

TENIS

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir todas las competiciones de Tenis de Olimpiadas Especiales. Como un Programa Deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las reglas para tenis de la Federación Internacional de Tenis (ITF). Las reglas ITF deberán emplearse excepto cuando entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse.

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Individuales
2. Dobles
3. Dobles de Deportes Unificados
4. Torneo Individual de Destrezas

Los siguientes eventos proporcionan una competición significativa para los atletas con bajos niveles de habilidad:

5. Servicio/Golpe de Precisión
6. Rebote de Precisión
7. Rebote con la Raqueta
8. Lanzamiento de Devolución

SECCIÓN B – REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Partido - Juego

- a. Un partido consistirá de un set de seis juegos con 12 puntos para definir el empate (tie-break) de seis juegos.
- b. Un set es ganado por el jugador o equipo que gana primero un total de seis juegos con una diferencia de dos. Si todos ganan los seis juegos se jugará la definición del empate.
- c. El Sistema de No Agregar Puntajes será usado para todos los juegos. El procedimiento de No Agregar es simplemente lo que implica el nombre: El primer jugador que obtiene cuatro puntos gana el juego, el séptimo punto de un juego se convierte en un punto de juego final para cada jugador. El receptor tiene la opción de ventaja o iguales al momento en que se realiza el servicio del séptimo punto. Si en un set Sin Agregar llegan ambos a los seis juego, se usará la definición de empate a 12 puntos.
NOTA: El puntaje se puede anunciar en los términos convencionalesla o en números simples, por ejemplo, “cero, uno, dos, tres, juego.”
- d. Una definición de empate de 12 puntos será jugada siempre que se empate en seis juegos en un set. Individuales – Habiendo servido el Jugador A el primer juego del set, le corresponderá servir el primer punto desde la cancha derecha. El Jugador B sirve los puntos dos y tres (izquierda y derecha). A sirve los puntos cuatro y cinco (izquierda y derecha). B sirve los puntos seis (izquierda) y después de cambiar de lado, el punto siete (derecha). A sirve los puntos ocho y nueve (izquierda y derecha).

B sirve el punto 10 y 11 (izquierda y derecha) A sirve el punto 12 (izquierda). El jugador que alcanza siete puntos durante estos primeros 12 puntos gana el juego y el set. Si el puntaje ha alcanzado seis puntos iguales, los jugadores cambian de lado y continúan el mismo patrón hasta que un jugador establece un margen de dos puntos con lo cual gana el juego y el set. Observar que los jugadores cambian de lado cada seis puntos y que el jugador que sirve el último punto de uno de estos segmentos de 6 puntos también sirve el primer punto del siguiente (desde la cancha derecha). Para el siguiente set los jugadores cambian de lado y B sirve el primer juego.

Dobles – Aplica el mismo patrón que en individuales, manteniendo los jugadores su secuencia de servicio. En un juego de A-B versus C-D, habiendo servido A el primer juego del set, A sirve el primer punto (derecha). C sirve los puntos dos y tres (izquierda y derecha). B sirve los puntos cuatro y cinco (izquierda y derecha). D sirve el punto seis (izquierda) y después de que los equipos cambian de lado, D sirve el punto siete (derecha). A sirve los puntos ocho y nueve (izquierda y derecha). C sirve los puntos 10 y 11 (izquierda y derecha). B sirve el punto 12 (izquierda). Un equipo que gana siete puntos durante estos primeros 12 puntos gana el juego y el set. Si el puntaje ha alcanzado seis puntos iguales, los equipos cambian de lado. B sirve entonces el punto 13 (derecha), y continúan hasta que un equipo establece un margen de dos puntos y así gana el juego y el set. Como en individuales, ellos cambian de lado para un juego para iniciar el siguiente set, sirviendo primero el equipo C-D.

- e. Un jugador puede recibir entrenamiento de un entrenador designado de Olimpiadas Especiales cuando el jugador cambia de lado al final de un juego, pero no cuando un jugador cambia de lado durante un juego para definir el empate (tie-break).

2. Dobles de Deportes Unificados

- a. Cada equipo de dobles de Deportes Unificados consiste de un Atleta y un Compañero.
- b. Cada equipo debe determinar su propio orden de servicio y selección de canchas (ventaja afuera/ventaja servicio).

