

テニス

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://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

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。

セクションAー公式種目

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。

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。

1. 個人技能競技 (ISC)
2. シングルス
3. ダブルス
4. 混合ダブルス
5. ユニファイドスポーツ® ダブルス
6. ユニファイドスポーツ® 混合ダブルス

セクションB 競技ルール

1. ディビジョニング

アスリートは、テニス評価フォームに基づいてディビジョニングされる。各アスリートに対するテニス評価フォームは、イベント登録パッケージと共に提出しなければならない。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セクションDに記載されている。

2. マッチプレー

- a. マッチは次のうち1つから成る：

- 1) 6 ゲーム 1 セットの試合。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。
 - 2) 3 セットマッチの短縮ゲームによる試合。
対戦相手に 2 ゲーム以上の差をつけ、1 セットの内 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も、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。
 - 3) 3 セットマッチの 6 ゲームセットによる試合
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も、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。6.0 未満のレィティングであるアスリートには推奨されません。
 - 4) 3 セットマッチゲームの場合には、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。
- b. 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。
(追加事項：シングルス、ダブルス、混合ダブルスに項目を分けて表示)
- シングルス戦：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。
- ダブルス戦：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。
- 混合ダブルス戦：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。
- ユニファイドスポーツ® ダブルス戦：7 ポイント目に到達した際、サーバーがアスリートの場合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。
- 注：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。

- c. スペシャルオリン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・ゲーム前の残りピリオドの3分間は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。
- d. 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。
 - 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。
 - 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) すべてのマッチ内で失ったゲーム数が最少であること。
 - 4) (チーム以外の場合)直接対決の結果。

3. ユニファイドスポーツ® ダブルス

- a. ユニファイドスポーツ® ダブルスの各ペアは、S0(または ITN) レイティング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。
- b. 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。

4. 個人技能競技

注：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。レベル1のボールは赤色のスポンジボールである。これらは従来のテニスボール、低圧のボール、もしくはスポンジ状のボールでもよい。個人技能競技で使用するボールは、プロテニス協会 (PTR) 公認のスピードボール®が推奨される。

a. フォアハンドボレー

- 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。
- 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。

b. バックハンドボレー

- 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。1人のアスリートにつき5回挑戦する。

c. フォアハンド・グランドストローク

- 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、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。
- 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。

d. バックハンド・グランドストローク

- 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。

e. サーブ — デュースコート

- 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、アスリートがベースライン、あるいはセンターマークやサイド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。

f. 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。1人のアスリートにつき5回挑戦する。

g. 動きを伴う左右交互のグランドストローク

- 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。
- 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。

h. 最終得点

- 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。

セクション C - 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 から 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ある。

1. レベル 1 個人技能競技
テニス評価 1.0 - 1.9
ITN(インターナショナルテニスナンバー) 10.3-10.2
42 フィートコート - 赤色のスポンジボール

2. レベル 2 マッチプレー
テニス評価 2.0 - 2.9
ITN(インターナショナルテニスナンバー) 10.1
42 フィートコート - 赤色のスポンジボール

3. レベル 3 マッチプレー
テニス評価 3.0 - 3.9
ITN(インターナショナルテニスナンバー) 10
60 フィートコート - オレンジ色のボール

4. レベル 4 マッチプレー
テニス評価 3.0 - 4.9
ITN(インターナショナルテニスナンバー) 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)

5. レベル 5 マッチプレー
テニス評価 5.0 - 8.0
ITN(インターナショナルテニスナンバー) 8, 7, 6
78 フィートコート - 黄色のボール

注意: レベル 3 はトレーニングを目的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。

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 - 9.8 となる。

参照：

テニス評価シート

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

レベル別のコート図

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

セクションD スペシャルオリンピックステニス評価シート

レベル 1

(このレベルのアスリートは個人技能競技で競わなければならない)

- ・ テニスを始めたばかりの選手 (スコア : 1)
- ・ 個人技能競技に適している (スコア : 1)

◆スコア:

