

## ARTYKUŁ 16 – TENIS

Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics powinny obowiązywać we wszystkich zawodach tenisowych rozgrywanych w systemie Olimpiad Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy Olimpiady Specjalne stworzyły te przepisy w oparciu o przepisy tenisa FIT (Federation Internationale de Tennis). Podczas rozgrywania zawodów zastosowanie powinny być stosowane przepisy FIT za wyjątkiem przypadków kiedy przepisy te są sprzeczne z przepisami Olimpiad Specjalnych. W takich przypadkach stosować należy Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics.

### SEKCJA A – KONKURENCJE OFICJALNE

1. Gra pojedyncza
2. Gra podwójna
3. Gra podwójna zunifikowana
4. Indywidualny Konkurs Sprawności

Konkurencje dla osób o najniższej sprawności:

5. Odbicie piłki do celu z powietrza
6. Odbicie piłki dłonią (kożłowanie dłonią)
7. Odbijanie piłki od rakiety
8. Odbiór piłki

### SEKCJA B – ZASADY ROZGRYWANA ZAWODÓW

#### 1. Gra meczowa

- a. Mecz składa się z jednego seta z sześcioma gemami „bez przewagi” z 12-punktowym tie-breakiem rozgrywanym przy stanie po sześć.
- b. Set jest wygrany przez zawodnika, bądź drużynę, która jako pierwsza wygra łącznie sześć gemów z przewagą dwóch. Przy stanie sześć do sześciu rozgrywany jest tie-break.
- c. W rozgrywaniu całego meczu jest stosowany system punktacji „bez przewagi”. Procedura „bez przewagi” oznacza po prostu to co sugeruje nazwa: pierwszy zawodnik, który zdobywa cztery punkty wygrywa gem; siódmy punkt w gemie jest dla zawodników punktem kończącym gem. Przy rozgrywaniu siódmego punktu odbierający ma prawo wyboru pola serwisowego, na które podający będzie serwował.

Jeśli wynik w secie rozgrywany w systemie „bez przewagi” osiągnie stan sześć do sześciu, stosowany jest dwunastopunktowy tie-break.



## UWAGA:

Liczenie punktów może odbywać się albo systemem konwencjonalnym albo cyframi np. „zero, jeden, dwa, trzy, gem”.

d. 12-punktowy tie-break jest rozgrywany zawsze, gdy set osiągnie stan po sześć.

W grze pojedynczej – Zawodnik A, który serwował w pierwszym gemie seta, serwuje pierwszą piłkę z prawego pola kortu. Zawodnik B serwuje piłkę drugą i trzecią (z lewego i prawego). A serwuje piłkę czwartą i piątą (z lewego i prawego). B serwuje piłkę szóstą (z lewego), a po zmianie stron, siódmą (z prawego). A serwuje piłkę ósmą i dziewiątą (z lewego i prawego). B serwuje piłkę 10 i 11 (z lewego i prawego). A serwuje piłkę 12 (z lewego). Zawodnik, który zdobędzie siedem punktów spośród tych pierwszych 12, wygrywa gem i set. Jeśli osiągnięty zostanie wynik po sześć, zawodnicy zamieniają się stronami i kontynuują według tego samego schematu do chwili, gdy jeden z zawodników uzyska dwa punkty przewagi, które dadzą mu zwycięstwo w gemie i secie. Należy zauważyć, że zawodnicy zamieniają się stronami co sześć punktów i że zawodnik serwujący ostatnią piłkę w danej 6-punktowej części, serwuje również pierwszą w kolejnej (z prawego pola kortu). W kolejnym secie zawodnicy zamieniają się stronami i B serwuje w pierwszym gemie.

