

第15章 - テニス

スペシャルオリンピックス公式ルールは全てのスペシャルオリンピックスのテニス競技に適用されるものである。国際的スポーツ大会として、スペシャルオリンピックスは国際テニス連盟（ITF）のルールに基づき、以下のルールを制定した。ITFのルールはスペシャルオリンピックスのルールと矛盾が生じた場合を除き、施行されるものである。矛盾が生じた場合、スペシャルオリンピックスの公式ルールを優先しなければならない。

セクション A 公式種目

1. シングルス
2. ダブルス
3. ユニファイドスポーツ® ダブルス
4. 個人技能競技

以下の種目は、更に初級レベルのアスリートに有効な種目である。

5. ターゲットストローク
6. ターゲットバウンス
7. ラケットバウンス
8. リターンショット

セクション B 競技ルール

1. マッチプレー

- a. 試合は6ゲームマッチ、ノーアドバンテージ、6ゲームオールの場合、12ポイントタイブレークを行う。
- b. セットは2ゲーム以上の差をつけ、先に6ゲームを取った選手、あるいはペアが勝者となる。6ゲームオール(6-6)となった場合、タイブレークを行う。
- c. 全ての試合で、ノーアドバンテージスコアリング方式が適用される。ノーアドバンテージの試合方法は、その名が示す通りである。先に4ポイント取った選手がゲームの勝者となり、ゲームの7ポイント目が、どの選手にとってもゲームポイントとなる。7ポイント目に到達した時、レシーバーはアドバンテージコートでレシーブするかデュースコートでレシーブするかを選ぶことができる。ノーアドバンテージ方式でそのセットが6ゲームオールとなった場合、12ポイントタイブレークを行わなければならない。
注意：スコアのコールは従来方式か、通常の数字、すなわち「0,1,2,3、ゲーム」のどちらかを用いる。
- d. 12ポイントタイブレークはセットが6ゲームオールとなったときに行われる。

シングルス そのセットの第1ゲームのサーバーである選手Aが、右コートから第1

ポイント目をサーブする。選手Bは第2、第3ポイント目のサーバーとなる（左コート、右コートの順でサーブ）。Aが第4、第5ポイント目のサーブを行う（左、右コートの順）。Bは第6ポイント目のサーブ（左コート）を行った後、エンドチェンジをし、第7ポイント目をサーブする（右コート）。Aが第8、第9ポイント目のサーブを行う（左、右コートの順）。Bが第10、第11ポイント目のサーブを行う（左、右コートの順）。Aが第12ポイント目のサーブを行う（左コート）。この12ポイント目が終了した時点で、Aが7ポイント取っていれば勝者となり、そこでゲームセットである。ここでスコアが6ポイントオールの場合、選手はエンドチェンジを行い、どちらかの選手が2ポイント差をつけてゲームセットになるまで、同じ方法で試合を続ける。選手は6ポイントごとにエンドチェンジを行うことと、6ポイント単位での最後のポイント目をサーブする選手が、エンドチェンジの後、隣のコート（つまり右コート）から最初のサーブも行うことに注意する。次のセットでは選手はエンドチェンジを行い、Bが第1ゲームのサーバーとなる。

ダブルス シングルスと同じ手順が適用され、ペアのサーブの順序はそのままである。A、Bペア対C、Dペアのゲームで、そのセットの第1ゲームをAがサーブした場合、Aが第1ポイント目のサーブを行う（右コートから）。Cが第2、第3ポイント目のサーブを行う（左、右コートの順）。Bが第4、第5ポイント目のサーブを行う（左、右コートの順）。Dが第6ポイント目をサーブし（左コート）、エンドチェンジを行った後、Dは第7ポイント目をサーブする（右コート）。Aが第8、第9ポイント目をサーブする（左、右コートの順）。Cが第10、第11ポイント目をサーブする（左、右コートの順）。Bが第12ポイント目をサーブする（左コート）。この最初の12ポイントの間にAペアが7ポイントとっていれば、ゲームセットとなる。もし、スコアが6ポイントオールの場合、ペアはエンドチェンジを行う。それから、Bが13ポイント目をサーブし（右コート）、どちらかのペアが2ポイント差をつけてゲームセットになるまで、同じ方法で試合を続ける。シングルスと同様、ペアは次のセットを始める際にエンドチェンジを行い、CとDのペアからサーブを始める。

- e. 選手はゲームの終わりにエンドチェンジする際、スペシャルオリンピックスより認定を受けたコーチから指導を受けても良いが、タイブレーク中はできない。

2.ユニファイドスポーツ ダブルス

- ユニファイドスポーツ ダブルスの各ペアは、アスリート1名とパートナー1名の組み合わせで成る。
- ペアは二人のサービスの順番とコートの位置(アドコートかデュースコート)を決める。

