

テニス

1. 適用するルール

スペシャルオリンピックス(SO)のテニス公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックステニス競技において適用される。国際的なスポーツ組織として、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(参照:<http://www.itftennis.com/>)を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのテニス公式スポーツルールおよびスポーツルール第I章 総則と矛盾する場合以外はITFあるいは国内テニス連盟(NGB)のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのテニス公式スポーツルールが適用される。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第I章 総則

<http://resources.specialolympics.org/article1.aspx>

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

2. 公式種目

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

- 2.1 個人技能競技(ISD:Individual Skills Competition)
- 2.2 シングルス
- 2.3 ダブルス
- 2.4 混合ダブルス
- 2.5 ユニファイドスポーツ® ダブルス
- 2.6 ユニファイドスポーツ® 混合ダブルス
- 2.7 ユニファイドスポーツ® チームテニス

3. 競技ルール

3.1 ディビジョニング

- 3.1.1 アスリートは、テニス評価フォームに基づいた評価によってディビジョニングされる。
- 3.1.2 各アスリートのテニス評価フォームは、競技会登録書類一式と共に提出しなければならない。
- 3.1.3 テニス評価フォームは、テニス用公式スペシャルオリンピックススポーツルールの5.に記載されている。

3.2 マッチプレー

- 3.2.1 マッチは次のうち1つから成る:
 - 3.2.1.1 6ゲーム1セットマッチの試合
アドバンテージ・ゲームは無く、対戦相手に2ゲーム以上の差をつけ、6ゲームを先取した選手またはチームが勝者である。6ゲームオールになった場合、7ポイント先取のタイブレーク・ゲームが行われる。

- 3.2.1.2 短縮ゲーム3セットマッチの試合
アドバンテージ・ゲームは無く、対戦相手に2ゲーム以上の差をつけ、4ゲームを先取した選手またはチームがそのセットの勝者である。スコアが4ゲームオールになった場合、7ポイント先取のタイブレーク・ゲームが行われる。セットカウントが1セットオールになった場合は、試合の勝者を決めるため、10ポイント先取のタイブレーク・ゲームが行われる。この場合のタイブレーク・ゲームはファイナル・セットの代わりとなる。評価点が3.0未満のアスリートには推奨されない。
- 3.2.1.3 6ゲーム3セットマッチの試合
アドバンテージ・ゲームは無く、対戦相手に2ゲームの差をつけ、6ゲームを先取した選手またはチームがそのセットの勝者である。スコアが6ゲームオールになった場合は、7ポイント先取のタイブレーク・ゲームが行われる。セットカウントが1セットオールとなった場合は、試合の勝者を決めるため10ポイント先取のタイブレーク・ゲームが行われる。この場合のタイブレーク・ゲームはファイナル・セットの代わりとなる。評価点が6.0未満のアスリートには推奨されない。
- 3.2.1.4 短縮ゲーム(4ゲーム)3セットマッチ、6ゲーム3セットマッチの場合
10ポイントタイブレーク・ゲームを行う前に3分の休憩を与える。
- 3.2.1.5 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: 先に4ポイントを取得した選手がゲームの勝者となり、ゲームの7ポイント目が、必ず勝敗を決めるゲームポイントとなる。
- 3.3 シングルス戦
- 3.3.1 7ポイント目に到達した際、レシーバーはアドバンテージコートか、デュースコートを選ぶことができ、サーバーはもう一方のコートでサーブを打つこと。
- 3.4 ダブルス戦
- 3.4.1 7ポイント目に到達した際、レシーバーペアはアドバンテージコートか、デュースコートを選ぶことができ、サーバーペアはもう一方のコートでサーブを打つこと。
- 3.5 混合ダブルス戦
- 3.5.1 勝敗を決めるゲームポイントでは必ず同性のプレーヤーがサーブとレシーブを行うこと。つまり、サーバーが男性の時はレシーバーも男性で、女性のサーバーの時は女性のレシーバーとなる。
- 3.6 ユニファイドスポーツ® ダブルス戦
- 3.6.1 7ポイント目に到達した際、サーバーがアスリートの時はレシーバーもアスリート、パートナーがサーバーの時レシーバーもパートナーとなる。
- 3.7 スコアコール
- 3.7.1 スコアのコールは従来の方式か、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。
- 3.8 コーチング
- 3.8.1 スペシャルオリムピックスより認定を受けたコーチ1人がコートに座っても構わない(座る椅子は、コート面の外、ネットポストの横の審判の椅子の隣とする)。コーチは、選手が奇数番目のゲームの終わりにエンドチェンジをする際、あるいはタイブレーク・ゲーム(10ポイントの場合のみ)前に3分間の休憩を与えられるが選手に指導しても構わないが、各セットの第一試合の後や、タイブレーク中に行ってはならない。またエンドチェンジは90秒以内に行なければならない。
- 3.9 タイブレーク
- 3.9.1 2人以上のアスリートあるいはチームの最終ポイントが同じ場合、以下の順に従って勝敗を決める。
- 3.9.1.1 第1:すべてのマッチ内で失ったセット数が最少であること。
- 3.9.1.2 第2:すべてのマッチ内で勝ったゲーム数が最大であること。
- 3.9.1.3 第3:すべてのマッチ内で失ったゲーム数が最少であること。