W deblu – Stosuje się ten sam schemat, co w grze pojedynczej, a partnerzy zachowują swoją kolejność serwowania. W rozgrywce zawodników A-B przeciw C-D, gdzie A serwował w pierwszym gemie seta, A serwuje pierwszą piłkę (z prawego). C serwuje piłkę drugą i trzecią (z lewego i prawego). B serwuje piłkę czwartą i piątą (z lewego i prawego). D serwuje piłkę szóstą (z lewego), a po zmianie stron, piłkę siódmą (z prawego). A serwuje piłkę ósmą i dziewiątą (z lewego i prawego). C serwuje piłkę 10 i 11 (z lewego i prawego). B serwuje piłkę 12 (z lewego). Drużyna, która uzyska siedem punktów spośród tych pierwszych 12, wygrywa gem i set. Jeśli osiągnięty zostanie wynik sześć do sześciu, drużyny zamieniają się stronami. Wówczas B serwuje piłkę 13 (z prawego) i kontynuują do czasu, gdy jedna z drużyn uzyska dwupunktową przewagę i w ten sposób wygra gem i set. Tak jak w grze pojedynczej, zamieniają się stronami na jeden gem, by zacząć kolejny set, w którym drużyna C-D będzie serwować jako pierwsza.

e. Zawodnik może otrzymywać wskazówki od trenera Olimpiad Specjalnych w momencie zmiany strony kortu, na zakończenie gema, ale nie wtedy gdy zawodnik zmienia stronę kortu w trakcie tie-breaku.

## 2. Gra podwójna zunifikowana

- Każda drużyna w deblu zunifikowanym składa się z jednego zawodnika i jednego partnera.
- Każda drużyna określa swoją własną kolejność serwowania i wybór pola (serwis/przewaga).



### 3. Indywidualny Konkurs Sprawności

#### a. Odbijanie piłki rakieta o kort

- 1) Uczestnik zdobywa punkt za każdym razem kiedy użyje rakiety do odbicia piłki o kort. Jeżeli uczestnik straci kontrolę nad piłką należy dać mu lub jej inną piłkę i kontynuować liczenie. Uczestnik wykonuje zadanie przez 30 sekund.

#### b. Podbijanie piłki do góry

- 1) Uczestnik zdobywa punkt za każdym razem gdy podbije piłkę rakieta do góry. Jeżeli uczestnik straci kontrolę nad piłką należy dać jemu lub jej inną piłkę i kontynuować liczenie. Uczestnik wykonuje zadanie przez 30 sek.

#### c. Forhend wolej

- 1) Uczestnik stoi w odległości około 1 metra od siatki; podający piłki stoi po drugiej stronie siatki w połowie drogi między linią serwisową i siatką. Uczestnik ma pięć prób, aby przebić piłkę na drugą stronę siatki. Podający piłki rzuca je z dołu na forhendową stronę gracza.
- 2) Uczestnik uzyskuje 10 punktów za odbicie piłki w głąb kortu na lub pomiędzy linię końcową, serwisową i boczną. Uczestnik uzyskuje 5 punktów za umieszczenie piłki w którymkolwiek z pól serwisowych.

#### d. Bekhend wolej

- 1) To samo co przy forhendzie wolej z tym, że podający rzuca uczestnikowi piłkę na jego bekhendową stronę. Każdy uczestnik ma prawo do pięciu prób.

#### e. Odbicie od ziemi-forhend

- 1) Uczestnik stoi na lub za linią końcową. Podający piłki usytuowany jest w połowie drogi między siatką i linią serwisową po tej samej stronie siatki co gracz. Rzuca on piłkę z dołu tak, że odbija się ona raz zanim dotrze forhendowej strony uczestnika. Uczestnik ma prawo do pięciu prób.
- 2) Uczestnik uzyskuje 10 punktów za odbicie piłki w głąb kortu na lub pomiędzy linią końcową, serwisową i boczną. Uczestnik uzyskuje 5 punktów za umieszczenie piłki w którymkolwiek z pól serwisowych.

#### f. Odbicie od ziemi – bekhend

- 1) To samo co przy odbiciu od ziemi-forhend z tym, że podający podaje piłkę na bekhendową stronę uczestnika. Każdy uczestnik ma prawo do pięciu prób.