3.個人技能競技

- ラケットバウンス

1)選手はコート内で、ラケットを使いボールをバウンドさせ、その度に得点が1ポイント

ト入る。もし、選手がボールのコントロールを失ったときは、もう一つボールを渡し、カウントを続ける。選手は 30 秒間この競技を行う。

b. アップ

1)選手はラケット上でボールをバウンドさせ、その度に得点が1ポイント入る。もし、選手がボールのコントロールを失ったときは、もう一つボールを渡し、カウントを続ける。選手は 30 秒間この競技を行う。

c. フォアハンドボレー

1)選手はネットから約1メートル離れて立ち、球出しの人は反対のコートのサービスラインとネットの間に立つ。選手にはボールが5回送られ、ネットの向こう側にうまくボールを打ち込めるかを競う。球出しは全て、選手のフォアハンド側に下手投げでトスすること。

2)選手がバックコート内、つまり、ベースライン、サービスライン、シングルスサイドラインに囲まれる範囲に打ち返すと得点は10ポイントになる。どちらかのサービスボックス内に打ち返すと、得点は5ポイントになる。

d. バックハンドボレー

1)球出しを選手のバックハンド側に出すという以外は、フォアハンドボレーと同様である。一人の選手につき5回挑戦できる。

e. フォアハンドグランドストローク

1)選手はベースライン上、またはその後ろに立つ。球出しの人は、同じコートとサービスラインの間に立ち、下手投げでボールを出し、ワンバウンドしてから選手のフォアハンド側に届くようにする。選手は5回挑戦できる。

2)選手がバックコート内、つまりベースライン、サービスライン、シングルスサイドラインに囲まれる範囲に打ち返すと、得点は10ポイントになる。どちらかのサービスボックス内に打ち返すと、得点は5ポイントになる。

f. バックハンドグランドストローク

1)球出しを選手のバックハンド側に出すという以外は、フォアハンドグランドストロークと同様である。一人の選手が5回挑戦できる。

g. サーブ デュースコート

1)選手は一般の公式ルールに従って、右側のコートからデュースコートのサービスボックスに5回サーブを打つことができる。正しいサービスボックスにボールが入ると、得点は10ポイントになる。選手がフットフォルトをとられたり、サービスボックス内にボールが入らなかった場合、得点は0となる。フットフォルトとみなされるのは、選手がベースライン、あるいはセンターマークとサイドラインの仮想延長線を踏んだり超えたりした場合である。

h. サーブ アドバンテージコート

1)左側のコートからアドコートのサービスボックスにサーブする点以外は、デュースコートと同様である。選手は5回サーブできる。

i. 動きを伴う左右交互のグラウンドストローク

1)選手はセンターマークの上、あるいはベースラインの後ろに立つ。球出しの人は同じコートサイドのサービスラインとネットの間に立ち、選手のフォアハンド側とバックハンド側へ、交互にボールをトスする。球出しは全て、サービスラインとベースラインの間地点であり、かつセンターマークとシングルスサイドラインの間地点に送るようにすること。選手は次のボールが送られる前に、センターマークまで戻ることが許されている。10回挑戦できる。

2)選手がバックコート内、すなわちベースライン、サービスライン、シングルスサイドラインに囲まれる範囲に打ち返すと、得点は10ポイントになる。どちらかのサービスボックス内に打ち返すと、得点は5ポイントになる。

j. 最終得点

1)選手の最終得点は、個人技術競技を構成する以上9つの種目のそれぞれの成績を合計することによって、決定される。

4. ターゲットストローク

a. 選手は10回挑戦できる。選手はボールを地面に落としてバウンドさせ、それを打つ。相手側のシングルスコート内であればどこでもよい。

b. 選手はできるだけたくさんのボールを相手側のシングルスコート内に打ち込むようにする。

c. うまく打ち込むことができれば、その度ごとに1ポイントを獲得する。

5. ターゲットバウンス

a. 選手は自分の手を使い、ボールを地面にバウンドさせる。2回競技を行い、長くバウンドを続けた方の回数が得点となる。

6. ラケットバウンス

a. 選手はラケット上で、できるだけ多くバウンドさせる。2回挑戦することができる。

b. 2回競技を行い、回数の多いほうを得点とする。

7. リターンショット

a. 選手はベースラインとサービスラインの間に立ち、コーチも球出しを行うために、同じのコートのネットそばに立つ。球出しは下手投げとし、ワンバウンドして選手のフォアサイド側に届くようにトスする。選手にはボールがネットを越え、相手側のシングルスコート内に打ち込むことが求められる。この種目は、ボールが反対のネットを越えて相手コートにインできなかった時、終了となる。2ラウンド行われる。

b. うまくボールを打ち込めれば得点は1ポイントで、より多くの回数を続けることのできたラウンドが得点となる。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本本部事務局にご連絡ください。