- 3.9.1.4 第4:(チーム以外の場合)直接対決の結果。
- 3.10 ユニファイドスポーツ® ダブルス
- 3.10.1 ユニファイドスポーツ® ダブルスの各ペアは、SO(またはITN)レティンクで定義された同じ程度のスキルを持つ知的障害のあるプレーヤー1名と、知的障害のないプレーヤー1名より成る。
- 3.10.2 各ペアは、2人のサービスの順番とコートの位置(アドバンテージかデュースコート)を決める。
- 3.11 ユニファイドスポーツ® チームテニス種目
- 3.11.1 スペシャルオリンピックスのユニファイドスポーツ® チームテニスプログラムは、ITF(国際テニス連盟)とスペシャルオリンピックスのテニスのルールが適用される。
- 3.11.2 ユニファイドスポーツ® チーム構成: ユニファイドテニスチームは、ユニファイドダブルスチームで構成される。ユニファイドダブルスチームは、知的障害のある人と評価得点と年齢が近い知的障害のない人のペアで構成されたダブルスから成っている。
- 3.11.3 個人の評価—全てのプレイヤーはスペシャルオリンピックスのテニス評価システムによって8段階に評価される。アスリートとパートナーはできるだけ能力が近い必要があり、全く同じ評価(A選手もB選手も評価は4)、あるいは評価の差が1~1.5以下(A選手の評価は4で、B選手の評価は5)でなければならない。
- 3.11.4 登録数: ユニファイドチームの登録数は、最少ユニファイドダブルス3チーム、最大ユニファイドダブルス6チームから成る(例: ユニファイドダブルス3チームで構成する場合、Aチームは、可能であれば、1組はレベル2、1組はレベル4、1組はレベル5とする)。
- 3.11.5 競技会: 1対1の対戦や多くのチームを招待するものがある。1対1での対戦の場合、対戦する学校同士、クラブ同士は同じ人数、同じレベルや評価点が近似値のダブルスチームが参加する。
- 3.11.6 チームディビジョニングの構成: 競技中、ユニファイドテニスチームはレベルやダブルスチーム評価点(個人評価点を合計したもの)に基づいてディビジョニングされる。競技会責任者(トーナメントディレクター)がペアになって競技に向けてレベルと評価判断をする。
- 3.11.7 ダブルス試合の組み合わせ: 試合での組み合わせは、同程度の競技レベルと評価点のダブルスのチーム同士が試合することになる。
- 3.11.8 競技会では指定されたテニスボールと指定されたコートサイズを使用する: ダブルスチームの評価によって、どのテニスボールを使わなければならないかと、同様にコートサイズが決まる。ダブルスチームの評価点は2人の選手の合計点数(例: (A選手の評価点が4で、B選手の評価点5なら、ダブルスチームの評価点は9)。
要件は以下の通り。
- 3.11.8.1 ユニファイド レベル5: ダブルスチームの合計評価点数が10点以上の場合、黄色ボールと78フィートコートを使う。
- 3.11.8.2 ユニファイド レベル4: ダブルスチームの合計評価点数が6.0-9.9の場合、25%低反発ボール(黄色地に緑の水玉模様がついたボール)と78フィートコートを使う。
- 3.11.8.3 ユニファイド レベル2: ダブルスチームの合計評価点数が3.0-5.9の場合、赤色ボールと42フィートコートを使う。
- 3.11.9 選手交代: ダブルスチームにおける競技中の交代は許可されていない。もしダブルスチームのどちらかの選手が試合をできなくなった場合、そのダブルスチームは失格となる。例: Aチームが6人、Bチームが8人の時、Bチームの2人はシングルのエキシビションマッチを行う競技方法: 以下は両チームのプレイヤー数に基づいた競技方法である。相手チームよりプレイヤーが多い場合、余ったプレイヤーはエキシビションマッチを行う。

