



REGLAS DE TENIS





TABLA DE CONTENIDO

1.- NORMAS APLICABLES	3
2.-EVENTOS OFICIALES.....	3
3.- REGLAS DE COMPETICIÓN	3
3.1 Divisiones/ Series Equitativas.....	3
3.2 Juegos/Partidos.....	4
3.3 Anotación sin Ventaja	4
3.4 Dirigir/Dar Instrucciones (Entrenadores).....	5
3.5 Desempates en posiciones	5
3.6 Dobles de Deportes Unificados	5
3.7 Eventos de Equipo de Tenis Unificados	5
3.8 Competición de Destrezas Individuales.....	7
3.9 Planilla de Evento de Destreza Individual.....	9
4.- NIVELES.....	10
5.- FORMULARIO DE EVALUACIÓN DE ITN.....	14



1. **NORMAS APLICABLES**

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Tenis regirán todas las competiciones de Olimpiadas Especiales. Como programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federación Internacional de Tenis (ITF) para tenis que se encuentran en <http://www.itftennis.com/>. Se aplicarán las reglas de la ITF o del Cuerpo Rector Nacional (NGB), excepto cuando entren en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para el Tenis o el Artículo I. En tales casos, se aplicarán las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales.

Consulte el [Artículo 1](#) para obtener más información sobre códigos de conducta, estándares de entrenamiento, requisitos médicos y de seguridad, división, Premios, criterios para avanzar a niveles más altos de competición y deportes unificados.

2.- **EVENTOS OFICIALES**

El número de eventos está orientado para ofrecer oportunidades de competición a todos los atletas de todas las habilidades. Los programas pueden determinar los eventos ofrecidos y, si es requerido, guías para el manejo de esos eventos. Los entrenadores son responsables de dar entrenamiento y seleccionar la prueba o competición apropiada a cada uno de los atletas dependiendo de la destreza e interés del mismo.

La siguiente es la lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales

- 2.1 Competición Individual de Destrezas
- 2.2 Individuales
- 2.3 Dobles
- 2.4 Dobles Mixtos
- 2.5 Dobles de Deportes Unificados®
- 2.1 Dobles Mixtos de Deportes Unificados®
- 2.2 Equipo Unificado de Tenis

3. **REGLAS DE COMPETICIÓN**

- 3.1. Divisiones / Series Equitativas
 - 3.1.1. Se dividirá a un atleta según el número de ITN y el puntaje final de ITN del formulario de evaluación de ITN.
 - 3.1.2. Debe enviarse un Formulario de evaluación de ITN para cada atleta con el paquete de registro para el evento.
 - 3.1.3. El formulario de evaluación de ITN se proporciona en la Sección D de las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Tenis.



3.2. Juegos/Partidos

3.2.1. Un partido consistirá en lo siguiente

- 3.2.1.1. Dos sets cortos de Tie Break usando una puntuación sin ventaja con un tie break de 10 puntos para decidir el partido. En un set corto, el primer jugador / equipo que gana cuatro juegos gana ese set, siempre que haya un margen de dos juegos sobre el oponente (s). Si el puntaje llega a cuatro juegos, se jugará un juego de desempate de 7 puntos. Cuando el puntaje en un partido es de un Set por lado, se jugará un juego de desempate de 10 puntos para decidir el partido. Este tie-break de desempate reemplaza el decisivo set final.
- 3.2.1.2. Dos juegos completos de tie break de 6 juegos que usan una puntuación sin ventaja con un tie break de 10 puntos para decidir el partido. En un juego de 6 juegos, el primer jugador / equipo en ganar seis juegos gana ese "Partido", siempre que haya un margen de dos juegos sobre el oponente (s). Se jugará un tie-break de 7 puntos en el sexto juego. Cuando el puntaje en un partido es un set por lado, se jugará un tie-break de desempate de 10 puntos para decidir el partido. Este tie break de desempate reemplaza el decisivo set final. No recomendado para atletas con un ITN superior a 6.
- 3.2.1.3. En los dos juegos de tie break de 4 o 6 juegos, habrá un período de descanso de tres minutos antes del tie break decisivo de 10 puntos.
- 3.2.1.4. El sistema de puntuación sin ventaja se utilizará para todas los juegos. El procedimiento sin ventaja es simplemente lo que el nombre implica: el primer jugador en ganar cuatro puntos gana el juego, con el séptimo punto de un juego convirtiéndose en un punto de juego para cada jugador.

3.3. Anotación Sin Ventaja

3.3.1. Juegos de Individuales

- 3.3.1.1. El receptor tiene la opción de escoger recibir en la cancha de ventaja o cancha de deuce, el servicio en el séptimo punto, se hará desde la cancha escogida.

