

Eignungskriterien für die Ausbildung von Tennistrainerinnen und Tennistrainern

1 Allgemeines

Persönliches Können im Spiel, das erwarten lässt, dass das Ausbildungsziel im praktischen Bereich erreicht werden kann.

Persönliches Können im Spiel in einer für Wettkämpfe erforderlichen Stärke.

Der Eignungstest wird nach folgenden Kriterien bewertet:

- 1) Bewertung der ausgereiften Schlagtechnik und der Schlagkontrolle
- 2) Beurteilung der Wettkampfstärke
- 3) Bewertung der Sicherheit und Platzierungsgenauigkeit

2 Bewertung der ausgereiften Schlagtechnik und der Schlagkontrolle

- a) Grundlinientest VH II -> VH cr
- b) Grundlinientest VH cr -> RH II
- c) Grundlinientest RH II -> RH cr
- d) Grundlinientest VH II -> RH cr
- e) Grundlinientest Volley und Smash

Die Spieler A und B werden gleichzeitig bewertet.

Ziel: Es wird die situativ-variable Verfügbarkeit der Bewegungstechnik bewertet: Topspin, Slice..

► PUNKTEWERTUNG:

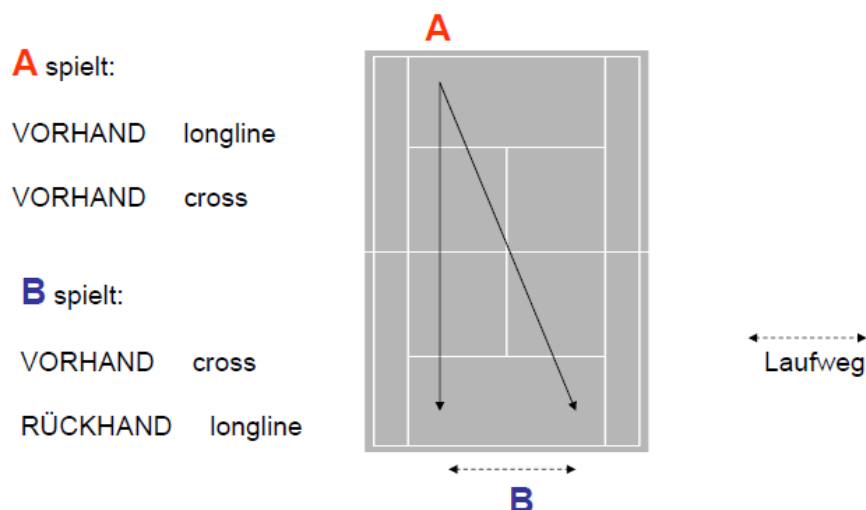
25 = sehr gut

20 = gut

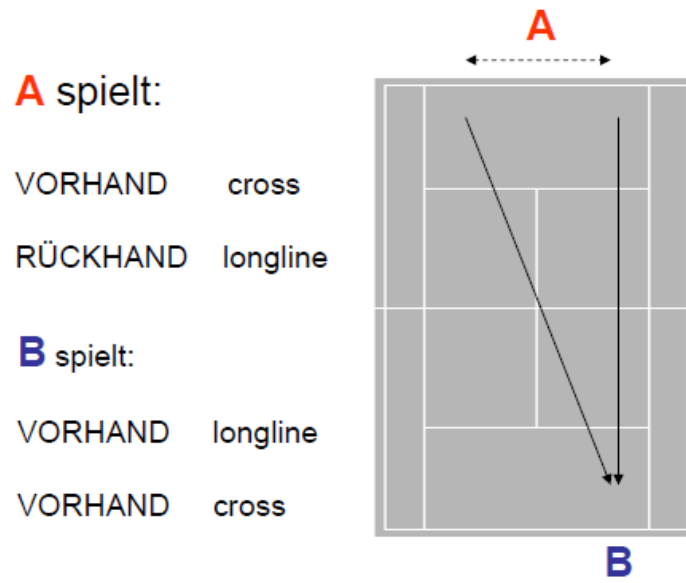
15 = ausreichend

Zwischenwerte und Werte unter 15 sind möglich.

