



Special Olympics Sportregeln ©

Tennis

(09.2020)



Premium Partner





Inhalt

1	REGELWERK.....	3
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE	3
3	WETTBEWERBSREGELN	3
4	WETTBEWERBSLEVEL.....	11
5	ITN-BEWERTUNGSVERFAHREN	15

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.



1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Tennis gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der International Tennis Federation (ITF, <http://www.itftennis.com/home.aspx>) erstellt. Es gelten die Regeln der ITF oder der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Tennis oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Tennis zur Anwendung. Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampflevels und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

Deutsche Besonderheiten im Regelwerk sind rot gekennzeichnet.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Die folgenden Wettbewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Wettbewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen. Nachstehend ist eine Liste offizieller Wettbewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- 2.1 Skills/Einzelgeschicklichkeitswettbewerb
- 2.2 Einzel
- 2.3 Doppel
- 2.4 Mixed-Doppel
- 2.5 Unified Sports – Doppel
- 2.6 Unified Sports – Mixed-Doppel
- 2.7 Unified-Team Tennis

3 WETTBEWERBSREGELN

- 3.1 Gruppeneinteilung
 - 3.1.1 Die Spieler werden gemäß der ITN-Nummer und der ITN-Endpunktzahl aus dem ITN-Bewertungsformular vorab eingestuft.
 - 3.1.2 Ein ITN-Bewertungsformular muss für jeden Athleten zusammen mit dem



Anmeldepaket für die Veranstaltung ausgehändigt werden.

3.1.3 Das Formular ist im Abschnitt D dieses Regelwerks zu finden.

3.1.4 Die Einteilung in homogene Gruppen erfolgt als Teil des Wettbewerbs. SOD verwendet hierbei das Schweizer System als Klassifizierungsmethode.

3.2 Spiel

3.2.1 Ein Match kann auf eine der folgenden Arten gespielt werden:

3.2.1.1 Zwei kurzen Gewinnsätze (Two out of three short sets) bis 4 Spiele mit 2 Spielen Vorsprung. Bei 3:3 endet der Satz bei 5 Spielen. Bei 4:4 wird ein 7-Punkte Tie-Break gespielt. Wenn es 1:1 nach Sätzen steht, entscheidet ein 10-Punkte Tie-Break das Spiel. Der 10-Punkte Tie-Break ersetzt den Entscheidungssatz. Nicht anzuwenden bei Athleten mit Leistungsniveau kleiner als Level 3.0

3.2.1.2 Zwei Gewinnsätze bis 6 Spiele mit 2 Spielen Vorsprung. Bei 5:5 in einem Satz endet der Satz bei 7 Spielen. Bei 6:6 wird ein 7-Punkte Tie-Break gespielt. Wenn es 1:1 nach Sätzen steht, entscheidet ein 10-Punkte Tie-Break das Spiel. Der 10-Punkte Tie-Break ersetzt den Entscheidungssatz. Nicht anzuwenden bei Athletinnen und Athleten mit Leistungsniveau kleiner als Level 6.0

3.2.1.3 In den zwei Tie-Break-Sätzen mit vier oder sechs Spielen ist eine dreiminütige Ruhepause vorgesehen, bevor der entscheidende Tie-Break über zehn Punkte gespielt wird.

3.2.1.4 Die No-Ad-Zählweise (*No Advantage - kein Vorteil*) kommt bei allen Spielen zur Anwendung. Wie der Name besagt, versteht man unter diesem System, dass jener Spieler das Spiel gewinnt, der zuerst vier Punkte erzielt. Bei einem Spielstand von 40:40 (Einstand) wird der siebte Punkt eines Spiels sofort zum Spielball für beide Spieler.

3.3 No-Ad-Zählweise

3.3.1 Einzel

3.3.1.1 Der Rückschläger kann entscheiden, in welches Aufschlagfeld der Aufschlag zum siebten Punkt gespielt werden soll.

3.3.2 Doppel

3.3.2.1 Die Rückschläger können entscheiden, in welches Aufschlagfeld der Aufschlag zum siebten Punkt gespielt werden soll.

