetzt die Punkte zusammen gezählt.



Aufschlag Test



Maximal erreichbare Punktzahl = 108 Punkte

Aufschlag Testbewertung- der Spieler schlägt 12 Aufschläge. Je 3 Aufschläge nach außen, dann 3 in die Mitte auf der Einstandseite, es folgen 3 in die Mitte und dann nach außen auf der Vorteilseite.

Punkte werden nach dem ersten und zweiten Aufsprungort des Balles erzielt. Wenn der 1. Aufschlag irgendwo im korrekten Aufschlagfeld landet, ist kein 2. Aufschlag erforderlich. Bei einem Netzaufschlag wird der Aufschlag wiederholt.

Sicherheitspunkte werden wie folgt vergeben:

Erster Aufschlag

2 Punkte – wenn der Ball im richtigen Aufschlagfeld landet.

4 Punkte – wenn der Ball im Zielbereich im richtigen Aufschlagfeld landet.

Zweiter Aufschlag

1 Punkt - wenn der Ball im richtigen Aufschlagfeld landet.

2 Punkte - wenn der Ball im Zielbereich im richtigen Aufschlagfeld landet.

Geschwindigkeitspunkte werden wie folgt vergeben:

Power Bereich = 1 Bonus Punkt - wenn der Ball im richtigen Aufschlagfeld landet und der zweite Aufsprung zwischen der Grundlinie und der Powerlinie erfolgt erhält der Spieler einen Bonus Punkt.

Power Bereich = Doppelte Punktzahl - wenn der Ball im richtigen Aufschlagfeld landet und der zweite Aufsprung hinter der Powerlinie erfolgt erhält der Spieler die doppelte Punktzahl.

0 Punkte – wenn der Aufschlag ein Fehler ist.

Sicherheitspunkte: 1 Zusatzpunkt wird für jeden gültigen ersten oder zweiten Aufschlag vergeben.

Die Punkte werden addiert um die Gesamtpunktzahl für den Aufschlagtest zu erhalten.

Aufschlag Bewertungstabelle:

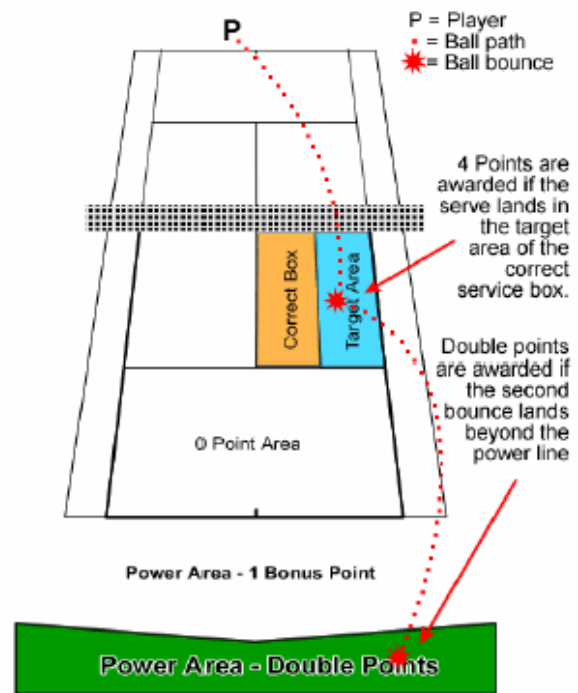
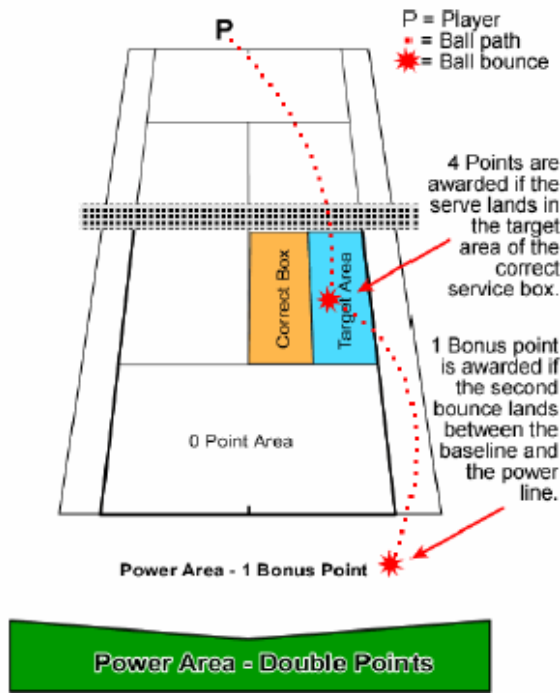
Serve	First Bounce		Second Bounce		Total Score
	Target Area	Correct Service Box	Power Area 1 Bonus Point	Power Area Double Points	
First Serve	4			4	8
	4		1		5
		2		2	4
		2	1		3
Second Serve	2			2	4
	2		1		3
		1		1	2
		1	1		2