A. フォアハンド (アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する)

- ・ FH ショットを打つことが困難である (スコア : 2)
- ・ 不安定で、弱いFH ショットを打つことができる (スコア : 3)
- ・ コースは選べないが、FH ショットを打つことができる (スコア : 4)
- ・ FH&BH ショットを使った短いラリーを持続することができる (スコア : 5)
- ・ コースを選びながらラリーを持続することができる (スコア : 6)
- ・ 安定し、且つ深い場所でのラリーを持続することができる (スコア : 7)
- ・ 高度なラリーを持続することができる (スコア : 8)

◆スコア:

B. バックハンド (アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する)

- ・ BH ショットを打つことが困難である (スコア : 2)
- ・ 不安定で、弱いBH ショットを打つことができる (スコア : 3)
- ・ コースは選べないが、BH ショットを打つことができる (スコア : 4)
- ・ 深さはないが、コースを選んでBH ショットを打つことができる (スコア : 5)
- ・ 守備的に難易度の高いショットを返すことができる (スコア : 6)
- ・ ハイショット&ハードショットが困難である (スコア : 7)
- ・ コース・ペース・深さの面において、FH&BH ショットをコントロールすることができる (スコア : 8)

◆スコア:

C. ムーブメント (アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する)

- ・ 固定されたポジション : 打とうとボールの方へ動こうとしない (スコア : 2)
- ・ 打つためにボールに向かって1~2歩動く (スコア : 3)
- ・ ボールに向かって動く : しかし、コートカバー力は低い (スコア : 4)
- ・ 大抵のショットに対し、十分なコートカバー力を発揮する動きができる (スコア : 5)
- ・ 優れたコートカバー力 (スコア : 6)
- ・ 優れたコートカバー力に、守備的なロブと安定しないオーバーヘッドを打つ (スコア : 7)
- ・ 優れたコートカバー力に、守備的なロブと安定したオーバーヘッドを打つ (スコア : 8)

◆スコア:

D. ファーストサーブ (アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する)

- ・ ファーストサーブが弱い (スコア : 2)
- ・ ファーストサーブのフォルトがよく起こる (スコア : 3)
- ・ スピードの遅いファーストサーブを打つ (スコア : 4)
- ・ スピードのあるファーストサーブを打つ (スコア : 6)
- ・ スピードをつけ、コースを狙ってファーストサーブを打つ (スコア : 8)

◆スコア:

E. セカンドサーブ（アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する）

- ・ ダブルフォルトがよく起こる（スコア：2）
- ・ コントロールしたセカンドサーブをプッシュすることができる（スコア：4）
- ・ コントロールしたセカンドサーブを打つことができる（スコア：6）
- ・ コントロールに深さをつけたセカンドサーブを打つことができる（スコア：7）
- ・ スピン、コントロール、深さをつけたセカンドサーブを打つ（スコア：8）

◆スコア：

F. サーブのリターン（アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する）

- ・ サーブをリターンするのが困難である（スコア：2）
- ・ 時折、サーブをリターンすることができる（スコア：3）
- ・ セカンドサーブを一貫してリターンすることができる（スコア：4）
- ・ ファーストサーブはある程度、セカンドサーブは一貫してリターンすることができる（スコア：5）
- ・ ファースト&セカンドサーブを一貫してリターンすることができる（スコア：6）
- ・ セカンドサーブを攻撃的にリターンすることができるが、ファーストサーブのリターンは弱い（スコア：7）
- ・ ファースト&セカンドサーブを攻撃的にリターンすることができる（スコア：8）

◆スコア：

G. ボレー（アスリートのスキルに最も適した項目のスコアを記入する）

- ・ ネットを避ける（スコア：2）
- ・ ボレーを打たない、ネットを避ける（スコア：3）
- ・ 一定していないボレーを打つ、ネットを避ける（スコア：4）
- ・ 安定したFHボレーを打つ、BHボレーは一定しない（スコア：5）
- ・ 攻撃的なFHボレーを打つ、守備的なBHボレーを打つ（スコア：6）
- ・ 攻撃的なFH&BHボレーを打つ（スコア：8）

◆スコア：

上記A～Gのスコアの合計

■合計スコア：

総合評価の決定。上記の合計スコアを7で割る。

（小数第2位で四捨五入。例：4.97=5.0、3.53=3.5）

■総合評価：

＜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。