

REGLAMENT OFICIAL DE TENNIS

Les Regles Esportives Oficials son les de Special Olympics i les de la Federació Catalana d' Esports ACELL. En el seu defecte, en ambdós casos es consultarà el Reglament Internacional de Tennis (FIT).

SECCIÓ A - PROVES OFICIALS

1. Individuals
2. Dobles
3. Dobles Unificats
4. Competició de destreses Individuals

Secció B - REGLES DE COMPETICIÓ

1. MATCH-PLAY

A) Un partit consistirà d'un set de sis jocs sense avantatge amb un desempat (tie-break) a 12 punts quan hi hagi empat a sis jocs.

B) Un set és guanyat pel jugador o equip que guanya primer els sis jocs amb una diferència de dos. Si tots guanyen sis jocs, es jugarà el desempat (tie-break).

C) El sistema de punts Sense Avantatge es farà servir per a tots els jocs. Aquest sistema és simplement el que el nom indica: el primer jugador que arriba a quatre punts guanya el joc, convertint-se el setè punt d'un joc en punt de joc per a cada jugador. El receptor pot escollir en quin costat de la pista (l' d'avantatge o iguals) es realitzarà el servei del setè punt. Si en un set sense avantatge ambdós arriben als sis jocs, s'utilitzarà el desempat a dotze punts.

- *Nota: La puntuació es pot anunciar ja sigui en la forma convencional o simplement amb números, per ex.: "Zero, un, dos, tres, joc".*

D) El desempat a dotze punts serà jugat sempre que en un set hi hagi empat a sis jocs.

- Individuals: havent servit el jugador A el primer joc del set, li correspondrà servir el primer punt des del costat dret, el jugador B servirà els punts 2 i 3 (esquerra i dreta). El jugador A serveix els punts 4 i 5 (esquerra i dreta). B serveix el punt 6 (esquerra) i després de canviar de costat, el setè punt (dreta). A treu els punts 8 i 9 (esquerra i dreta). B treu els punts 10 i 11 (esquerra i dreta). A treu el punt 12 (esquerra). El primer jugador a aconseguir set punts durant aquests 12 primers punts guanya el joc i el set.

Si la puntuació ha arribat a sis punts per a tots dos, els jugadors canvien de costat i continuen de la mateixa manera fins que un jugador estableix una diferència de dos punts, que li dona el joc i el set. Noteu que els jugadors canvien de costat cada sis punts i que el jugador que serveix l'últim punt d'una d'aquestes etapes de sis punts també serveix el primer punt de la següent (des del costat dret). Per al següent set, els jugadors canvien de costat i B serveix el primer joc.

- **Dobles**: S'aplica el mateix format que en individuals amb cada company mantenint la seva ordre de servei. En un joc de A-B contra C-D, amb A havent servit el primer joc del set, A serveix el primer punt (dreta). C serveix els punts dos i tres (esquerra i dreta). B serveix els punts quatre i cinc (esquerra i dreta), D serveix el punt sis (esquerra) i després que els equips canvien de costat, D serveix el punt set (dreta). A serveix els punts vuit i nou (esquerra i dreta). C serveix els punt deu y onze (esquerra i dreta). B serveix el punt dotze (esquerra). L'equip que guanyi set punts durant aquests primers dotze punts guanya el joc i el set. Si el marcador arriba a sis punts per als dos equips, els equips canvien de costat. Llavors B serveix al punt tretze (dreta) i continuen fins que un d'ells estableix una diferència de dos punts, guanyant amb això el joc i el set. Com en individuals, *canvien* de costat en un joc per començar el següent set, amb l'equip C-D servint en primer lloc.

E) Els jugadors podran rebre consells del seu entrenador quan canviïn de pista al final d'un joc, però no quan canviïn de pista durant un joc del desempat (tie-break).

2. DOBLES UNIFICATS

- A. Cada equip de Dobles Unificats consistirà en un atleta i un company.
- B. Cada equip determinarà el seu propi ordre de servei i selecció de costat de pista (avantatge o iguals)

3. TORNEIG INDIVIDUAL DE DESTRESSES

I. JOC AMB RAQUETA.

1. Rebot cap a terra.

El jugador rep 1 punt cada cop que utilitzant la raqueta fa rebotar la pilota cap al terra. Si el jugador perd el control de la pilota se li passarà una altre i continuarà el compte. El jugador executarà aquesta prova d'habilitat durant 30 segons.