3.3.2. En Juegos de Dobles.

- 3.3.2.1. La pareja receptora tiene la opción de recibir en la cancha de ventaja o cancha de deuce, el servicio en el séptimo punto, se hará hacia el jugador que recibe en la cancha escogida.

3.3.3. En Juegos de Dobles Mixtos.

- 3.3.3.1. El jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo es decir, de hombre a hombre o de mujer a mujer.

3.3.4. En Juegos de Dobles Unificados

- 3.3.4.1. El servicio en el séptimo punto debe ser entregado de atleta a atleta o de compañero a compañero.

3.3.5. Anuncios de Puntuación

- 3.3.5.1. Los anuncios del puntaje en el juego pueden hacerse de la forma convencional o con simples números (Ej: Cero, uno, dos, tres, juego)



- 3.4. Dirigir/ Dar instrucciones (Entrenadores)
 - 3.4.1. Un entrenador designado de Olimpiadas Especiales puede sentarse en la cancha (fuera de la superficie de juego, en una silla ubicada en el poste de la red al lado de la silla del árbitro) y puede dirigir a un jugador cuando los jugadores cambian de lado al final de cada juego impar y durante el descanso de tres minutos antes del tie break decisivo, y no durante un tie break. Los cambios de lado deben completarse en 90 segundos.
- 3.5. Desempates en posiciones
 - 3.5.1. Cuando dos o más atletas / equipos tienen la misma puntuación para decidir la posición final, el empate debe romperse de la siguiente manera:
 - 3.5.1.1. Primero: la menor cantidad de sets perdidos en todos los partidos
 - 3.5.1.2. Segundo: la mayor cantidad de juegos ganados en todos los partidos
 - 3.5.1.3. Tercero: la menor cantidad de juegos perdidos en todos los partidos
 - 3.5.1.4. Cuarto: (excepto para equipos) resultados del enfrentamiento directo.
- 3.6. Dobles de Deportes Unificados
 - 3.6.1. Cada equipo de dobles de Deportes Unificados estará compuesto por un jugador con discapacidad intelectual y un jugador sin discapacidad intelectual, que tengan habilidades similares a las definidas por su Nueva Clasificación ITN y su puntaje total ITN.
 - 3.6.2. Cada equipo determinará su propio orden de servicio y selección de canchas (ad o deuce).
 - 3.6.3. Si los integrantes del doble son calificados individualmente en diferentes niveles, la pareja debe competir en el nivel del integrante de la pareja de doble mejor calificado.
- 3.7. Evento de Equipos de Tenis Unificado
 - 3.7.1. Las reglas del programa de Equipo Unificado de Olimpiadas Especiales se rigen por el cuerpo gobernante ITF (Federación Internacional de Tenis) y las Reglas de Tenis de Olimpiadas Especiales.
 - 3.7.2. Composición del equipo unificado: los equipos de tenis unificados están compuestos por parejas de dobles unificados. La pareja de dobles unificado está compuesta por un jugador con discapacidad intelectual y un jugador sin discapacidad intelectual y que tienen habilidades similares, según lo definido por su puntaje de calificación y edad similar.
 - 3.7.3. Calificación individual: todos los tenistas serán calificados en el formulario de evaluación de ITN. Cuando se reúne una pareja de dobles unificado, el atleta y el compañero unificado deben estar tan estrechamente alineados en la habilidad como sea posible. Los jugadores deben tener el mismo número final de ITN (el jugador A y el jugador B tienen un ITN 8) o deben jugar en el nivel del número ITN más alto (el jugador A tiene un nivel 3 de ITN 9 y el jugador B tiene un nivel 4 de ITN 8), el equipo competirá en el nivel 4, ITN 8).