3.3.3 Mixed-Doppel

3.3.3.1 Der Spieler muss zum Spieler des gegnerischen Pairs aufschlagen bzw. die Spielerin zur Spielerin des gegnerischen Pairs.



- 3.3.4 Unified-Doppel
 - 3.3.4.1 Der Partner muss zum Partner des gegnerischen Paares aufschlagen bzw. der Athlet zum Athleten des gegnerischen Paares.
- 3.3.5 Angabe des Spielstands
 - 3.3.5.1 Die Angabe des Spielstands kann mit der herkömmlichen Zählweise oder mit einfachen Zahlen erfolgen (z. B.: Null, Eins, Zwei, Drei, Spiel)
- 3.4 Trainer
 - 3.4.1 Ein Spieler darf von einem offiziellen Special-Olympics-Trainer, der außerhalb des Spielfelds beim Netzpfeiler neben dem Schiedsrichter sitzt, Hilfestellung erhalten, wenn die Spieler nach Beendigung eines ungeraden Spiels die Seiten wechseln oder während der dreiminütigen Ruhepause vor einem entscheidenden Tie-Break, nicht aber in einem Tie-Break. Der Seitenwechsel muss innerhalb von 90 Sekunden erfolgen.
- 3.5 Rangfolge bei Punktgleichheit
 - 3.5.1 Im Falle, dass zwei oder mehr Athleten oder Teams denselben Endpunktstand haben, wird der Gleichstand wie folgt aufgelöst:
 - 3.5.1.1 erstens: die geringste Anzahl verlorener Sätze in sämtlichen Matches
 - 3.5.1.2 zweitens: die größte Anzahl gewonnener Spiele in sämtlichen Matches
 - 3.5.1.3 drittens: die geringste Anzahl verlorener Spiele in sämtlichen Matches
 - 3.5.1.4 viertens: (außer bei Teams) Head-to-Head-Ergebnisse
- 3.6 Unified Sports – Doppel
 - 3.6.1 Jedes Unified-Doppel besteht aus einem Athleten mit mentaler Beeinträchtigung und einem Partner ohne mentale Beeinträchtigung, die ein ähnliches Spiellevel laut ihrem ITN-Rating aufweisen.
 - 3.6.2 Die Mannschaften entscheiden, in welcher Reihenfolge sie aufschlagen und in welchem Aufschlagfeld sie stehen wollen (Vorteils- oder Einstandsseite).
 - 3.6.3 Wenn Teamkollegen individuell auf verschiedenen Niveaus bewertet werden, muss das Team auf dem Niveau des am höher bewerteten Teamkollegen antreten.
- 3.7 Unified-Team-Tenniswettbewerb
 - 3.7.1 Für das Unified-Team-Tennisprogramm gelten die Regeln der ITF (International Tennis Federation) und das entsprechende Regelwerk von Special Olympics.