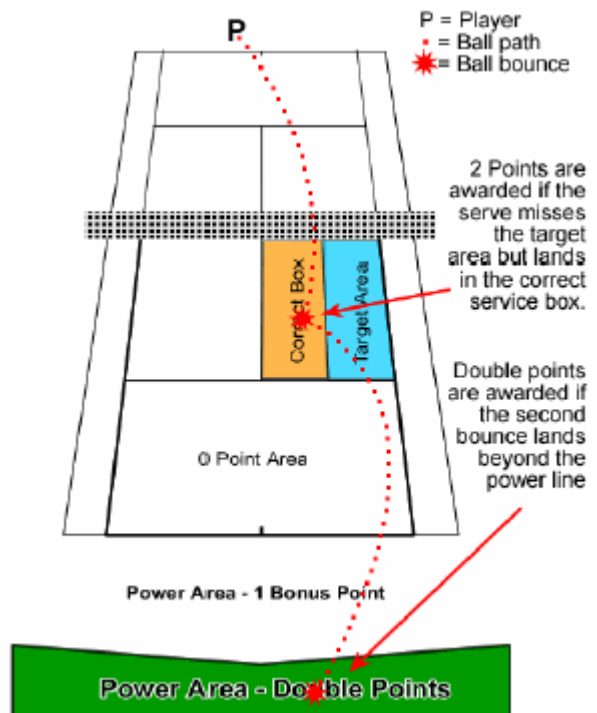
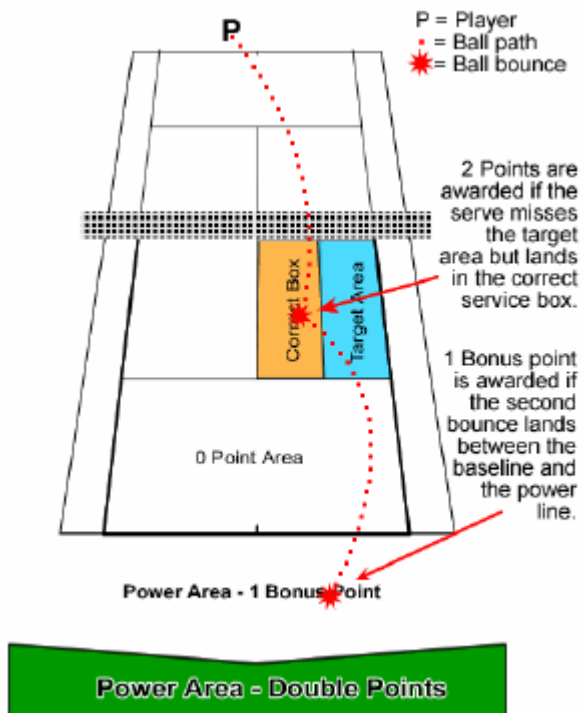
Bewertung 1. Aufschlag



Wenn der erste Aufschlag in der Zielzone des korrekten Aufschlagfeldes landet.



Wenn der erste Aufschlag im korrekten Aufschlagfeld, aber außerhalb der Zielzone landet.