#### g. Serwis na stronę równowagi

- 1) Uczestnik ma prawo do pięciu prób zaserwowania z prawej strony kortu w serwisowe karo równowagi. Piłka, która wylądowuje we właściwym karze serwisowym liczy się za 10 punktów. Uczestnik uzyska 0 punktów jeżeli popełni błąd stóp lub nie uda mu się umieścić piłki we właściwym karze. Błąd stóp ma miejsce wtedy gdy uczestnik wejdzie na lub przekroczy linię końcową lub przedłużenia oznaczenia środka kortu lub linii bocznej.

#### h. Serwis na stronę przewagi

- 1) To samo co przy serwisie na stronę równowagi ale uczestnik serwuje z lewej strony kortu w serwisowe karo przewagi. Uczestnik ma prawo do pięciu prób.



i. Wymiana uderzeń w trakcie poruszania się

- 1) Uczestnik znajduje się pośrodku linii końcowej lub poza nią. Podający piłkę – stojąc w połowie drogi pomiędzy linią serwisową i siatką po tej samej stronie siatki co gracz – rzuca graczowi piłkę raz na forhendową raz na bekhendową stronę. Każdy rzut powinien trafiać w punkt, który jest w połowie drogi zarówno między linią końcową i końcem kara serwisowego jak i pomiędzy znakiem serwisowym a boczną linię singlową. Uczestnikowi należy pozostawić czas na to, żeby wrócił do środka kortu przed rzuconiem następczej piłki. Graczowi przysługuje 10 prób.
- 2) Uczestnik zdobywa 10 punktów za trafienie w tylną część kortu na lub między linię końcową, linię kara serwisowego oraz linię boczną kortu. Uczestnik zdobywa 5 punktów za trafienie w którekolwiek karo serwisowe.

j. Wynik końcowy

- 1) Wynik końcowy każdego gracza jest sumą punktów uzyskanych w 9 konkurencjach, które składają się na Indywidualny Konkurs Sprawności.

#### 4. Odbicie piłki do celu z powietrza

- a. Zawodnik ma 10 prób. Jego zadaniem będzie odbicie piłki i trafienie w dowolne miejsce pola wyznaczonego przez linie boczne do gry pojedynczej i linię końcową, po przeciwnej stronie kortu.
- b. Zawodnik próbuje odbić na przeciwną stronę kortu jak najwięcej piłek.
- c. Za każde udane odbicie przyznaje się jeden punkt.

#### 5. Odbicie piłki dłonią (koczowanie dłonią)

- a. Zawodnik odbija piłkę od nawierzchni kortu używając dłoni. Wynik to największa liczba nieprzerwanych odbić. Zawodnik ma dwie próby.

#### 6. Odbijanie piłki od rakiety

- a. Zawodnik wykonuje jak najwięcej nieprzerwanych podbić piłki rakieta w powietrze. Zawodnik ma dwie próby.
- b. Wynik końcowy to wyższa liczba punktów spośród dwóch prób.

#### 7. Odbiór piłki

- a. Zawodnik stoi między linią końcową i serwisową. Trener podający mu piłki stoi w pobliżu siatki, po tej samej stronie kortu co zawodnik. Trener rzuca piłkę do zawodnika „z dołu”. Piłka musi odbić się od kortu jeden raz zanim dotrze do strony forhendowej zawodnika. Zadaniem zawodnika jest odbicie piłki ponad siatką na przeciwną stronę i trafienie w pole wyznaczone przez linie boczne do gry pojedynczej i linię końcową kortu (kort do gry pojedynczej). Konkurencja trwa do pierwszego nieudanego odbicia piłki na przeciwną stronę kortu lub do wybicia jej wyznaczone pole. Przeprowadzane są dwie rundy.
- b. Za każde udane odbicie przyznawany jest jeden punkt, a za wynik końcowy uznawana jest runda, w której zawodnikowi uda się, w sposób nieprzerwany, odebrać więcej piłek.