- 3.11.10 競技方法: 以下は両チームのプレイヤー数に基づいた競技方法である。相手チームよりプレイヤーが多い場合、余ったプレイヤーはエキシビジョンマッチを行う。例: Aチームが6人、Bチームが8人の時、Bチームの2人はシングルのエキシビジョンマッチを行う
- 3.11.10.1 両チームとも6人の場合、ダブルスを3試合行う。
- 3.11.10.2 両チームとも8人の場合、ダブルスを4試合行う。
- 3.11.10.3 両チームともに10人の場合、ダブルスを5試合行う。
- 3.11.10.4 両チームともに12人の場合、ダブルスを6試合行う。
- 3.11.11 対戦方法: 試合は3セットマッチの短縮ゲームで、アドバンテージ・ゲームは無い。
- 3.11.11.1 雨天時や時間が遅れている時は、6ゲーム1セットの試合を代わりに行う。
- 3.11.11.1.1 1セットマッチでは対戦相手に2ゲーム以上の差をつけ、1セットの内6ゲームを先取したチームがそのセットの勝者である
- 3.11.11.1.2 6ゲームオールになった場合、10ポイント先取のタイブレーク・ゲームが行われる。
- 3.11.11.1.3 アドバンテージ・ゲームは無い。
- 3.12 個人技能競技
- 3.12.1 競技責任者は個人技能競技が行われる各競技会において、どの種類のボールを使用するかを指定しなければならない。
- 3.12.2 レベル1のボールは赤色スポンジボールを使用する
- 3.12.3 フォアハンドボレー
- 3.12.3.1 アスリートはネットから約1m離れて立ち、球出しの人はネットの反対側のコートのサービスラインとネットの中間に立つ。アスリートにはボールが5回出され、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。球出しの人は、アスリートのフォアハンド側に下手投げでトスする。
- 3.12.3.2 アスリートはサービスエリアに打ち返すと、5ポイントが与えられる。
- 3.12.4 バックハンドボレー
- 3.12.4.1 球出しをアスリートのバックハンド側に行う以外は、フォアハンドボレーと同様である。
- 3.12.4.2 1人のアスリートにつき5回挑戦する。
- 3.12.5 フォアハンド・グランドストローク
- 3.12.5.1 アスリートはサービスラインの中央(T)から1m後ろに立つ。球出しの人は、ネットの反対側のサービスラインとネットの中間に立ち、下手投げでボールをトスし、ワンバウンドしてからアスリートのフォアハンド側に届くようにする。1人のアスリートにつき5回挑戦する。
- 3.12.5.2 アスリートは、どちらかのサービスコート内に打ち返すと、5ポイントが与えられる。
- 3.12.6 バックハンド・グランドストローク
- 3.12.6.1 球出しをアスリートのバックハンド側に行う以外は、フォアハンド・グランドストロークと同様である。1人のアスリートにつき5回挑戦する。
- 3.12.7 サーブ — デュースコート
- 3.12.7.1 アスリートは、右側のコートからデュースコートのサービスコートに、5回サーブを打つ。正しいサービスコートにボールが入ると、10ポイントが与えられる。アスリートがフットフォルトを取られた場合、もしくはサービスコート内にボールが入らなかった場合、0ポイントとなる。フットフォルトとみなされるのは、アスリートがサービスライン、あるいはサイドライン(シングルス)やセンターサービスラインの仮想延長線上を踏んだり越えたりした場合である。(2018年4月修正)
- 3.12.8 サーブ — アドバンテージコート