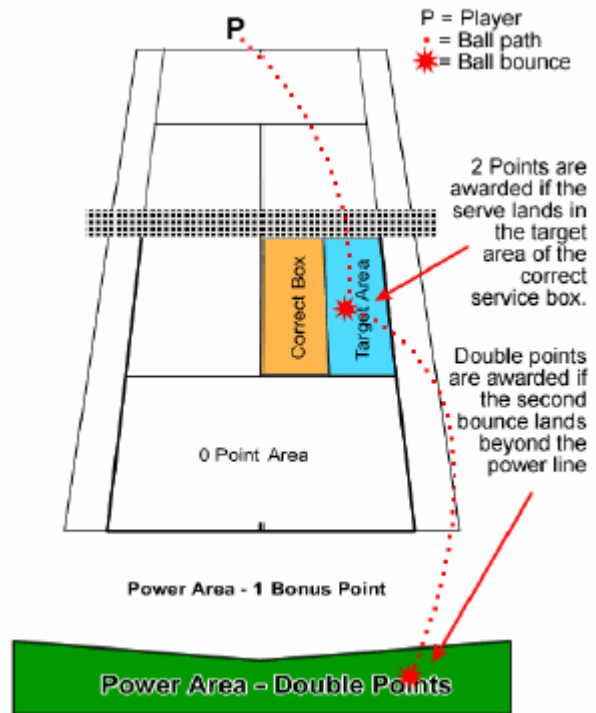
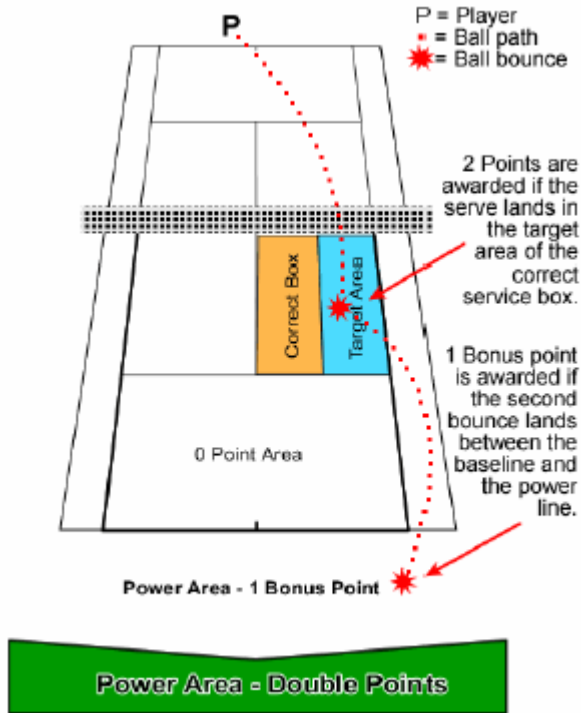




