

البند الخامس عشر - التنس الأرضي

تحكم القوانين الرسمية لرياضات الأولمبياد الخاص كل مسابقات الأولمبياد الخاص للتنس الأرضي. كبرنامج رياضي دولي فقد وضع الأولمبياد الخاص هذه القوانين بناء على قوانين الاتحاد الدولي للتنس الأرضي. يتم استخدام قوانين الاتحاد الدولي للتنس الأرضي إلا في حالة وجود تعارض بينها وبين القوانين الرسمية لرياضات الأولمبياد الخاص في هذه الحالة يتم استخدام القوانين الرسمية لرياضات الأولمبياد الخاص.

القسم (أ) البطولات الرسمية:

- 1- الفردي
 - 2- الزوجي
 - 3- زوجي (موحد)
 - 4- مسابقة المهارات الفردية
- تعتبر المسابقات التالية تنافسا مفيدا للاعبين ذوي المستويات المنخفضة.
- 5- الضربة تجاه الهدف
 - 6- الضربة المرتدة تجاه الهدف
 - 7- ضربة المضرب المرتدة
 - 8- إرجاع الضربة

القسم (ب) قوانين المسابقة:

1- أسلوب لعب المباريات:

أ- تتكون المباراة من ست مجموعات، وتتكون كل مجموعة من 12 نقطة.
ب- يفوز اللاعب أو الفريق الذي يتمكن من الفوز بست مجموعات بفارق مجموعتين. في حالة التعادل بست مجموعات لكل لاعب، يتم لعب مجموعة فاصلة لحسم التعادل.
ت- يتم استخدام نظام عدم إضافة النقاط عند لعب جميع المباريات. نظام عدم الإضافة هو ببساطة ما يعينه الاسم، حيث أن أول لاعب يفوز بأربعة نقاط يفوز بالمباراة. أما النقطة السابعة بالمباراة فتصبح نقطة حسم المباراة بالنسبة لكل لاعب. لاعب الاستقبال له ميزة اختيار جانب الملعب، أو جانب ملعب التعادل الذي سيتم تنفيذ ضربة الإرسال عليه عند النقطة السابعة. إذا وصلت مجموعة عدم الإضافة إلى ست مباريات للجميع، فإنه يتم لعب مجموعة فاصلة من 12 نقطة.

ملحوظة:

" يمكن أن يتم إعلان النقاط أما بالمصطلحات التقليدية أو بالأرقام البسيطة مثل: صفر و 1 و 2 و 3 و نهاية المباراة "

ث- يتم لعب مجموعة فاصلة من 12 نقطة. عندما تصل المباراة إلى تعادل 6 مجموعات لكل فريق فلاعب الفردي رقم (أ) الذي نفذ أول إرسال بالمجموعة فإنه يحرز أول نقطة من الجانب الأيمن من ملعب. أما اللاعب (ب) فإنه يرسل النقاط اثنين وثلاثة (من اليسار واليمين). ثم يقوم اللاعب (أ) بتنفيذ إرسال النقطة الرابعة والخامسة (من اليسار ومن اليمين). أما اللاعب (ب) فيقوم بتنفيذ إرسال النقطة السادسة (من اليسار)، و بعد تبادل الأماكن إرسال النقطة السابعة من (اليمن)، ثم يقوم اللاعب (أ) بتنفيذ إرسال النقاط الثامنة والتاسعة (من اليسار ومن اليمين)، و يقوم اللاعب (ب) بإرسال النقاط العاشرة و الحادية عشر (من اليسار و من اليمين). و يقوم اللاعب (أ) بتنفيذ إرسال النقطة الثانية عشرة (من اليسار). اللاعب الذي يحرز أولا سبعة نقاط أثناء أول 12 نقطة يفوز بالمباراة وبالمجموعة. إذا وصل التهديد إلى ست نقاط لكلا الفريقين فيجب على اللاعبين تبادل الأماكن و استكمال اللعب حتى يتمكن أحدهما من إحراز نقطتين و



ذلك يؤهله للفوز بالمباراة وبالمجموعة. يجب ملاحظة ضرورة تغيير اللاعبين لأماكنهم كل ستة نقاط، وأن اللاعب الذي يحرز آخر نقطة في أحد المجموعات سداسية النقاط فإنه يقوم بتنفيذ إرسال أول نقطة من المجموعة التالية (من الجانب الأيمن للملعب)، و بالنسبة للمجموعة التالية، فإن اللاعبين يغيرون أماكنهم، و اللاعب (ب) ينفذ أول ضربة إرسال في المجموعة المعنية.