2. Rebots a l'aire.

El jugador rep 1 punt cada cop que, utilitzant la raqueta, fa botar la pilota cap amunt en l'aire. Si el jugador perd el control de la pilota, se li passarà una altre i continuarà el compte. El jugador executarà aquesta prova d'habilitat durant 30 segons.

II. COPS DE PRECISIÓ.

3. Drive en paral·lel.

El jugador es situa sobre la marca central de servei o darrera de la línia de fons de la pista. El monitor, parat a meitat del camí entre la línia de servei i la xarxa del mateix costat, realitza llançaments al drive del jugador. Cada llançament ha de caure en un punt que estigui a meitat de camí entre la línia de fons de la pista i del quadre de servei. A l'esportista se li ha de permetre arribar a la marca central abans de llançar la següent pilota. El jugador té 5 intents.

El jugador rep 15 punts per fer caure el con posat entre la línia de servei i la línia de fons de la pista. 10 punts en cas de llançar la pilota dins de la part posterior de la pista i 5 punts per llançar la pilota en el quadre de servei.

4. Drive en creuat.

Similar a d'anterior excepte en que el jugador haurà de jugar creuant la pilota. Cada jugador té dret a 5 intents.

5. Revés en paral·lel.

El jugador s'ubica sobre la marca central de servei o darrera de la línia de fons de la pista. El monitor parat a meitat de camí de la línia de servei i la xarxa del mateix costat, realitza llançaments al revés del jugador. Cada llançament ha de caure en un punt que estigui a la meitat del camí entre la línia de fons de la pista i el quadre de servei. A l'esportista se li ha de permetre arribar a la marca central abans de llançar la següent pilota. L'atleta té dret a 5 intents.

L'atleta rep 15 punts si fa caure el con posat entre la línia de servei i la línia de fons de pista. 10 punts en cas de llançar la pilota dins la part posterior de la pista i 5 punts per llançar la pilota dins del quadre de servei.

6. Revés en creuat.

Similar a la anterior excepte en què el jugador ha de jugar creuant la pilota. Cada jugador té dret a 5 intents.

7. Volea de Drive.

El jugador es situa a 1 metre de la xarxa amb un monitor ubicat en l'altre costat de la xarxa actuant com alimentador. El jugador té 5 intents per copejar una pilota de forma correcta sobre la xarxa. El monitor, utilitzant un moviment de llançament des de sota (ascendent) llança cada pilota cap al costat de la volea drive del jugador.

El jugador rep 15 punts si fa caure el con posat entre la línia de servei i la línia de fons de la pista. 10 punts en cas de llançar la pilota dins de la part posterior de la pista i 5 punts per llançar la pilota dins de l'àrea de servei.

8. Volea de revés.

Similar a la prova de volea de drive excepte que el monitor envia les pilotes fins el costat del revés del jugador. Cada jugador té dret a 5 intents.

9. Smash.

Similar a las proves de volea drive i revés excepte que el monitor envia les pilotes en globus. Cada jugador té dret a 5 intents.

10. Servei.

El jugador té 5 intents per realitzar un servei correcte des de el costat que trïi ell fins l'àrea de servei oposat. El jugador rep 15 punts si fa caure el con posat entre la xarxa i la línia de servei. Si la pilota cau en l'àrea de servei correcte rep 10 punts. S'atorgarà 0 punts si el jugador comet falta de peu o falta en enviar la pilota en l'àrea de servei incorrecta.

III. LLANÇAMENT DE DEVOLUCIÓ

11. El jugador es situa entre la línia de fons i la línia de servei amb el monitor a l'altre costat de la pista.

El jugador ha d'enviar la pilota en qualsevol part dins de la pista de l'adversari en joc individual. Si el jugador perd el control de la pilota se li passarà una altra i continuarà el compte. Cada jugador té dret a 3 intents. S'atorgarà 1 punt per cada pilota colpejada correctament.