- 3.7.2 Unified-Teamaufstellung: Unified-Tennisteams bestehen aus Unified-Doppeln. Unified-Doppel wiederum bestehen aus einem Athleten mit mentaler Beeinträchtigung und einem Partner ohne mentale Beeinträchtigung, die laut ihrem Ratingergebnis ähnliche Spielstärke haben und in etwa gleich alt sind.
- 3.7.3 Individuelles Rating – Alle Tennisspieler werden nach dem ITN-Bewertungsformular eingestuft. Bei der Zusammenstellung von Unified-Doppeln muss darauf geachtet werden, dass die sportlichen Fähigkeiten von Athleten und Partnern so ähnlich wie möglich sind. Die Spieler sollten entweder dasselbe Rating aufweisen (Spieler A und Spieler B haben vier Punkte) oder nicht mehr als 1 bis 1,5 Punkte auseinanderliegen (Spieler A hat vier und Spieler B fünf Punkte).
- 3.7.4 Kadergrößen: Unified-Teams bestehen aus mindestens drei und maximal sechs Unified-Doppeln. (Die drei Doppelpaare eines Unified-Teams sollten damit etwa wie folgt aufgestellt sein: 1 Level 2, 1 Level 4 und 1 Level 5, wenn möglich.)
- 3.7.5 Wettbewerb: Wettbewerbe können als Head-to-Head- oder Einladungsturnier mit vielen Teams ausgeführt werden. Bei Head-to-Head-Wettbewerben stellen Schulen, Einrichtungen und Clubs dieselbe Zahl an Doppel-Teams mit demselben Level und ähnlichem Rating auf.
- 3.7.6 Bildung von Teamkategorien: Die Unified-Tennisteams werden im Zuge des Wettbewerbs auf Grundlage ihres Levels und Doppel-Team-Ratings (kombinierte individuelle Ratings) eingeteilt. Die Wettbewerbsleitung achtet darauf, ähnliche Levels und Ratings zusammen einzuteilen.
- 3.7.7 Einteilung von Doppel-Matches: Bei der Einteilung für einen Wettbewerb muss darauf geachtet werden, dass Doppel-Teams mit ähnlicher Spielstärke und ähnlichen Ratingergebnissen gegeneinander antreten.
- 3.7.8 Bestimmung von Tennisbällen und Feldgrößen für den Wettbewerb: Die Ratings der Doppel-Teams entscheiden über die Art des Tennisballs und die Größe des Feldes im jeweiligen Wettbewerb. Das ITN-Endergebnis und die ITN-Endzahl des Doppel-Teams besteht aus dem kombinierten Ergebnis beider Spieler (wenn etwa Spieler A vier Punkte hat und Spieler B fünf, dann hat ihr Doppel-Team eine gemeinsame Punktezahl von neun). Die Anforderungen lauten wie folgt:
- 3.7.8.1 Unified-Team Level 5: Doppel-Teams mit einer ITN von 9 oder mehr spielen mit einem gelben ITF-Ball auf einem konventionellen Tennisplatz.
- 3.7.8.2 Unified-Team Level 4: Doppel-Teams mit einer ITN von 8,7 oder höher



spielen mit einem um 25 % druckreduzierten Ball (gelber Ball mit grünem Punkt) auf einem konventionellen Tennisplatz.

- 3.7.8.3 Unified-Team Level 2: Doppel-Teams mit einer ITN von 10 spielen auf einem Kleinfeld (nur Aufschlagfelder) und verwenden einen roten Ball.
- 3.7.9 Spielertausch ist während des Matches für Doppel-Teams nicht gestattet. Wenn ein Spieler eines Doppel-Teams das Match nicht zu Ende spielen kann, gibt sich sein Doppel-Team geschlagen.
- 3.7.10 Wettbewerbsformate: Im Folgenden sind die Wettbewerbsformate beschrieben, die auf der Anzahl von Spielern beider Teams basieren. Besteht ein Team aus mehr Spielern als das gegnerische Team, treten die überzähligen Spieler in einem wertungsfreien Match gegeneinander an.
Beispiel 1: Team A und Team B bestehen aus je 4 Spielern (2 Athleten und 2 Partner). Der Wettbewerb umfasst 8 Matches, wobei jedes gewonnene Match einen Punkt zählt. Athlet A von Team 1 tritt gegen Athlet A von Team 2 an. Das zweite Match ist dann die Paarung Athlet B (Team 1) – Athlet B (Team 2). Das dritte Match: Unified-Doppel A (Team 1) – Unified-Doppel A (Team 2). Das vierte Match: Unified-Doppel B (Team 1) – Unified-Doppel B (Team 2). Bei Punktgleichheit nach den vier Matches treten die beiden Athleten der Mannschaften im Doppel gegeneinander an. Beispiel 2: Team A hat 6, Team B 8 Spieler. Zwei überschüssige Spieler von Team B treten in einem wertungsfreien Match gegeneinander an.
Größere Teams spielen die folgende Anzahl Matches:
- 3.7.10.1 4 Spieler: 2 Einzel- und zwei Doppel-Matches
- 3.7.10.2 6 Spieler: 3 Doppel-Matches
- 3.7.10.3 8 Spieler: 4 Doppel-Matches
- 3.7.10.4 10 Spieler: 5 Doppel-Matches
- 3.7.10.5 12 Spieler: 6 Doppel-Matches mit Punktezahlung
- 3.7.11 Match-Format: Ein Match besteht aus zwei kurzen Gewinnsätzen. Dabei wird das No-Ad-System angewendet.
- 3.7.11.1 Wenn sich das Spiel aufgrund von Regen oder anderen Gründen verzögert, kann stattdessen ein Match aus sechs Spielen gespielt werden:
- 3.7.11.1.1 In einem Match mit einem Satz gewinnt jenes Team den Satz, das sechs Spiele mit einem Vorsprung von zwei Spielen gewinnt.
- 3.7.11.1.2 Bei einem Spielstand von 6:6 wird ein Tie-Break über zehn Punkte gespielt.
- 3.7.11.1.3 Es wird das No-Ad-System angewendet.



