

TENNIS

Le Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux régira toutes les compétitions Olympiques Spéciales de Tennis. En tant que programme sportif international, les Jeux Olympiques Spéciaux ont conçu ce règlement d'après le Règlement de la Fédération Internationale de Tennis (FIT) pour les compétitions de tennis. Le Règlement de la FIT sera applicable à condition de ne pas entrer en conflit avec le Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux. Dans de tels cas, le Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux prévaudra.

SECTION A – ÉPREUVES OFFICIELLES

1. Simples
2. Doubles
3. Doubles Sports Unifiés
4. Compétition individuelle

Les épreuves suivantes s'adressent aux athlètes disposant d'un niveau inférieur de capacité :

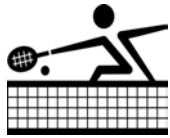
5. Coup ciblé
6. Rebond
7. Rebond avec la raquette
8. Retour

SECTION B – RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

1. Matches

- a. Un match consistera en un set de six jeux en appliquant la règle du "No-Ad", avec un tie-break de 12 points joué à six partout.
- b. Un set sera remporté par le joueur ou l'équipe qui sera le premier/la première à avoir gagné un total de six jeux avec deux jeux d'écart. A six jeux partout, un tie break sera joué.
- c. Le système du "No-Ad" sera utilisé pour le décompte des points pour tous les matches. La procédure du "No-Ad" est suggérée par son nom : Le premier joueur à gagner quatre points remporte le jeu, le septième point d'un jeu devenant une balle de jeu pour chaque joueur. Le relanceur aura le choix de recevoir le service à droite ou à gauche au septième point. A six jeux partout dans un set avec la règle du "No-Ad", un tie-break de 12 points sera joué.

NOTE : L'annonce du score pourra être effectuée avec les termes conventionnels ou des chiffres simples, c.-à-d., "zéro, un, deux, trois, jeu."



d. Un tie-break de 12 points sera joué chaque fois qu'il y aura six jeux partout dans un set. **Simple** – Le joueur A, qui a servi pour le premier jeu du set, servira à droite pour le premier point. Le joueur B servira pour les deuxième et troisième points (à gauche puis à droite). A servira pour les quatrième et cinquième points (à gauche puis à droite). B servira pour le sixième point (à gauche) et, après le changement de côté, pour le septième point (à droite). A servira pour les huitième et neuvième points (à gauche puis à droite). B servira pour les dixième et onzième points (à gauche puis à droite). A servira pour le douzième point (à gauche). Le joueur qui arrivera à sept points pendant ces 12 premiers points remportera le jeu et le set. Si le score atteint six points partout, les joueurs changeront de côté et continueront selon le même processus jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un écart de deux points, ce qui lui donnera le jeu et le set. Il faut noter que les joueurs changeront de côté tous les six points et que le joueur qui a servi pour le dernier point de l'une de ces séries de six points servira aussi pour le premier point de la série suivante (à droite). Pour le set suivant, les joueurs changeront de côté et B servira pour le premier jeu.

Doubles – Le même processus que pour les simples s'appliquera, et les partenaires serviront toujours dans le même ordre. Dans une partie avec A-B contre C-D, A ayant servi pour le premier jeu du set, A servira pour le premier point (à droite). C servira pour les deuxième et troisième points (à gauche puis à droite). B servira pour les quatrième et cinquième points (à gauche puis à droite). D servira pour le sixième point (à gauche), et après le changement de côté, D servira pour le septième point (à droite). A servira pour les huitième et neuvième points (à gauche puis à droite). C servira pour les dixième et onzième points (à gauche puis à droite). B servira pour le douzième point (à gauche). L'équipe qui gagnera sept points pendant ces 12 premiers points remportera le jeu et le set. Si le score atteint six points partout, les équipes changeront de côté. B servira ensuite pour le treizième point (à droite), et ils continueront jusqu'à ce qu'une équipe obtienne un écart de deux points et remporte ainsi le jeu et le set. Comme pour les simples, ils changeront de côté pour un jeu au début du set suivant, et l'équipe C-D servira la première.

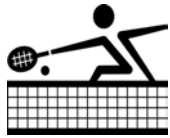
e. Les joueurs pourront recevoir des conseils de la part d'un coach désigné pour les Jeux Olympiques Spéciaux lorsqu'ils changeront de côté à la fin d'un jeu, mais pas lors du changement de côté pendant un tie-break.

2. Doubles Sports Unifiés

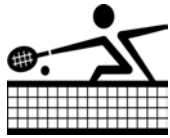
- a. Chaque équipe de double Sports Unifiés sera composée d'un Athlète et d'un Partenaire.
- b. Chaque équipe déterminera son ordre de service et le choix des moitiés de terrain (gauche ou droite).