- 3.12.8.1 左側のコートからアドコートのサービスコートにサーブする以外は、デュースコートの場合と同様である。
- 3.12.8.2 1人のアスリートにつき5回挑戦する。
- 3.12.9 動きを伴う左右交互のグランドストローク
 - 3.12.9.1 アスリートはサービスラインの中央(T)から1m後ろに立つ。球出しの人は、ネットの反対側のサービスラインとネットの間に立ち、アスリートのフォアハンド側とバックハンド側へ交互に下手投げでボールをトスする。球出しはすべてサービスラインとネットの中間地点で、かつセンターラインとシングルサイドラインの中間地点に行うようにすること。次のボールが出される前に、アスリートはセンターマークまで戻ることができる余裕を与えられなければならない。1人のアスリートにつき10回挑戦する。
 - 3.12.9.2 アスリートは、どちらかのサービスコート内に打ち返すと、5ポイントが与えられる。
- 3.12.10 最終得点
 - 3.12.10.1 アスリートの最終得点は、個人技能競技を構成する上記7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. レベル

以下はすべての能力のアスリートに対し競技の機会を提供するために考案されたレベルである。競技レベル2～5は、シングルス、ダブルス、ミックスダブルス、そしてユニファイドダブルスで

4.1 注: ITN…インターナショナルテニスナンバー

レベル1	個人技能競技 テニス評価 1.0 -1.9 ITN 10.3-10.2	42フィートコート 赤色のスポンジボール
レベル2	マッチプレー テニス評価2.0 -2.9 ITN 10.1	42フィートコート 赤色のボール
レベル 3	マッチプレー テニス評価3.0 -3.9 ITN 10	60フィートコート オレンジ色のボール
レベル4	マッチプレー テニス評価3.0 -4.9 ITN 9	78フィートコート 緑色のボール(黄色地に緑色の 水玉模様が付いたボール)
レベル 5	マッチプレー テニス評価5.0 -8.0 ITN 8,7,6	78フィートコート 黄色のボール

- 4.2 注意: レベル3はトレーニングを目的とした移行のためのレベルとして設けられている。このレベルで十分にプレーすることができる参加者がいる場合に(のみ)使用することができる。
- 4.3 上記のスペシャルオリンピックステニス評価はシングルに対してのものであり、アスリートがダブルスでプレーする場合には、評価の範囲がこの2倍の数字となる。例:ダブルスの場合のレベル4は6.0 -9.9となる。
- 4.4 参照

4.4.1 テニス評価シート

http://media.specialolympics.org/soi/files/resources/Sports-Rules-Competitions/Tennis/Tennis_Rating_Sheet_2012.docx

4.4.2 レベル別のコート図

http://media.specialolympics.org/soi/files/resources/Sports-Rules-Competitions/Tennis/Levels_court_diagrams.docx

<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事務局にご連絡ください。