- 3.7.4. Tamaños del equipo: Las listas de equipos unificados consisten en un mínimo de 3 dobles unificados y un máximo de 6 equipos de dobles unificados. (Ej. La conformación de 3 dobles de un Equipo Unificado deben consistir en: 1 Nivel 2, 1 Nivel 4 y 1 Nivel 5 si es posible).
- 3.7.5. Competición puede ser entre jugadores del mismo grupo o con otros invitados para las competiciones entre el mismo grupo, escuelas, agencias, clubs tienen el mismo número de parejas de mismo nivel y puntaje similar.
- 3.7.6. Formación de divisiones de equipo: durante la competición, los equipos de tenis unificado se dividen según el nivel y la calificación de la pareja (puntajes combinados de calificación individual). Los directores de torneo harán el emparejamiento según el nivel y calificación para la competición.
- 3.7.7. Programación de partidos de dobles: Al programar partidos para una competición, los parejas de dobles con niveles de habilidad similares y con puntajes de calificación similares deben jugar entre sí.
- 3.7.8. Uso de pelotas de tenis designadas y tamaños de cancha para la competición: El puntaje final de ITN y el número final de parejas de dobles de ITN determinan qué tipo de pelota de tenis se debe usar en la competición, así como el tamaño de la cancha. Un puntaje de calificación de la pareja de dobles es el puntaje combinado de los dos jugadores (es decir, el jugador A es un 4 y el jugador B es un 5, lo que le da a su equipo de dobles un puntaje de calificación de 9). Los siguientes son los requisitos:
 - 3.7.8.1. Equipo unificado Nivel 5: las parejas de dobles con un ITN 9 deben usar una pelota de tenis amarilla reglamentaria en la cancha de 78 pies.
 - 3.7.8.2. Equipo unificado Nivel 4: las parejas de dobles con un ITN 8, 7,6 o niveles superiores deben usar una pelota de compresión un 25% más baja (pelota amarilla con punto verde) y jugar en una cancha de 78 pies.
 - 3.7.8.3. Equipo unificado Nivel 2: las parejas de dobles con un ITN 10 jugarán sus partidos en una cancha de 42 pies' (solo área de servicio) y usarán una pelota roja.
- 3.7.9. Sustituciones: No se permiten ninguna sustitución para una pareja de dobles durante un partido. Si cualquiera de los jugadores de una pareja no puede completar el partido, su equipo de dobles perderá por forfait.
- 3.7.10. Formatos de competición: Los siguientes son los formatos de competición que se utilizarán y que se basan en el número de jugadores en ambos equipos. Cuando un equipo tiene más jugadores que el equipo contrario, esos jugadores adicionales compiten en un partido individual de exhibición. Ejemplo:
Ejemplo 1: Los equipos A y B tienen 4 jugadores (2 atletas y 2 compañeros unificados). La competición es de 4 partidos y cuenta un punto por cada victoria. Primer partido del atleta A de la Delegación Uno con el atleta A de la Delegación Dos. Segundo partido del atleta B de la Delegación Uno con el atleta B de la



Delegación Dos. Tercer partido doble A unificado de la Delegación Uno con doble A unificado de la Delegación Dos. Cuarto partido unificado doble B de la Delegación Uno con doble B unificado de la Delegación Dos. si los equipos están empatados, se jugará un quinto partido con el doble tradicional de la Delegación Uno con el doble tradicional de la Delegación Dos.

Ejemplo 2: el equipo A tiene 6 jugadores y el equipo B tiene 8 jugadores. Los dos jugadores adicionales del equipo B juegan un partido de exhibición individual.

Cada equipo tiene:

- 3.7.10.1. 4 jugadores: 2 partidos individuales y 2 dobles.
- 3.7.10.2. 6 jugadores: 3 partidos de puntuación de dobles
- 3.7.10.3. 8 jugadores: 4 partidos de puntuación de dobles
- 3.7.10.4. 10 jugadores: 5 partidos de puntuación de dobles
- 3.7.10.5. 12 jugadores 6 partidos de puntuación de dobles
- 3.7.11. Formato Match Play: Un partid consiste en los mejores 2 de 3 sets cortos. Se utilizará el sistema de puntuación sin ventaja.
 - 3.7.11.1. Cuando ocurre una lluvia o un retraso, se puede usar un partido de 6 juegos en lugar de:
 - 3.7.11.1.1. En un partido de 1 set, el equipo que gana 6 juegos por un margen de 2 juegos gana el set.
 - 3.7.11.1.2. En partidos con empate a 6 juegos, se juega un tie break de 10 puntos.
 - 3.7.11.1.3. Se utilizará la puntuación sin ventaja.
- 3.8. Competición de Destrezas individuales - Nivel 1 - Compuesto por 7 pruebas de destrezas.
 - 3.8.1. En Nivel 1 la pelota será la pelota roja en una cancha de 42 pies (Sólo área de servicio)
 - 3.8.2. Volea recta o de derecha (Forehand)
 - 3.8.2.1. El atleta se para aproximadamente a un metro de la red con el alimentador en el otro lado de la red, ubicado a medio camino entre línea de servicio y la red. A cada atleta se le dan cinco intentos de golpear una pelota con seguridad sobre la red. El alimentador lanza cada pelota por debajo del brazo al lado de la volea recta o derecha del atleta.
 - 3.8.2.2. El atleta obtiene 5 puntos por golpear en el área de servicio en cualquiera de las áreas de servicio.
 - 3.8.3. Volea de revés (Backhand)
 - 3.8.3.1. Igual que en la volea recta o de derecha pero el alimentador lanza la pelota al lado de revés del atleta.
 - 3.8.3.2. A cada atleta se le darán cinco intentos de golpear la pelota
 - 3.8.4. Golpe de fondo de Derecha
 - 3.8.4.1. El atleta se para a un metro del centro (T) de la línea de servicio. El alimentador está en el otro lado de la red, colocado a medio camino entre la