3. Compétitions individuelles

- a. Frappe dans la raquette



- i. Les athlètes marqueront un point chaque fois qu'ils ou elles utiliseront la raquette pour faire rebondir la balle sur le court. Si les athlètes perdent le contrôle de la balle, donnez-leur une autre balle et continuez à compter. Les athlètes seront jugés pour leur adresse pendant 30 secondes.
- b. "Balles en l'air"
 - i. Les athlètes marqueront un point pour chaque balle frappée en l'air avec la raquette. Si les athlètes perdent le contrôle de la balle, donnez-leur une autre balle et continuez à compter. Les athlètes seront jugés pour leur adresse pendant 30 secondes.
- c. Volée de coup droit
 - i. Les athlètes se tiendront à environ un mètre du filet et le lanceur sera placé de l'autre côté, à mi-chemin entre la ligne de service et le filet. Les athlètes disposeront de cinq essais pour envoyer la balle correctement par-dessus le filet. Le lanceur lancera chaque balle par en dessous du côté du coup droit des athlètes.
 - ii. Les athlètes marqueront 10 points quand ils enverront la balle au fond du court, sur ou entre la ligne de fond, la ligne de service et les lignes de côté du court de simple. Les athlètes marqueront cinq points quand ils enverront la balle dans l'un des deux carrés de service.
- d. Volée de revers
 - i. Même chose que pour la volée de coup droit, sauf que le lanceur enverra les balles du côté du revers des athlètes. Chaque athlète disposera de cinq essais.
- e. Coup droit
 - i. Les athlètes se tiendront sur ou derrière la ligne de fond. Le lanceur, placé à mi-chemin entre le filet et la ligne de service, du même côté du filet, lancera la balle par en dessous pour qu'elle rebondisse une fois avant d'atteindre le côté du coup droit des athlètes. Les athlètes disposeront de cinq essais.
 - ii. Les athlètes marqueront 10 points quand ils enverront la balle au fond du court, sur ou entre la ligne de fond, la ligne de service et les lignes de côté du court de simple. Les athlètes marqueront cinq points quand ils enverront la balle dans l'un des deux carrés de service.
- f. Revers
 - i. Même chose que pour le coup droit, sauf que le lanceur enverra la balle du côté du revers des athlètes. Les athlètes disposeront de cinq essais.
- g. Service – Côté droit
 - i. Les athlètes disposeront de 5 essais pour frapper un service correct à partir du côté droit et l'envoyer dans le carré de service de gauche. Toute balle qui retombera dans le bon carré de service rapportera 10 points. Un score de zéro



(0) sera enregistré si un athlète fait une faute de pied ou s'il ne réussit pas à envoyer la balle dans le carré de service. Une faute de pied se produira lorsqu'un athlète touchera ou dépassera avec ses pieds la ligne de fond ou les prolongements imaginaires de la marque centrale ou de la ligne de côté.

h. Service – Côté gauche

i. Même chose que pour le service côté droit, mais à partir du côté gauche pour envoyer la balle dans le carré de service de droite. Les athlètes disposeront de cinq essais.

i. Coups de fond de court alternés

i. Les athlètes seront placés sur ou derrière la marque centrale la ligne de fond. Le lanceur, placé à mi-chemin entre la ligne de service et le filet du même côté, lancera la balle en alternance du côté du coup droit et du revers des athlètes. Chaque balle envoyée devrait retomber à mi-chemin entre la ligne de service et la ligne de fond, et à mi-chemin entre la marque centrale et la ligne de côté du court de simple. Les athlètes devront pouvoir retourner à la marque centrale avant la balle suivante. Les athlètes disposeront de 10 essais.

ii. Les athlètes marqueront 10 points quand ils enverront la balle au fond du court, sur ou entre la ligne de fond, la ligne de service et les lignes de côté du court de simple. Les athlètes marqueront cinq points quand ils enverront la balle dans l'un des deux carrés de service.

j. Score Final

i. Le score final de chaque joueur sera déterminé en ajoutant les scores obtenus dans chacune des neuf épreuves composant la compétition individuelle.

4. Coup ciblé

a. Les athlètes disposeront de 10 essais. Les athlètes essaieront d'envoyer la balle dans les limites du court de simple adverse.

b. Les athlètes essaieront d'envoyer le plus grand nombre de balles possible dans les limites du court de simple adverse

c. Un point sera attribué pour chaque coup réussi.

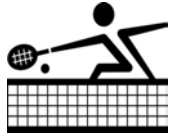
5. Rebond

a. Les athlètes feront rebondir la balle sur une surface avec la main. Le score sera le plus grand nombre de rebonds consécutifs, sur deux essais.

6. Rebond avec la raquette

a. Les athlètes feront rebondir la balle en l'air en utilisant leur raquette autant de fois consécutives que possible. Chaque athlète disposera de deux essais.

b. Le score le plus élevé après les deux essais sera enregistré.



7. Retour

- a. Les athlètes se tiendront entre la ligne de fond et la ligne de service, et le coach, placé près du filet et du même côté du court, lancera les balles. Le lanceur, en faisant un mouvement par en dessous, lancera la balle pour qu'elle rebondisse une fois avant d'atteindre le côté du coup droit des athlètes. Les athlètes devront envoyer la balle au-dessus du filet et dans les limites du court de simple adverse. L'épreuve se poursuivra jusqu'à ce que les athlètes n'arrivent plus à envoyer la balle au-dessus du filet ou jusqu'à ce qu'ils l'envoient dans le filet. Deux manches seront jouées.
- b. Un point sera attribué pour chaque coup réussi, et la manche qui comportera le plus grand nombre de tentatives consécutives réussies sera comptée.