3. Torneo Individual de Destrezas

- a. Rebote con la Raqueta
 - 1) El atleta obtiene un punto por cada vez que usa la raqueta para rebotar la pelota en la cancha. Si el atleta pierde el control de la pelota, se le pasará otra y continuará la cuenta. El atleta ejecuta la destreza por 30 segundos.
- b. Rebote Hacia Arriba con la Raqueta
 - 1) El atleta obtiene un punto por cada vez que usando la raqueta hace rebotar la pelota hacia arriba en el aire. Si el atleta pierde el control de la pelota, se le pasará otra y continuará la cuenta. El atleta ejecuta la destreza por 30 segundos.
- c. Volea Directa
 - 1) El atleta se para aproximadamente a un metro de la red con un alimentador en el otro lado de la red ubicado a la mitad entre la línea de servicio y la red. El atleta tiene cincuenta intentos para golpear la pelota en forma correcta sobre la red. El

- alimentador, usando un movimiento de lanzamiento desde abajo (ascendente) lanza cada pelota hacia el lado de la volea recta del jugador.
- 2) El atleta obtiene 10 puntos por golpear la pelota dentro de la parte posterior de la cancha o entre las líneas de fondo, línea de servicio o líneas laterales de individuales. El atleta obtiene cinco puntos si golpea la pelota dentro del área de servicio.
- d. Volea de Revés
- 1) Igual que en la volea recta excepto que el alimentador envía las pelotas hacia el lado del revés del atleta. Cada atleta tendrá cinco intentos.
- e. Devolución de Fondo Recta
- 1) El atleta se para sobre o detrás de la línea de fondo. El alimentador, ubicado a la mitad entre la red y la línea de servicio del mismo lado de la red, con un movimiento ascendente de mano lanza la pelota de forma que rebote en el suelo una vez antes de que llegue al lado de la volea recta del atleta. El atleta tendrá cinco intentos.
 - 2) El atleta obtiene 10 puntos por golpear la pelota dentro de la parte posterior de la cancha o entre la línea de fondo, línea de servicio, líneas laterales de individuales. El atleta obtiene cinco puntos por lanzarla en cualquier área de servicio.
- f. Devolución de Fondo de Revés
- 1) Igual a la devolución de fondo recta excepto que el alimentador envía la pelota al lado del revés del atleta. Al atleta se le dan cinco intentos.
- g. Servicio – Ventaja Servicio
- 1) Al atleta se le dan 5 intentos para realizar un servicio correcto desde el lado derecho hacia el lado de servicio opuesto. Una pelota que cae en el área de servicio correcta recibirá 10 puntos. Se dará cero (0) puntos si el atleta comete falta de pie o falla en enviar la pelota al área de servicio correcta. Una falta de pie ocurre cuando el atleta se para en o sobre la línea de fondo o las extensiones imaginarias de la línea de centro o lateral.
- h. Servicio – Ventaja Afuera
- 1) Igual a la prueba de ventaja servicio pero desde el lado izquierdo hacia el área de servicio correcta. Se le dan 5 intentos al atleta.
- i. Golpes de Fondo Alternados con Movimientos
- 1) El atleta se ubica sobre la marca central de servicio o detrás de la línea de fondo. El alimentador, parado a la mitad entre la línea de servicio y la red del mismo lado, realiza lanzamientos alternos a la volea recta y volea de revés del atleta. Cada lanzamiento debe caer en un punto que esté a la mitad entre la línea de servicio y la línea de fondo y a la mitad entre la marca de servicio central y las líneas laterales de individuales. Se le debe permitir al atleta regresar a la marca central antes de lanzar la siguiente pelota. El atleta tiene 10 intentos.

2) El atleta obtiene 10 puntos por lanzar la pelota dentro de la parte posterior de la cancha o entre la línea de fondo, línea de servicio y líneas laterales de individuales. El atleta obtiene 5 puntos por lanzar la pelota dentro de cualquier área de servicio.

j. **Puntaje Final**

1) El puntaje final de un jugador es determinado sumando los puntajes obtenidos en cada uno de los nueve eventos que conforman el Torneo Individual de Destrezas.

4. Servicio/Golpe de Precisión

- a. El atleta tendrá 10 intentos. El atleta debe intentar enviar la pelota a cualquier parte dentro de la cancha del oponente en juego individual.
- b. El atleta intenta enviar tantas pelotas como sea posible dentro de la cancha del oponente en juego individual.
- c. Se otorga un punto por cada envío correcto.

5. Rebote de Precisión

- a. El atleta rebota la pelota contra la superficie de la cancha usando su mano. El puntaje es el mayor número de rebotes consecutivos de dos intentos.

6. Rebote con Raqueta

- a. El atleta rebota la pelota en el aire usando su raqueta tantas veces consecutivas como sea posible. Cada atleta tiene dos intentos.
- b. El puntaje más alto de los dos intentos deberá ser registrado.

7. Lanzamiento de Devolución

- a. El atleta se para entre la línea de fondo y la línea de servicio con el entrenador ubicado cerca de la red y en el mismo lado de la red actuando como alimentador. El alimentador, usando un movimiento de lanzamiento desde abajo (ascendente), lanza la pelota para que rebote una vez antes de que alcance el lado de volea recta del atleta. El atleta debe golpear la pelota enviándola sobre la red y dentro del campo de juego del oponente. El evento continúa hasta que el atleta falle en enviar la pelota correctamente sobre la red o dentro de los límites del campo del oponente. Se realizan dos rondas.
- b. Se otorga un punto por cada pelota golpeada correctamente y la ronda que tiene el mayor número de puntos será registrada.