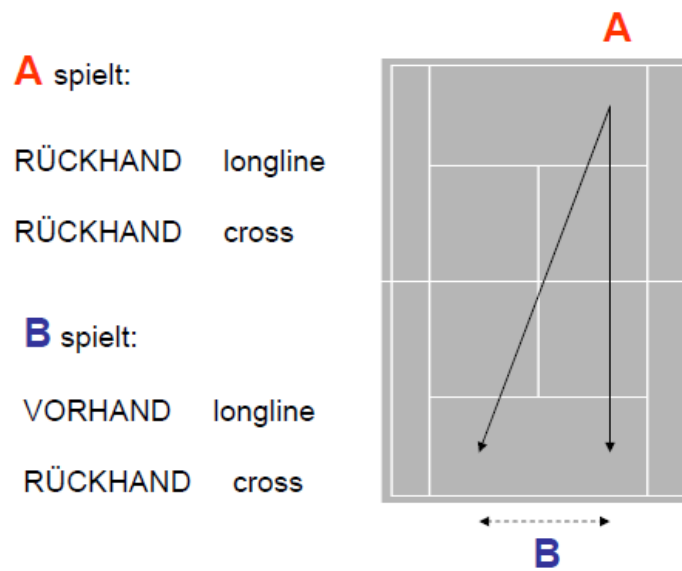
Ad a) Grundlinientest



Ad b) Grundlinientest



Ad c) Grundlinientest



Ad c) Grundlinientest

A spielt:

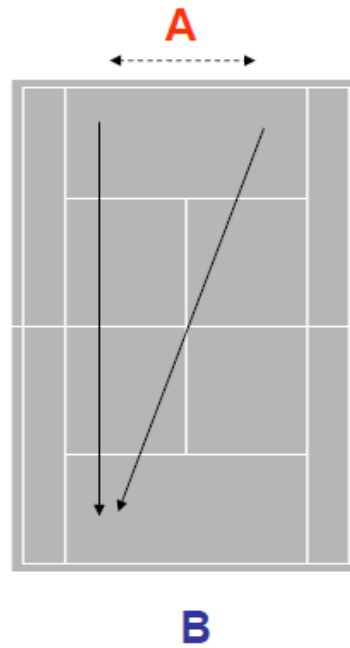
VORHAND longline

RÜCKHAND cross

B spielt:

RÜCKHAND longline

RÜCKHAND cross

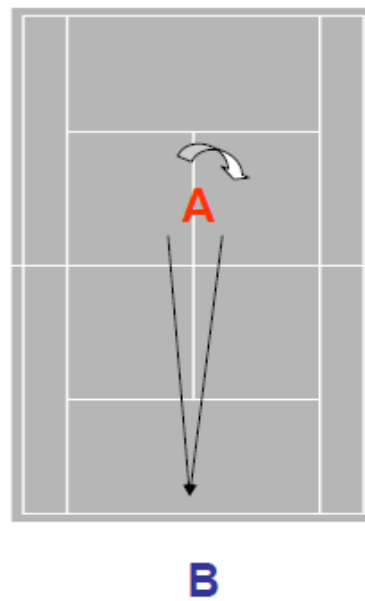


Ad d) Grundlinientest

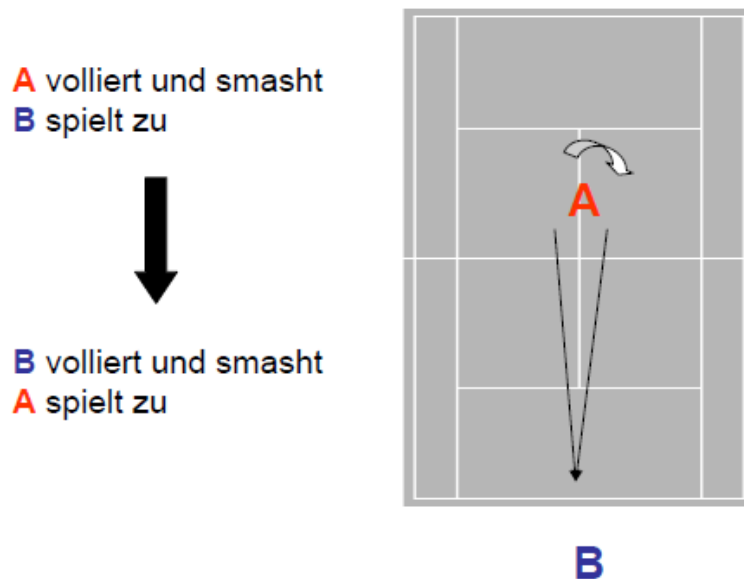
A volliert und smasht
B spielt zu



B volliert und smasht
A spielt zu



Ad e) Grundlinientest



3 Beurteilung der Wettkampfstärke

Es werden Punkte nach subjektiver Wahrnehmung vergeben. Diese setzen sich zusammen aus:

- Spielstärke durch Ranglistenposition
- WTA,- ATP,- und ÖTV – Ranking
- Mannschaftsmeisterschaft

Max. Punktwertung: 25

4 Bewertung der Sicherheit und Platzierungsgenauigkeit

- Grundlinie VH – cross
 - Grundlinie RH - cross
 - Aufschlag
- NUR Drive und Topspinbälle sind erlaubt (kein Slice!)

Nur **A** wird bewertet. **B** spielt mit mittlerem Tempo zu. Bälle, die **B** ins Out, in die falsche Platzhälfte oder ins Aufschlagfeld (zu kurz) spielt, müssen von **A** nicht angenommen werden. Schlägt **A** jedoch einen solchen Ball zurück und trifft das bezeichnete Feld nicht, so zählt dies als Fehler.

Gezählt wird bis zum 3. Fehler.

Beispiel: 1,2.....7, **1.Fehler**, 8,9.....17, **2.Fehler**, 22, **3.Fehler**

-> *daher eingetragener Punktwert: 22*

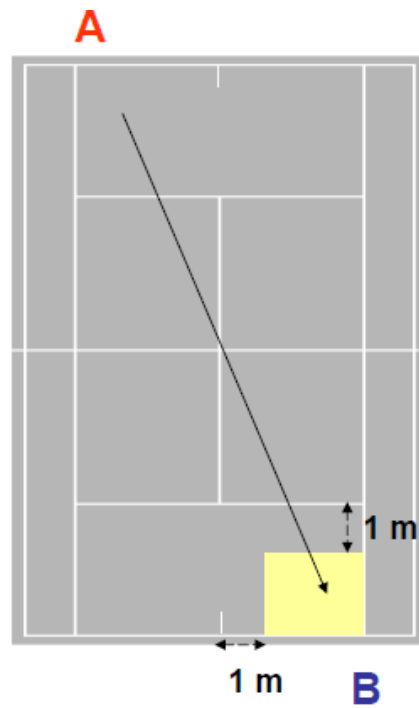
Erreicht der Spieler 25 Treffer vor dem 3.Fehler, so ist der Test abubrechen und dem Spieler der Maximalwert 25 einzutragen. Die Zählung beginnt, sobald nach Kommando der erste Ball als Treffer gewertet wird. Bei einem Fehler bringt der zu bewertende Spieler den nächsten Ball ins Spiel (die Angabe wird nicht gezählt – mit Ausnahme beim Aufschlagtest). Wenn der Spieler insgesamt 170 Punkte erreicht ist der Test abubrechen und die Eignungsprüfung bestanden.

Ad a) Grundlinie VH – cross (Drive oder Topspin)



A muss 25 Treffer schaffen.

Bei 3. Fehler wird
der Test abgebrochen.

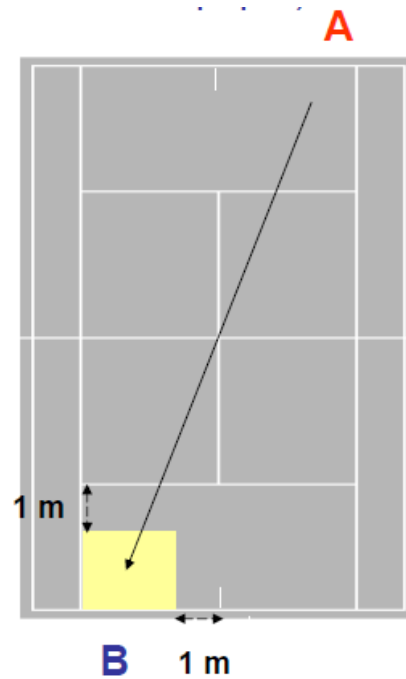


Ad b) Grundlinie RH – cross (Drive oder Topspin)



A muss 25 Treffer schaffen.

Bei 3. Fehler wird
der Test abgebrochen.



Ad c) Aufschlagtest

- A serviert 2x nach rechts und 2x nach links
- Zählweise wie 2a und 2b.
- Der Aufsprung muss hinter einer 3m Kraftlinie erfolgen.