- línea de servicio y la red, arroja la pelota por debajo para que rebote una vez antes de llegar al lado de derecha del atleta. A cada atleta se le dan cinco intentos.
- 3.8.4.2. El atleta anota cinco puntos por cada pelota que cae en cualquiera de las casillas de servicio.
 - 3.8.5. Golpe de fondo de revés.
 - 3.8.5.1. Igual que en el golpe de fondo de recta o de derecha pero el alimentador lanza la pelota al lado de revés del atleta. A cada Atleta se le darán 5 intentos.
 - 3.8.6. Servicio desde el área de empate (deuce).
 - 3.8.6.1. A cada atleta se le dan cinco intentos de golpear un servicio legal desde la cancha derecha hasta el área de servicio. Una pelota que aterrice en la casilla de servicio correcta contará 10 puntos. Se registra un puntaje de cero (0) si el atleta comete una falta con el pie o no consigue meter la pelota en el cuadro de servicio. Se produce una falla con el pie cuando el atleta pisa o sé para sobre la línea de servicio.
 - 3.8.7. Servicio desde el área de ventaja.
 - 3.8.7.1. Igual que en el servicio desde la cancha de empate, pero desde la cancha izquierda hasta la zona de servicio de ventaja.
 - 3.8.7.2. A cada atleta se le dan cinco intentos.
 - 3.8.8. Golpes alternados de fondo con movimientos.
 - 3.8.8.1. El atleta comienza un metro detrás del centro (T) de la línea deservicio. El alimentador está al otro lado de la red, ubicado a medio camino entre la línea de servicio y la red. Alterna los lanzamientos por debajo de la mano hacia los lados derecho y de revés del atleta. Cada lanzamiento debe aterrizar en un punto que esté a medio camino entre la línea de servicio y la red y a medio camino entre la línea de servicio central y la línea lateral individual. Se debe permitir que el atleta regrese a la marca central antes de alimentar la siguiente pelota. A cada atleta se le dan diez intentos.
 - 3.8.8.2. El atleta anota cinco puntos por las pelotas golpeadas que caigan en cualquiera de las casillas de servicio.
 - 3.8.9. Puntuación Final
 - 3.8.9.1. El puntaje final de un jugador se determina sumando los puntajes logrados en cada uno de los siete eventos que comprende la competición de destrezas individuales.



3.9. Planilla de evento de destreza individual:

NOMBRE DEL ATLETA _____				M / F	El alimentador debe estar en el otro lado de la cancha a 2mts de la red	Pelota roja aprobada por la ITF
Delegación _____			División #	CIRCULE LOS PUNTOS DE CADA INTENTO		
HABILIDAD	1ª bola	2ª bola	3ª bola	4ª bola	5ª bola	TOTAL
VOLEA DE DERACHA						
Atleta Posicionado en la red 5 INTENTOS	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	
VOLEA DE REVÉS						
Atleta Posicionado en la red 5 INTENTOS	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	
GOLPES DE FONDO FH						
Atleta Posicionado en el área de servicio 5 INTENTOS	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	
GOLPES DE FONDO BH						
Atleta posicionado en el área de servicio 5 INTENTOS	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	
SERVICIO – DEUCE						
Atleta posicionado en el área de servicio 5 INTENTOS	0 10	0 10	0 10	0 10	0 10	
SERVICIO – AD						
Atleta posicionado en el área de servicio 5 INTENTOS	0 10	0 10	0 10	0 10	0 10	
GOLPES DE FONDO ALTERNADOS	1ª bola	2ª bola	3ª bola	4ª bola	5ª bola	
10 ALTERNADOS FH/BH	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	
Atleta posicionado en el área de servicio	6ª bola	7ª bola	8ª bola	9ª bola	10ª bola	
	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	
					TOTAL	



4. NIVELES

La siguiente es una guía de niveles diseñados para proporcionar oportunidades de competición a atletas de todas las habilidades. Los eventos de competición para los niveles 2 al Nivel 5 son; Individuales, Dobles, Dobles Mixtos y Dobles Unificados.

4.1.