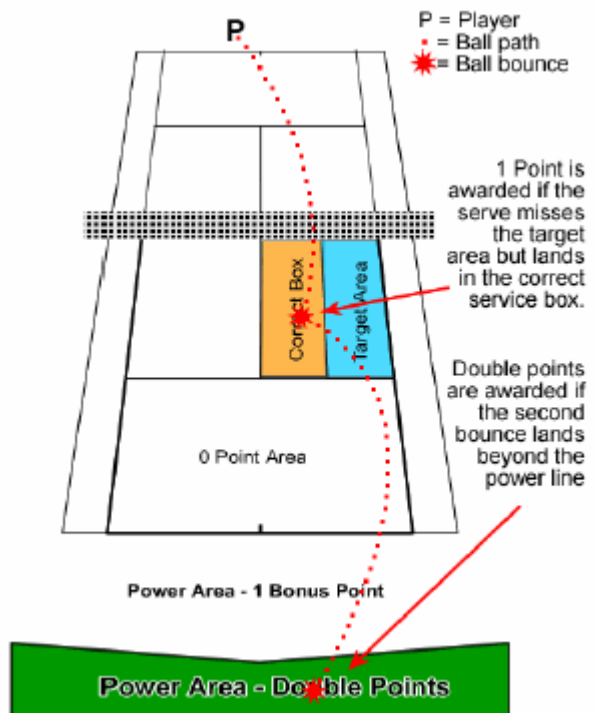
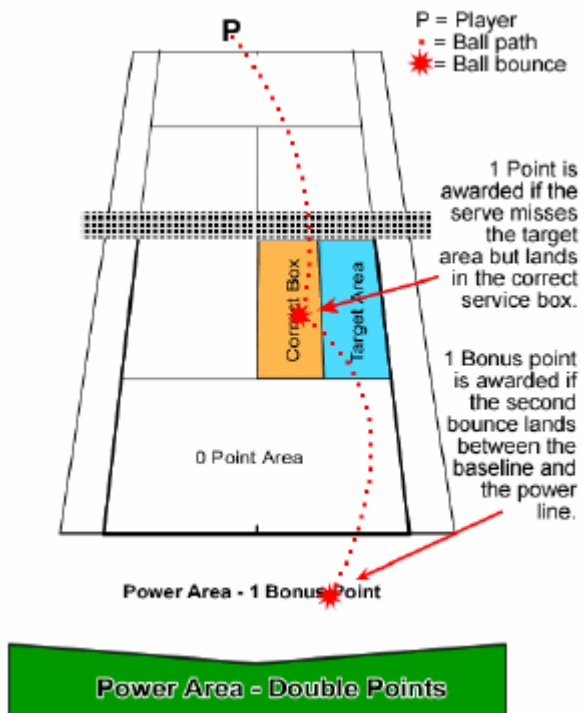
Bewertung 2. Aufschlag



Wenn der zweite Aufschlag in der Zielzone des korrekten Aufschlagfeldes landet.

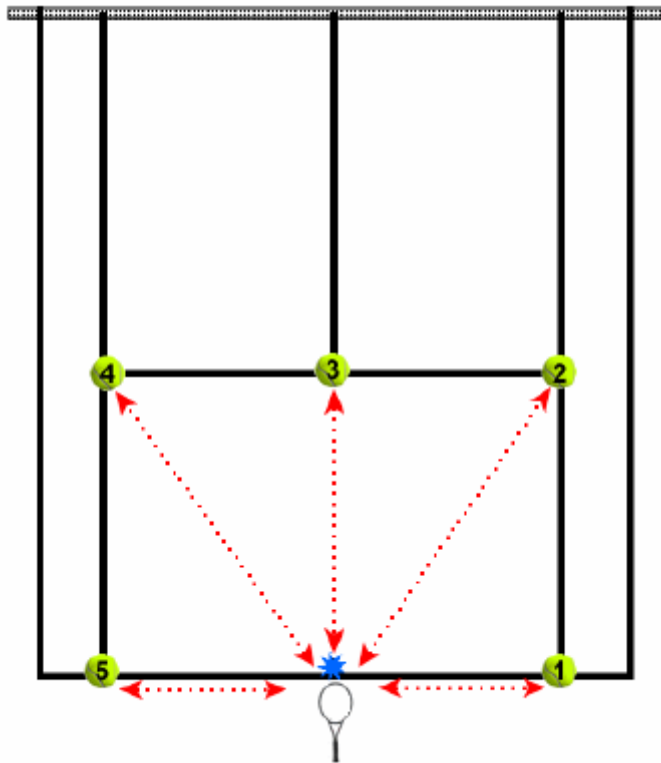


Wenn der zweite Aufschlag im korrekten Aufschlagfeld, aber außerhalb der Zielzone landet.





Schnelligkeitstest



Maximal erreichbare Punktzahl = 76 Punkte

Der Schnelligkeitstest – Dieser Test misst die Zeit, die ein Spieler benötigt um 5 Tennisbälle einzeln einzusammeln und sie zu einem bestimmten Punkt zu bringen.

Die Bewertung erfolgt in Sekunden.