- الزوجي:

ينطبق عليه نفس نظام الفردي، مع احتفاظ الزملاء بتتابع الإرسال. في مباراة طرفاها اللاعبين (أ) و (ب) ضد اللاعبين (ج) و (د) يقوم اللاعب (أ) بتنفيذ إرسال أول مجموعة في المباراة حيث ينفذ إرسال أول نقطة (من اليمين). أما اللاعب (ج) فيقوم بإرسال النقطتين اثنتين و ثلاثة (من اليسار و من اليمين)، ثم يقوم اللاعب (ب) بتنفيذ إرسال النقطتين الرابعة والخامسة (من اليسار و من اليمين)، ثم يقوم اللاعب (د) بتنفيذ إرسال النقطة السادسة (من اليسار) ثم يقوم الفريقان بتغيير الأماكن، حيث يقوم اللاعب (د) بتنفيذ إرسال النقطة السابعة (من اليمين)، بعده يقوم اللاعب (أ) بتنفيذ إرسال النقطتين الثامنة والتاسعة (من اليسار و من اليمين)، أما اللاعب (ج) فيقوم بتنفيذ إرسال النقطتين العاشرة والحادية عشرة (من اليسار و من اليمين)، بعده يقوم اللاعب (ب) بتنفيذ إرسال النقطة الثانية عشر (من اليسار). الفريق الذي يفوز بسبعة نقاط أثناء هذه المجموعة المكونة من 12 نقطة يفوز بالمجموعة و بالمباراة. إذا وصل التهديد إلى ستة نقاط تعادل للفريقين، فإنهما يقومان بتغيير الأماكن، ثم يقوم اللاعب (ب) بتنفيذ إرسال النقطة الثالثة عشرة (من اليمين)، و يستمر حتى يتمكن أحد الفريقين من إحراز نقطتين متتاليتين حيث يفوز بالمجموعة و المباراة. مثلما هو الحال في مباريات الفردي، فإن الفريقين يقومان بتغيير الأماكن في نهاية كل المباراة حتى يبدأ المجموعة التالية، مع تنفيذ الفريق المكون من (ج) و (د) لأول ضربة إرسال.

هـ- يمكن للاعب أن يتلقى تعليمات من مدرب معين من قبل الأولمبياد الخاص عندما يقوم اللاعب بتغيير الأماكن في نهاية المباراة، و ليس عند تغيير الأماكن في المباراة الفاصلة.

2- زوجي موحد:

أ- يتكون كل فريق زوجي (موحد) من لاعب و شريك.

ب- يحدد كل فريق ترتيب تنفيذ ضربات الإرسال الخاص به، و كذلك الملعب الخاص به.

مسابقة المهارات الفردية:

أ- ضرب الكرة بالمضرب (Rocket Bounce)

1- يحرز اللاعب نقطة لكل مرة يتمكن فيها، باستعمال المضرب، من ضرب الكرة بأرضية الملعب. إذا فقد اللاعب سيطرته على الكرة، يتم تسليمه كرة أخرى حتى يستمر العد، و يؤدي اللاعب هذه المهارة لمدة 30 ثانية.

ب- ضرب الكرة لأعلى (Ups)

1- يحرز اللاعب نقطة عن كل مرة يتمكن فيها من ضرب الكرة لأعلى في الهواء بواسطة المضرب. إذا فقد اللاعب سيطرته على الكرة يتم تسليمه كرة أخرى حتى يستمر في العد، و يؤدي اللاعب هذه المهارة لمدة 30 ثانية.

ث- ضرب الكرة بوجه المضرب (Forehand Volley)

1- يقف اللاعب تقريبا على مسافة (1) متر من الشبكة مع وقوف لاعب المنافس في منتصف المسافة بين خط الإرسال والشبكة. يقوم للاعب بتنفيذ خمس محاولات لضرب الكرة فوق الشبكة و يقوم اللاعب المرر (اللاعب المنافس) برمي الكرة تجاه وجه يد اللاعب.

2- يحرز اللاعب 10 نقاط عن كل مرة يتمكن فيها من ضرب الكرة داخل الملعب الخلفي، أو بين الحد النهائي و خط الإرسال و الخطوط الجانبية للفردي، و يحرز 5 نقاط عن كل مرة يتمكن فيها من ضرب الكرة داخل أي منطقة إرسال.

ث- ضرب الكرة بظهر المضرب (Backhand Volley):



1- نفس قواعد ضرب الكرة بوجه اليد، فيما عدا أن لاعب المرر يرسل الكرات تجاه ظهر يد اللاعب، و يمنح كل لاعب خمس محاولات.

ج- ضرب الكرة بوجه المضرب (Forehand Ground stroke)

1- يقف اللاعب عند أو خلف الحد النهائي، و يقف اللاعب المرر في منتصف المسافة بين الشبكة وخط الإرسال على نفس جانب الشبكة، حيث يقوم برمي الكرة حتى تضرب الأرض مرة واحدة قبل الوصول إلى جانب وجه يد اللاعب. يتم منح اللاعب خمس محاولات.
2- يحرز اللاعب (10) نقاط عند ضربه الكرة داخل الملعب الخلفي أو بين الحد النهائي، وخط الإرسال، و الخط الجانبي للفردى. يحرز اللاعب (5) نقاط عندما يتمكن من ضرب الكرة داخل أي منطقة إرسال.