<i>NIVEL</i> <i>1</i>	<i>Competición de Destrezas Individuales</i>	<i>Planilla de Destrezas Individuales</i>	<i>Cancha de 42' y Pelota roja</i>
<i>NIVEL</i> <i>2</i>	<i>JUEGO</i>	<i>ITN 10.1</i>	<i>Cancha de 42' y Pelota roja</i>
<i>NIVEL</i> <i>3</i>	<i>JUEGO</i>	<i>ITN 10</i>	<i>Cancha de 60' y Pelota naranja</i>
<i>NIVEL</i> <i>4</i>	<i>JUEGO</i>	<i>ITN 9</i>	<i>Cancha de 78' y Pelota verde</i>
<i>NIVEL</i> <i>5</i>	<i>JUEGO</i>	<i>ITN 8, 7</i>	<i>Cancha de 78' y Pelota amarilla</i>
<i>NIVEL</i> <i>6</i>	<i>JUEGO</i>	<i>ITN 6, 5, 4</i>	<i>Cancha de 78' y Pelota amarilla</i>

4.2. En Juego de dobles, ambos jugadores deben ser clasificados al mismo nivel. Si no, el equipo debe jugar al nivel del jugador más alto. (Ejemplo: los jugadores de Nivel 4 y Nivel 5 emparejados juntos deben competir en el Nivel 5 con la pelota amarilla designada y cancha de 78'). La clasificación combinada de individuales se usará para dividir al equipo en el nivel superior.

4.3. Referencias

4.3.1. Evaluación de ITN - <http://www.itftennis.com/>

4.3.2. Diagramas de Canchas por niveles - http://media.specialolympics.org/soi/files/resources/Sports-RulesCompetitions/Tennis/Levels_court_diagrams.docx

4.3.3. Video de Evaluación de OE ITN

4.3.3.1. <https://vimeo.com/289520911/caff34e88b> - Cómo preparar la cancha

4.3.3.2. <https://vimeo.com/289517598/a32620c8c1> - Niveles 4/5/6 cancha dura

4.3.3.3. <https://vimeo.com/289519201/48bf99adf6> - Niveles 4/5/6 cancha de arcilla

4.3.3.4. <https://vimeo.com/289516053/0f0096b73e> - Nivel 3 cancha de arcilla

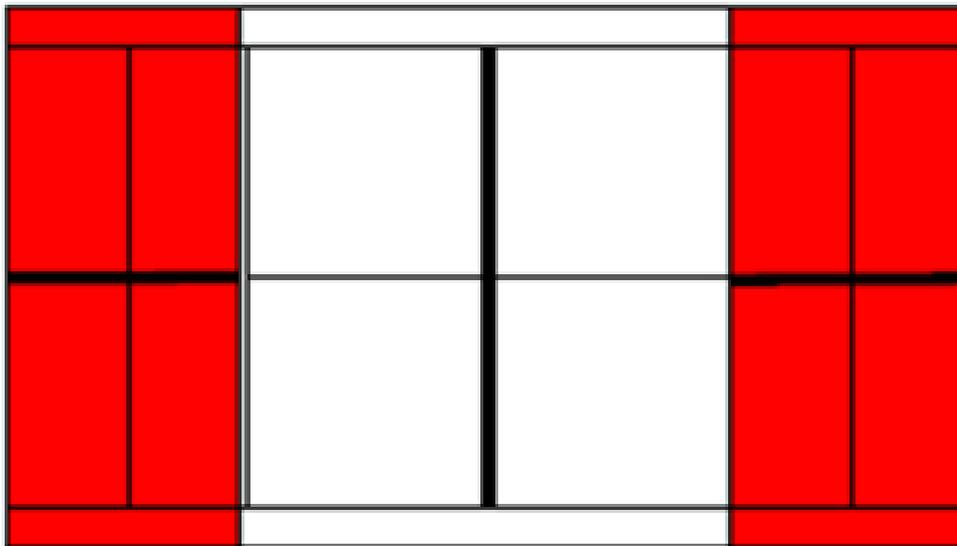
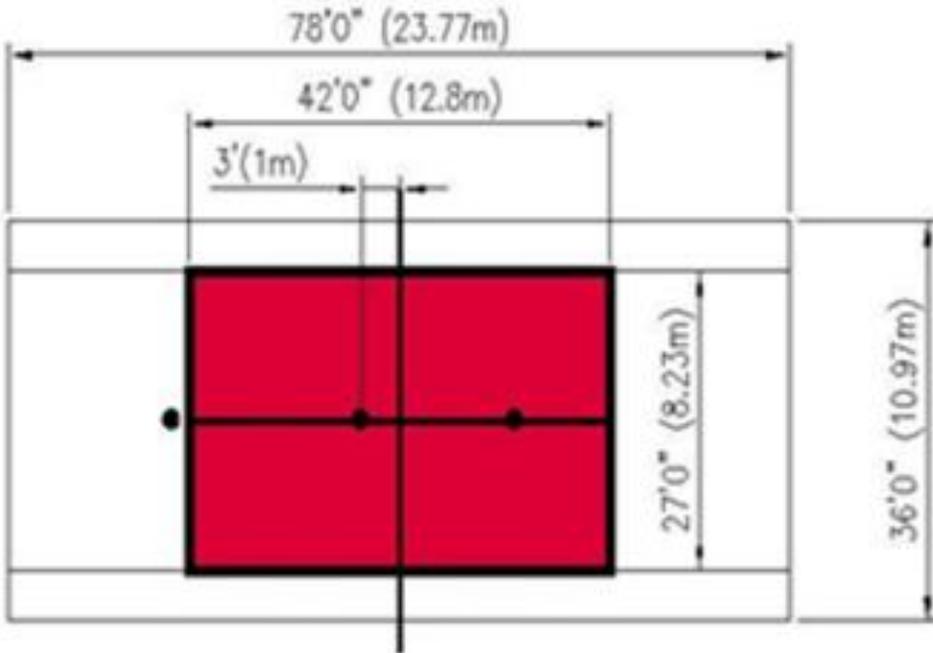
4.3.3.5. <https://vimeo.com/289515397/89c2e66ba5> - Nivel 2 cancha dura