Punkte werden nach der Zeit, die für diese Aufgabe benötigt wird vergeben. Je schneller der Spieler ist, desto mehr Punkt erzielt er.

Ablauf:

Ein Schläger wird direkt hinter die Mittelmarkierung auf der Grundlinie gelegt. Der Schlägergriff zeigt zum Zaun, wie in der Abbildung zu sehen ist.

Verteile 5 Tennisbälle, wie abgebildet auf dem Platz.

Der Start erfolgt an der Mittelmarkierung, jeder Ball muss aufgehoben und auf den Saiten des Schläger platziert werden, jeder Ball wird einzeln gegen den Uhrzeigersinn eingesammelt.

Mit einer Stoppuhr wird nach dem Startzeichen "Fertig-los" die benötigte Zeit gemessen und mit dem letzten Ball auf der Saite gestoppt.

Punkte werden wie folgt vergeben:

Die obere Zeile der Tabelle enthält die Zeit nach Sekundenintervallen bemessen.

Die untere Zeile entspricht der erreichten Punktzahl.

Je schneller die Zeit, desto höher die Punktzahl.

In dem

Mobility Table		Time	Score																							
T	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

In dem Beispiel oben hat der Spieler den Schnelligkeitstest in 22 Sekunden absolviert und dafür 21 Punkte erhalten.



Bewertung



Der offizielle Testbogen wird in 3 Bereiche unterteilt.

1. Die Details über den Spieler und Prüfer- dieses ist der obere Teil des Bogens. Der Prüfer füllt in diesem ersten Teil Details über den Spieler, Prüfer und die Prüfung aus.
2. Der Bewertungsbereich- dieses ist der Bereich, wo der Prüfer alle Ergebnisse der unterschiedlichen Schläge und die Gesamtpunktzahl notiert. Sobald der Test anfängt, sollen alle Schläge festgehalten werden. Der Prüfer soll die Punktzahl eines jeden Schlages laut und deutlich ansagen, so dass alle Beteiligten dies hören können. Bei einem Fehler trägt der Prüfer eine 0 in das entsprechende Feld dieses Schlages. Am Ende jedes Testteils addiert der Prüfer die Punkte und trägt das Resultat in das entsprechende Feld ein. Dann ermittelt er die Anzahl der 0-Punkte-Schläge und trägt das Resultat in das „Consistency“ (Sicherheitsfeld) ein. Z.B. ein Spieler schlägt 6 Bälle ins Einzelfeld, dann erhält er 6 Sicherheitspunkte.

Der Prüfer addiert die Sicherheitspunkte zu der vorher ermittelten Punktzahl und erhält die Gesamtpunktzahl dieses Testbereichs.

Alle Sektionen werden am Ende zusammen gezählt.

Der Schnelligkeitstest wird in der unteren Tabelle markiert.

Um die endgültige Punktzahl zu errechnen, werden die Punkte des Schnelligkeitstests und der Schläge addiert.

Der Prüfer kreist danach das entsprechende Feld mit der Gesamtpunktzahl auf der Ratingtabelle ein. Danach notiert der Prüfer die Anzahl der bisher absolvierten Testreihen des Spielers.

3. Die Bestätigung- Spieler und Prüfer bestätigen durch ihre Unterschrift die Richtigkeit aller Angaben und Ergebnisse.

International Tennis Number — On Court Assessment

Name: <u>Brendan Sharp</u>		Date of Birth: <u>1-2-1963</u>		Sex: <u>M</u> <u>F</u>	
Assessor: <u>Dave Milley</u>		Date: <u>18-8-2002</u>		Venue: <u>Melbourne Park</u>	

what's your number?