- 3.8 Skills – Einzelgeschicklichkeitswettbewerb-Level 1
 - 3.8.1 Ball des Levels 1 ist der rote Ball innerhalb eines Kleinfeldes (nur im Aufschlagfeld).
 - 3.8.2 Vorhandvolley
 - 3.8.2.1 Der Athlet steht ca. einen Meter vom Netz entfernt und lässt sich von einem Zuspieler, der auf der anderen Seite des Platzes in der Mitte zwischen Aufschlaglinie und Netz steht, Bälle zuwerfen. Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball über das Netz zurückzuspielen. Der Zuspieler wirft dem Athleten mit einer unter Schulterhöhe ausgeführten Wurfbewegung die Bälle auf dessen Vorhandseite zu.
 - 3.8.2.2 Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in eines der beiden Aufschlagfelder spielt.
 - 3.8.3 Rückhandvolley
 - 3.8.3.1 Wie beim Vorhandvolley, nur mit dem Unterschied, dass dem Athleten die Bälle auf dessen Rückhandseite zugespielt werden.
 - 3.8.3.2 Jeder Athlet hat fünf Versuche.
 - 3.8.4 Vorhandgrunds Schlag
 - 3.8.4.1 Der Athlet steht einen Meter hinter der Mittelmarke der Aufschlaglinie („Hinter dem T“). Der Zuspieler steht auf der anderen Seite des Netzes in der Mitte zwischen Netz und Aufschlaglinie und wirft dem Athleten die Bälle mit einer unter Schulterhöhe ausgeführten Wurfbewegung so zu, dass der Ball einmal aufspringt, bevor er die Vorhandseite des Athleten erreicht. Jeder Athlet hat fünf Versuche.
 - 3.8.4.2 Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in eines der beiden Aufschlagfelder spielt.
 - 3.8.5 Rückhandgrunds Schlag
 - 3.8.5.1 Wie beim Vorhandgrunds Schlag, nur mit dem Unterschied, dass dem Athleten die Bälle auf dessen Rückhandseite zugespielt werden. Jeder Athlet hat fünf Versuche.
 - 3.8.6 Aufschlag von rechts
 - 3.8.6.1 Der Athlet hat fünf Versuche, einen gültigen Aufschlag aus der rechten Hälfte in das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld zu servieren. Springt der Ball im richtigen Aufschlagfeld auf, erhält der Athlet zehn Punkte. Er erhält keinen Punkt, wenn er einen Fußfehler begeht oder es ihm nicht gelingt, den Ball in das Aufschlagfeld zu spielen. Unter einem Fußfehler versteht man, dass der Athlet die Aufschlaglinie berührt oder übertritt.
 - 3.8.7 Aufschlag von links



