

**TÊNIS****TÊNIS**

As Regras Esportivas Oficiais da Special Olympics devem reger todas as competições de tênis da Special Olympics. Como um programa esportivo internacional, a Special Olympics criou essas regras com base nas Regras da Federação Internacional de Tênis (ITF) para o tênis. As Regras da ITF devem ser empregadas, exceto quando entram em conflito com as Regras Esportivas da Special Olympics. Nesse caso, as Regras Esportivas Oficiais da Special Olympics devem ser aplicadas.

SEÇÃO A – EVENTOS OFICIAIS

1. Simples
2. Duplas
3. Duplas de Unified Sports®.

Os eventos a seguir fornecem competição significativa para atletas com níveis de habilidade inferiores.

4. Competição de Habilidades Individuais

SEÇÃO B – REGRAS DA COMPETIÇÃO**1. Partida**

- a. Uma partida consiste de um set de seis games sem vantagem, com tie breaks de 12 pontos, sendo que serão jogados seis ao todo.
- b. Um set é ganho por um jogador ou equipe que é o primeiro a totalizar seis games por uma margem de dois. Após seis games, é jogado um tie break.
- c. O sistema de pontuação No-Ad (sem vantagens) será utilizado em todas as partidas. O procedimento sem vantagens é simplesmente o que o nome implica: O primeiro jogador a ganhar quatro pontos ganha o game, com o sétimo ponto de um game tornando-se um game point para cada jogador. No sétimo ponto, o receptor pode escolher receber o saque tanto no lado de iguais como no lado de vantagem. Se um set sem vantagens estiver empatado em seis games para cada lado, um tie-break de 12 pontos deve ser utilizado.

OBS.: A chamada de pontos pode ser feita nos termos convencionais ou por números simples, isto é, “zero, um, dois, três, game”.

- d. Um tie-break de 12 pontos será jogado sempre que um set estiver empatado em seis games para cada lado.
- e. Um jogador pode receber orientação de um treinador designado da Special Olympics durante a troca de lado no final de um game, mas não quando troca de lado durante um tie-break.

2. Duplas de Unified Sports

- a. Cada equipe de dupla de Unified Sports deve consistir em um atleta e um parceiro.
- b. Cada equipe deve determinar sua própria ordem de saque e o lado de recepção (vantagem ou de iguais).

3. Competição de Habilidades Individuais**a. Voleio de Direita**

- 1) O atleta fica aproximadamente um metro da rede, com o alimentador do outro lado, posicionado metade do caminho entre a linha de saque e a rede. Cada atleta tem cinco tentativas de passar a bola com segurança sobre a rede. O alimentador joga cada bola, com efeito, ao lado direito do atleta.
- 2) O atleta marca 10 pontos por bola que atingi o fundo da quadra dentro ou entre a linha de fundo, linha de saque e linhas laterais simples. O atleta marca cinco pontos por atingir a área de saque.

b. Voleio de Esquerda

- 1) O mesmo que o voleio de direita, exceto que o alimentador manda a bola ao lado esquerda do atleta. Cada atleta tem cinco tentativas.



TÊNIS

c. Batida de Direita

- 1) O atleta fica na ou atrás da linha de fundo. O alimentador, posicionado na metade do caminho entre a rede e a linha de saque no mesmo lado da rede, joga a bola de baixo para cima de modo que quique uma vez antes de alcançar o lado direito do atleta. Cada atleta tem cinco tentativas.
- 2) O atleta marca 10 pontos por bater no fundo da quadra ou entre a linha de fundo, linha de saque e linhas laterais simples. O atleta marca cinco pontos por bater área de saque.

d. Batida de Esquerda

- 1) O mesmo que as batidas de direita, exceto que o alimentador manda a bola ao lado esquerdo do atleta. Cada atleta tem cinco tentativas.

e. Saque - Iguais

- 1) Cada atleta tem cinco tentativas para conseguir sacar de forma legal da quadra direita área de saque de iguais. Uma bola que caia na área de saque correta valerá 10 pontos. Uma pontuação zero (0) é registrada se o atleta queimar a linha de fundo ou falhar em mandar a bola à área de saque. Queimar a linha de fundo ocorre quando o atleta pisa na ou além da linha de fundo ou extensões imaginárias da marca central ou linhas laterais.

f. Saque – Vantagem

- 1) O mesmo do saque de iguais, mas da quadra esquerda para a área de saque de vantagem. Cada atleta tem cinco tentativas.

g. Alternando Batidas com Movimento

- 1) O atleta é posicionado na marca central de saque na ou atrás da linha de fundo. O alimentador, que permanece na metade do caminho entre a linha de saque e a rede no mesmo lado, alterna lances aos lados direito e esquerdo do atleta. Cada jogada deve cair em um ponto que está na metade do caminho entre a linha de saque e a linha de fundo e na metade do caminho entre a marca central de saque e linhas laterais simples. Deve ser permitido que o atleta retorne à marca central antes de jogar a próxima bola. Cada atleta tem dez tentativas.
- 2) O atleta marca 10 pontos por bater no fundo da quadra ou entre a linha de fundo, linha de saque e linhas laterais simples. O atleta marca cinco pontos por bater na área saque.

h. Pontuação Final

- 1) A pontuação final de um jogador é determinada pela adição das pontuações conseguidas em cada um dos sete eventos que fazem parte da Competição de Habilidades Individuais.