International Tennis Number

GS Depth			Volley Depth			GS Accuracy			Serve		
Stroke	#	Score	Stroke	#	Score	Stroke	#	Score	Stroke	#	Score
Forehand	1	3	Forehand	1	2	Forehand DL	1	0	1st Box Wide	1	8
Backhand	2	5	Backhand	2	4	Backhand DL	2	4	1st Box Wide	2	8
Forehand	3	8	Forehand	3	3	Forehand DL	3	8	1st Box Wide	3	8
Backhand	4	5	Backhand	4	5	Backhand DL	4	2	1st Box Middle	4	4
Forehand	5	5	Forehand	5	4	Forehand DL	5	4	1st Box Middle	5	4
Backhand	6	3	Backhand	6	3	Backhand DL	6	8	1st Box Middle	6	8
Forehand	7	4	Forehand	7	4	Forehand CC	7	4	2nd Box Middle	7	4
Backhand	8	2	Backhand	8	4	Backhand CC	8	2	2nd Box Middle	8	8
Forehand	9	8	Sub Total		30	Forehand CC	9	4	2nd Box Middle	9	2
Backhand	10	0	Consistency		8	Backhand CC	10	4	2nd Box Wide	10	8
Sub Total		52	Volley Depth Total		38	Forehand CC	11	0	2nd Box Wide	11	4
Consistency		10				Backhand CC	12	4	2nd Box Wide	12	4
GS Depth Total		52				Sub Total		40	Sub Total		70
						Consistency		11	Consistency		13
						GS Accuracy Total		57	Serve Total		82

Signed by/belief of the player:
Brendan Sharp

Signed by the Assessor:
Dave Milley

Strokes Total	Mobility Score	Total Score
239	61	300

Number of Assessments	New ITN Rating
3	3

Circle player's ITN level after completing the Assessment.

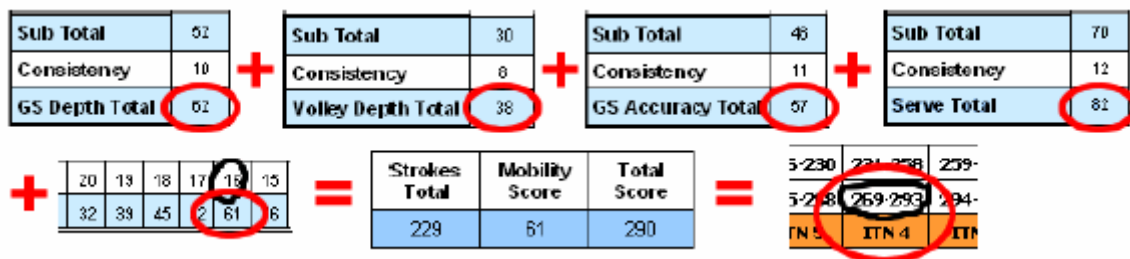
Mobility Table	Time	Score
T	40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15	
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 12 14 15 16 18 19 21 25 32 39 45 52 61 78	
Score (F)	57-79	80-106 109-140 141-171 172-205 206-230 231-258 259-303 304-344 345-430
Score (M)	75-104	105-139 140-175 176-209 210-244 245-268 269-293 294-337 338-362 363-430
ITN	ITN 10	ITN 9 ITN 8 ITN 7 ITN 6 ITN 5 ITN 4 ITN 3 ITN 2 ITN 1



Was ist mein Rating?



Das offizielle internationale Rating des Spielers wird durch eine einfache Addition der Ergebnisse ermittelt.



Sobald der Test beginnt soll jeder Schlag in der entsprechenden Zeile des offiziellen Bewertungsbogens vermerkt werden.

Der Prüfer schreibt alles Schläge, die im Einzelfeld gelandet sind zusammen mit der entsprechenden Punktzahl auf und errechnet das Ergebnis.

Die Sicherheitspunkte werden dazu addiert um das Gesamtergebnis des Bereichs zu erhalten.

Alle Bereiche plus die Schnelligkeitspunkte werden zusammen gezählt.

Dieser Spieler hat eine Punktzahl von 290 und somit ein Ratingäquivalent von 4 erreicht. Das Rating basiert auf der ITN-Punkte-Korrelationstabelle.