4.3.3.6. <https://vimeo.com/289514735/a615dc5d35> - Nivel 2 cancha de arcilla



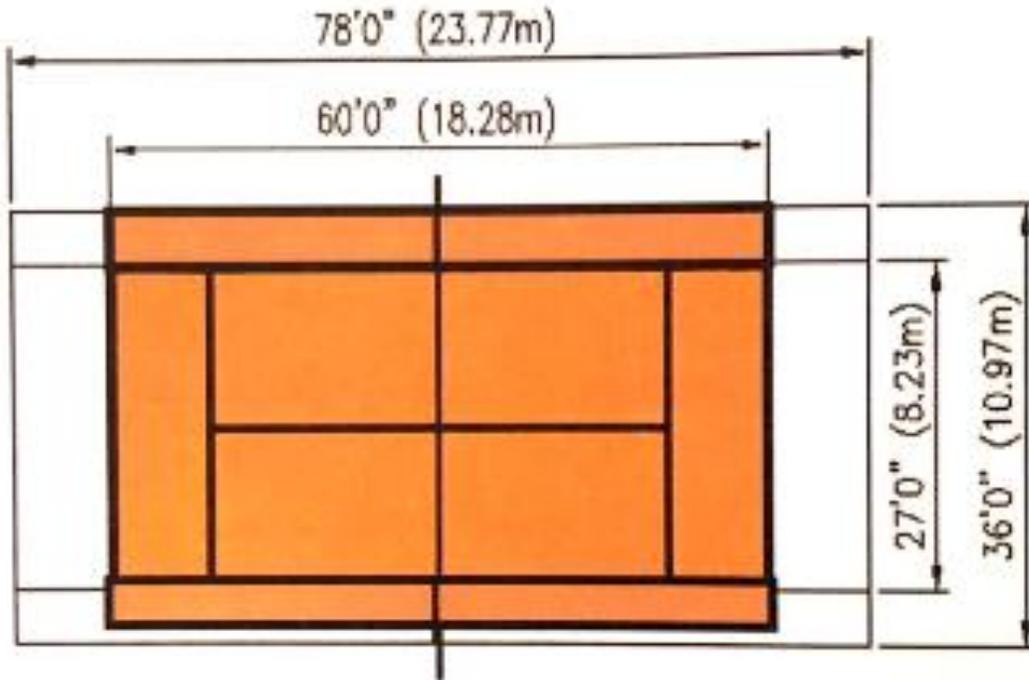
4.4. Diagrama de la cancha por Niveles

4.4.1. Niveles 1 y 2

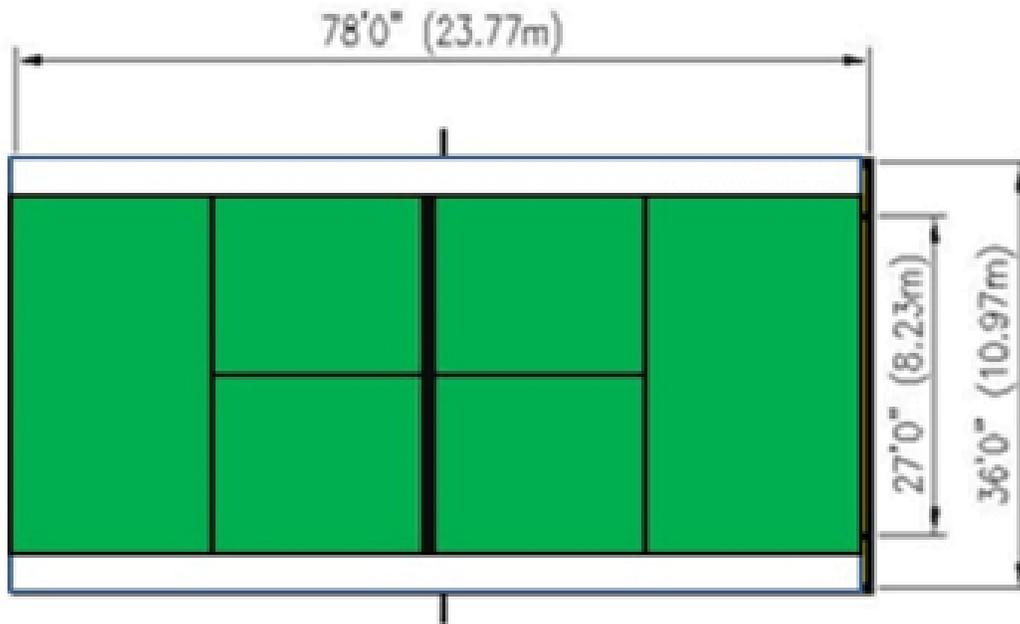




4.4.2. Nivel 3

