

74. oldal

Fejléc

8. fejezet: A megfelelő verseny és játék a kezdő játékosok számára

8.9. ITN szabványleírás

Az ITN szabványleírás alábbi kivonata (ITF 2003) röviden összefoglalja a 10 ITN minősítési kategóriát. A Play Tennis kurzust, amelyhez ez a kézikönyv is tartozik, az ITN 10.3 – ITN 9 kategóriába tartozó, kezdő játékosokkal foglalkozó edzők számára tervezték.

ITN 1	Ez a játékos intenzíven készült a junior és felnőtt szintű nemzeti tornákra, és rendelkezik jelentős professzionális versenytapasztalattal. Rendelkezik ATP/WTA minősítéssel, illetve megfelel a követelményeknek, és a jövedelmének jelentős része a versenydíjakból származik.
ITN 2	Ennek a játékosnak a fő fegyvere az erő és/vagy a biztonság. Képes a játékstratégiák és stílusok változtatására versenyhelyzetben. Rendszerint nemzeti rangsorral rendelkező játékos.
ITN 3	Ez a játékos képes jól kiszámítani a lövéseket, gyakran nagyon jókat üt, és tisztában van azzal, miként építhető fel egy pont. Képes rövid labdákból nyerő ütést ütni, és az ellenfelet hibára készíteni. Képes röptéből és lecsapásból pontot nyerni, és adogatását variálni tudja.
ITN 4	Ez a játékos képes használni az erőt és a pörgéseket, valamint kezdi jól kezelni a labda sebességét. Stabil a lábmunkája, képes szabályozni az ütés mélységét és az ellenfélnek megfelelően változtatni a játékot. Képes az erőteljes első adogatásokra, valamint a második adogatások megcsavarására.
ITN 5	Ennek a játékosnak az ütései biztosak, és mind alapütéskor, mind gyenge ütés esetén képes az irány és a mélység kontrollálására. Képes valamilyen szinten átemelésekre, lecsapásokra, támadásra és röptékre.
ITN 6	Ez a játékos agresszívebben támadja a hálót, fejlett a pályalefedése, fejlett az ütéskontrollja, és párosban fejlődik a csapatmunkája.
ITN 7	Ez a játékos meglehetősen biztonságos ütésekkel rendelkezik, amikor közepes ütemben játszik, de még nem megy minden ütés rutinszerűen. Nem képes a mélységet, az irányt és az erőt kontrollálni.
ITN 8	Ez a játékos képes megítélni/kontrollálni, hogy hova érkezik a labda, és képes rövid labdamenetekre.
ITN 9	Ennek a játékosnak még szüksége van játéktapasztalatra, és képes az ütések több-kevesebb sikerrel végrehajtani.
Szürke ITN 10	A játékos most kezdi a versenyszerű játékot (képes adogatni és fogadni/labdameneteket játszani) a normál méretű pályán és az ITF által jóváhagyott normál típusú labdával.
Zöld ITN 10.1	1. zöld szint: Ez a játékos képes mozgásból kontrollal ütni és labdamenetet játszani az 1. zöld szintű labdával.
Narancs ITN 10.2	2. narancs szint: Ez a játékos rendelkezik a beérkező 2. narancs szintű labda ütéséhez szükséges, bizonyos teniszre jellemző képességgel, bár a labdamenet mozgással és megfelelő kontrollal való fenntartására még nem képes.
Piros ITN 10.3	3. piros szint: Ez a játékos a 3. piros szintű labdával tanulja a kezdő képességeket és gyakorolja a koordinációs feladatokat.