Korrelationstabelle des ITN-Ratings

Weil das Spielniveau zwischen Männern und Frauen unterschiedlich ist, gibt es auch bei der ITN Errechnung eine unterschiedliche Skala für Männer und Frauen.

Score (F)	57-79	80-108	109-140	141-171	172-205	206-230	231-258	259-303	304-344	345-430
Score (M)	75-104	105-139	140-175	176-209	210-244	245-268	269-293	294-337	338-362	363-430
ITN	ITN 10	ITN 9	ITN 8	ITN 7	ITN 6	ITN 5	ITN 4	ITN 3	ITN 2	ITN 1

Die Bewertung des internationalen Ratings erfolgt nach der erreichten Punktzahl, die für das jeweilige Geschlecht in der Tabelle oben festgelegt wurde.

Bitte beachten:

Um eine wahre Bewertung des Spielers zu erreichen, sollte der Spieler den Test 3 mal durchlaufen. Der Durchschnitt aller drei Tests ergibt das wahre ITN Rating.

Beispiel: ein Spieler erreicht die Punktzahlen von 1162, 164, 171 in den 3 Tests, beträgt der Durchschnitt 165,67.

Bei einem Mann würde dies dem Rating von Level 8, bei einer Frau dem Rating von Level 7 entsprechen.

Wenn der Spieler weitere Tests durchlaufen würden, dann wird jeweils der Durchschnitt der letzten 3 Tests errechnet.



Literaturliste/Referenzen



Wir möchten die Gelegenheit wahrnehmen, die folgenden bereits in Gebrauch befindlichen Systeme zu erwähnen, welche als Grundlage für die Entwicklung dieses ITN Praxis Tests gedient haben.

- Avery, C.A., Richardson, P.A., & Jackson, A.W. (1979). A practical tennis serve test: Measurement of skill under simulated game conditions. *RQES*, 50, 554-564.
- Avery, C.A., Richardson, P.A., & Jackson, A.W. (1979). Response to McGehee discussion. *RQES*, 52, 296-297.
- Broer, H.R. & Miller, D.H. (1950). Achievement tests for beginning and intermediate tennis. *RQES*, 21, 203-213.
- Di Genaro, J. (1969). Construction of Forehand drive, Backhand drive and Service tennis tests. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, Vol 40 (3).
- Dyer, J.T. (1935). The backboard test of tennis ability, *RQES*, 6, 63-74.
- Dyer, J.T. (1938). Revision of the Dyer Backboard test of tennis ability. *RQES*, Vol. 9: 25.
- Fox, K. (1953). A study of the validity of the Dyer Back board test and the Miller forehand-backhand test for beginning tennis players. *RQES*, 24, 1-7.
- Hewitt, J.E. (1965). Revision of the Dyer Backboard Tennis Test. *RQES*, 36, 153-157.
- Hewitt, J.E. (1966). Hewitt's achievement test. *RQES*, 37, 2, 231-240.
- Hewitt, J.E. (1968). Classification tests in tennis. *Res Q*, Oct;39(3): 552-5.
- Japanese Tennis Association (1998). On Court Assessment Test. Unpublished document.
- Johnson, N. (2003). SSV System.
- Kemp, J. & Vincent, H.F. (1968). Kemp-Vincent rally test of tennis skill. *RQES*, Vol 39 (4).
- McGehee, R.V. (1979). Discussion of a "practical tennis serve test: Measurement of skill under simulated game conditions". *RQES*, 52, 294-295.
- O'Connell, D. (1983). The 200-Point Ball Control Contest. Unpublished document.
- O'Connell, D. (1995). The 400 point ball contest, *ITF Coaching and Sport Science Review*, 7, 7-9.
- Parcell, K. (1981). A tennis forehand-backhand drive skill test which measures ball control and stroke firmness. *RQES*, 52, 238-245.
- Pyke, S. Elliott, C, & Pyke, B. (1974). Performance testing of tennis and squash players. *British J. of Sports Med.* 8 (2), 80-86.

Wir bedanken uns bei den Mitarbeitern von Tennis Australia, welche den Tests ausgearbeitet haben.