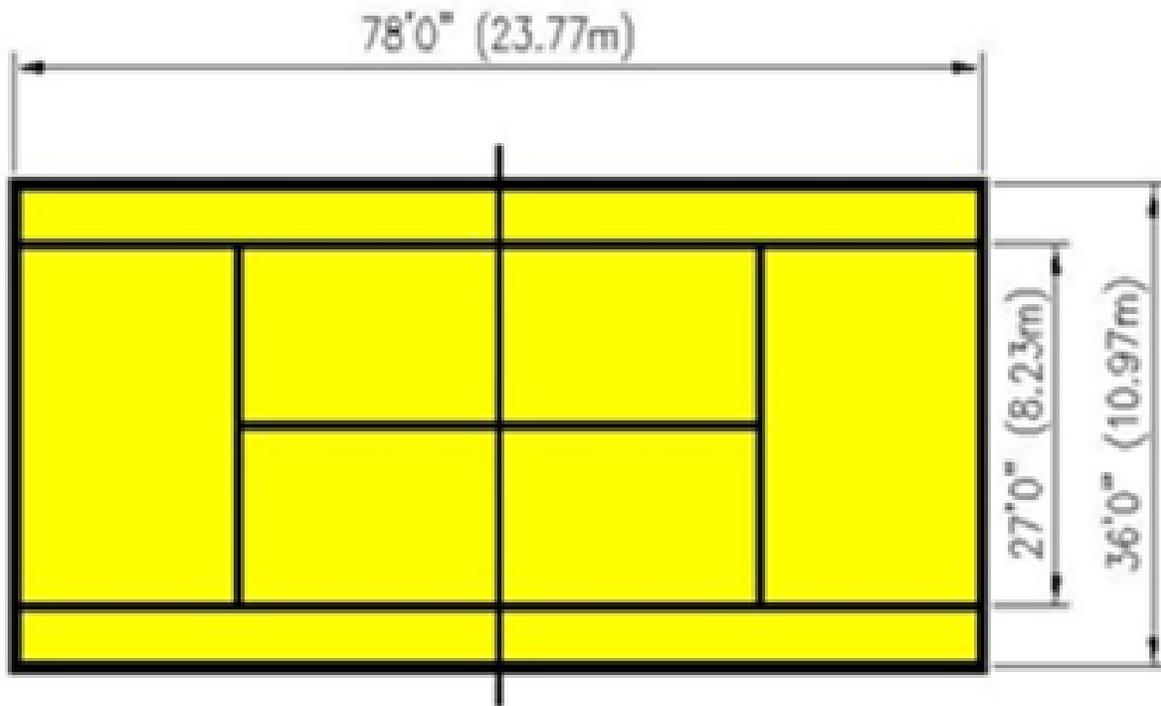


4.4.3. Nivel 4





4.4.4. Niveles 5 y 6





5. FORMULARIO DE EVALUACIÓN DE ITN.

5.1. 10.1 Para Nivel 2

International Tennis Number - On Court Assessment for 10.1

Name:	Date of birth:
Assessor:	Date:

