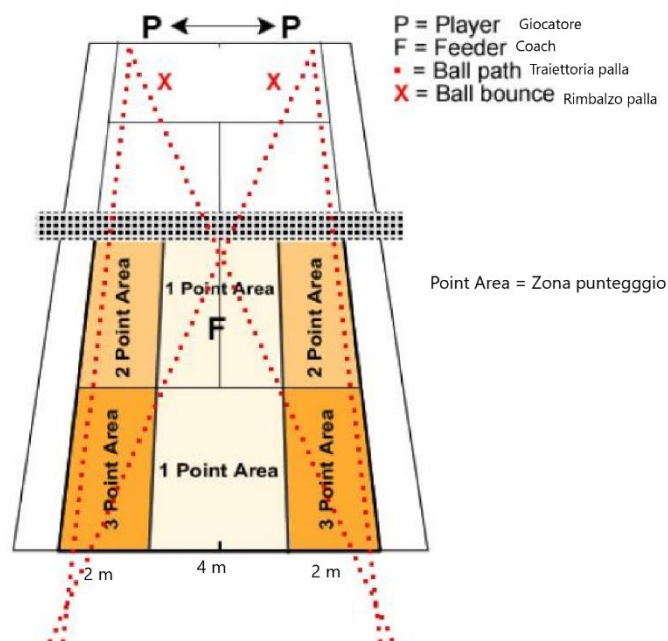


# Special Olympics Challenge

## Skill Tennis 3 – ACCURACY TEST – HIGH LEVEL

### Beschreibung der Skill

Die Skill besteht aus 12 Grundsschlägen, die von der Grundlinie aus entweder longline oder cross geschlagen werden. Der erste Aufprall des Balls entscheidet über die Punktzahl.



### Skill-Effekt

Mit dieser Skill werden die Grundsschläge, die Orientierungsfähigkeit, die Richtung und der Rotationseffekt trainiert.

### Allgemeine Regeln für das Messergebnis

Um diese Skill zu beurteilen, muss das Feld gemäss Anweisungen (siehe Abbildung) eingeteilt werden.

Schlagfolge:

- Vorhand longline – 3 Bälle
- Rückhand longline – 3 Bälle
- Vorhand cross – 3 Bälle
- Rückhand cross – 3 Bälle

Es empfiehlt sich, zuerst die Longline- und dann die Cross-Serie zu spielen, damit der Spieler nicht verwirrt wird.

Es braucht zwei Trainer: einen, der die Bälle zuwirft, und einen zweiten, der das Resultat notiert. Der Zuwerfer darf während der gesamten Challenge nicht ausgewechselt werden.

Punktvergabe:

- **0 Punkte:** wenn der Ball nicht getroffen wird, ins Netz fällt oder in den seitlichen Korridor (Doppel) oder ins Aus gespielt wird.
- **1 Punkt:** wenn der Ball in die Mitte des Feldes (gelb markierte Zone) gespielt wird, wenn der Ball in die 2- oder 3-Punkte-Zone der anderen Seite gespielt wird (z. B. wenn der Spieler cross statt longline spielt oder wenn er longline statt cross spielt)
- **2 Punkte:** wenn der Ball im seitlichen Streifen (in Hellorange) des Einzelfeldes zwischen Netz und Servicelinie auftrifft.
- **3 Punkte:** wenn der Ball im seitlichen Streifen (in Dunkelorange) des Einzelfeldes zwischen Servicelinie und Grundlinie auftrifft.
- Für die Power Area gibt es keinen zusätzlichen Punkt.

Maximale Punktezahl:  $12 \times 3 = 36$  Punkte

2 Versuche durchführen. Es zählt das bessere Resultat.

### Skill-Regeln

- Spielfeld wie in der Abbildung gezeigt einteilen.
- Für die Einteilung des Spielfelds Markierteller oder andere Gegenstände verwenden, die gut sichtbar sind.
- Zwei Versuche durchführen, es zählt das bessere Resultat.
- Der Trainer (F=Feeder) spielt die Bälle so zu, dass der Spieler sie problemlos zurückspielen kann.
- Misslingt dem Trainer ein Zuspiel, muss die ganze Serie mit 3 Würfeln wiederholt werden. In diesem Fall zählt das neue Resultat. Es darf kein zusätzlicher Ball zugespielt werden.

Gerne beantworten wir Ihre Fragen zu dieser Skill: [challenge@specialolympics.ch](mailto:challenge@specialolympics.ch)