ح- ضرب الكرة بظهر المضرب (Backhand Ground stroke)

1- يتم تطبيق نفس قواعد ضرب الكرة أرضاً بوجه اليد، غير أن لاعب المرر يرمي بالكرة تجاه ظهر يد اللاعب. يمنح اللاعب خمس محاولات.

خ- الإرسال ملعب التعادل (Serve-Deuce Court)

1- يمنح اللاعب خمس محاولات يقوم خلالها بتنفيذ إرسال قانوني من جانب ملعبه إلى منطقة الإرسال الخاص بالتعادل. الكرة التي تسقط في منطقة الإرسال الصحيح تستوجب احتساب 10 نقاط، أما إذا ارتكب اللاعب خطأ قدم Foot fault، أو فشل في التقاط الكرة داخل منطقة الإرسال فلا يحصل على أية نقاط. خطأ القدم هو أن يخطو اللاعب على أو فوق الحد النهائي، أو على الإمدادات الوهمية لعلامة الوسط أو الخط الجانبي.

د- الإرسال ملعب الأفضلية Serve-Advantage Court

1- نفس قواعد Serve-Deuce Court ولكن يتم اللعب من الملعب الأيسر إلى منطقة الإرسال و يمنح اللاعب خمس محاولات.

ط- تبادل الضربات الأرضية أثناء التحرك

1- يقف اللاعب عند علامة الإرسال الوسطى، أو خلف الحد النهائي. أما لاعب المرر فيقف في منتصف المسافة بين خط الإرسال والشبكة بنفس الجانب، حيث يقوم برمي الكرة تجاه وجه اليد و ظهر اليد للاعب بالتعاقب. كل رمية صد يجب أن تسقط عند نقطة في منتصف المسافة بين خط الإرسال والحد النهائي، و منتصف المسافة بين علامة مركز الإرسال والخط الجانبي الخاص بالفردى، و يجب على اللاعب أن يسمح للاعب بالرجوع إلى علامة المركز قبل رمي الكرة التالية. يمنح اللاعب عشر محاولات.

2- يحرز اللاعب 10 نقاط عند ضربه الكرة في الملعب الخلفي، أو بين الحد النهائي، و خط الإرسال، و الخطوط الجانبية الخاصة بالفردى، و يحرز اللاعب خمس نقاط عند ضرب الكرة داخل أي من منطقتي الإرسال.

ي- النتيجة النهائية

1- تتحدد النتيجة النهائية للاعب بتجميع النقاط المسجلة في المباريات التسع التي تتكون منها مسابقة المهارات الفردية.

4- ضربة الهدف (Target Stroke):

أ) يمنح اللاعب 10 محاولات. يحاول اللاعب ضرب الكرة و إسقاطها في أي مكان داخل حدود ملعب المنافس (الخاص بمباريات الفردى).

ب) يحاول اللاعب أن يضرب أكبر عدد من الكرات داخل حدود ملعب المنافس (الخاص بالفردى).

ج) يتم احتساب نقطة في مقابل كل ضربة ناجحة.



5- الضربة المرتدة تجاه الهدف (Target Bounce)

أ) يضرب اللاعب الكرة على السطح مستخدماً يده. النتيجة النهائية تحتسب لأكثر عدد من الارتدادات المتتالية على مدار محاولتين.

6- ضربة المضرب (Racket Bounce)

أ) يضرب اللاعب الكرة في الهواء مستخدماً مضربه قدر العدد المستطاع. يحصل كل لاعب على محاولتين.

ب) يتم تسجيل أعلى نتيجة تتحقق ضمن المحاولتين.

7- إرجاع الضربة (Return Shot)

أ- يقف اللاعب بين الحد النهائي و خط الإرسال مع تمرکز المدرب قريباً من الشبكة وعلى نفس جانب الشبكة، حيث يكون بمثابة لاعب مرر. يقوم لاعب المرر الذي يستخدم حركة برمي الكرة بحيث تصطدم بالأرض مرة واحدة قبل وصولها إلى وجه يد اللاعب. يطلب من اللاعب أن يضرب الكرة فوق الشبكة وداخل حدود ملعب المنافس (الخاص بمباريات الفردي) وتستمر المباراة حتى يفشل اللاعب في ضرب الكرة بطريقة ناجحة فوق الشبكة، أو أن يضربها داخل حدود ملعب المنافس، و يتم تنفيذ مجموعتين.

ب- يتم منح نقطة عن كل ضربة ناجحة، و الجولة التي يكون بها أكبر عدد من المحاولات المتتالية الناجحة يتم احتسابها.