Court size for this assessment - Full court Service Box Only

Groundstroke Consistency		
Stroke	#	Score
Forehand	1	
Backhand	2	
Forehand	3	
Backhand	4	
Forehand	5	
Backhand	6	
Forehand	7	
Backhand	8	
GS Depth Total		

Volley Consistency		
Stroke	#	Score
Forehand	1	
Backhand	2	
Forehand	3	
Backhand	4	
Volley Depth Total		

Serve Consistency		
Stroke	#	Score
Right	1	
Left	2	
Right	3	
Left	4	
Serve Total		

1 point for each volley and groundstroke in service box
 1 point for every serve in correct service box

what's your number?



International Tennis Number

This ITN Assessment was conducted in accordance with the guidelines set forth in the Official ITN Assessment Guide. I hereby agree to its authenticity.

Signed by/behalf of the player

Signed by the assessor

SCORING

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 Time
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 18 19 21 26 32 39 45 52 61 76 Score

Signed by the assessor

Strokes Total	Mobility Score	Total Score
		0

Number of Assessments New ITN Rating



5.2. Formulario de Evaluación de ITN para los niveles 3, 4, 5 y 6

International Tennis Number — On Court Assessment

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

what's your number?



International Tennis Number

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

This ITN Assessment was conducted in accordance with the guidelines set forth in the Official ITN Assessment Guide. I hereby agree to its authenticity.

Signed by/behalf of the player:

Signed by the Assessor:

Strokes Total	Mobility Score	Total Score

Mobility Table	Time	Score

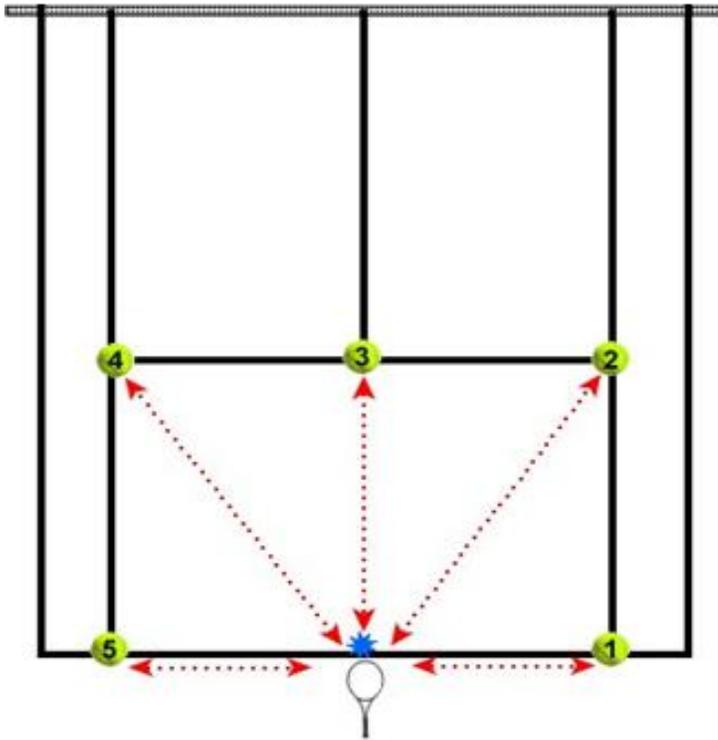
T	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15														
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76														
Score (F)	57-79				80-108				109-140				141-171				172-205				206-230				231-258				259-303				304-344				345-430			
Score (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			

Number of Assessments	New ITN Rating

Circle players ITN level after completing the Assessment.



5.3. Prueba de Movilidad para todos los niveles



Máximo posible = 76 Puntos

Evaluación de movilidad Esta evaluación mide el tiempo que le toma a un jugador recoger cinco pelotas de tenis y devolverlas individualmente a una zona especificada

La puntuación se registra en segundos.

Los puntos se otorgan en función del tiempo que lleva completar esta tarea.

Cuanto más rápido complete un jugador la tarea, más puntos se otorgarán.

Procedimiento:

Coloque una raqueta de tenis con la cabeza de la raqueta justo detrás de la marca central en el medio de la línea de fondo. El mango de la raqueta apunta hacia la valla posterior como se muestra en el diagrama.

Coloque 5 pelotas en la cancha como se muestra

TABLA DE MOVILIDAD T= Tiempo P= Puntos

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
P	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

Ejemplo: Mientras más rápido más puntos se obtienen: 29 segundos = 12 puntos