- 3.8.7.1 Wie beim Aufschlag von rechts, nur mit dem Unterschied, dass von links in das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld aufgeschlagen wird.
- 3.8.7.2 Jeder Teilnehmer hat fünf Versuche.
- 3.8.8 Vorhand und Rückhand in Bewegung
 - 3.8.8.1 Der Athlet steht einen Meter hinter der Mittelmarke (T) der Aufschlaglinie. Es werden ihm nun von einem Zuspieler, der in der Mitte zwischen Aufschlaglinie und Netz steht, abwechselnd Bälle auf seine Vorhand und seine Rückhand gespielt. Die Bälle sollten auf einem Punkt aufspringen, der sowohl in der Mitte zwischen Aufschlaglinie und Netz als auch zwischen Mittelmarke und Seitenlinie liegt. Der Athlet muss bereits wieder an der Mittelmarke sein, bevor ihm der nächste Ball zugeworfen werden darf. Der Athlet hat zehn Versuche.
 - 3.8.8.2 Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in eines der beiden Aufschlagfelder spielt.
- 3.8.9 Endergebnis
 - 3.8.9.1 Das Endergebnis eines Athleten wird ermittelt, indem die in den sieben Bewerben des Einzelgeschicklichkeitswettbewerbs erreichten Punkte addiert werden.



Name des Athleten:				M/W	Der Zuspieler steht auf der gegenüberliegenden Seite des Netzes, 2 Meter vom Netz entfernt.
Delegation			Division Nr.		BEI JEDEM VERSUCH DIE PUNKTE EINKREISEN
FÄHIGKEIT	1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball
Vorhandvolley	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5
Athlet am Netz positioniert. 2 TRAININGSVERSUCHE/ 5 VERSUCHE					
Rückhandvolley	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5
Athlet am Netz positioniert. 2 TRAININGSVERSUCHE/ 5 VERSUCHE					
Vorhandgrunds Schlag	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5
Athlet an der Aufschlaglinie positioniert 2 TRAININGSVERSUCHE/ 5 VERSUCHE					
Rückhandgrunds Schlag	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5
Athlet an der Aufschlaglinie positioniert 2 TRAININGSVERSUCHE/ 5 VERSUCHE					
Aufschlag von rechts	0 10	0 10	0 10	0 10	0 10
Athlet an der Aufschlaglinie positioniert 2 TRAININGSVERSUCHE/ 5 VERSUCHE					
Aufschlag von links	0 10	0 10	0 10	0 10	0 10
Athlet an der Aufschlaglinie positioniert 2 TRAININGSVERSUCHE/ 5 VERSUCHE					
ALTERNIERENDER GRUNDSCHLAG	1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball
10 ALTERNIEREND Vorhand/Rückhand	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5
Athlet an der Aufschlaglinie positioniert	1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball
10 ALTERNIEREND Vorhand/Rückhand	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5
					GESAMTBETRAG



4 WETTBEWERBSLEVEL

Die unten beschriebenen Levels sind dazu gedacht, Wettbewerbsmöglichkeiten für Athleten aller Leistungsstufen zu gewährleisten. Die Wettbewerbe ab Level 2 beinhalten Einzel, Doppel, Mixed-Doppel und Unified-Doppel.

4.1

Level 1	Einzelgeschicklichkeitswettbewerb	Einzelgeschicklichkeitswettbewerbs-Laufzettel	Platzlänge 12,8 Meter – roter Ball
Level 2	Match	ITN 10.1	Platzlänge 12,8 Meter – roter Ball
Level 3	Match	ITN 10	Platzlänge 18,3 Meter – oranger Ball
Level 4	Match	ITN 9	Platzlänge 23,8 Meter – grüner Ball (gelber Ball mit grünem Punkt)
Level 5	Match	ITN 8, 7	Platzlänge 23,8 Meter – gelber Ball
Level > 5	Match	ITN 6, 5, 4, 3, 2, 1	Platzlänge 23,8 Meter – gelber Ball

4.2 Im Doppel sollten beide Spieler auf dem gleichen Niveau eingestuft werden. Wenn nicht, muss die Mannschaft auf dem Niveau des höchsten Spielers spielen.

(Beispiel: Spieler der Niveaus 4 und 5, die miteinander gepaart sind, müssen in Niveau 5 mit dem festgelegten gelben Ball und auf einer Feldgröße von 23,8 Metern spielen). Die kombinierte Einzelwertung wird zur Einteilung der Mannschaft auf dem höheren Niveau verwendet.

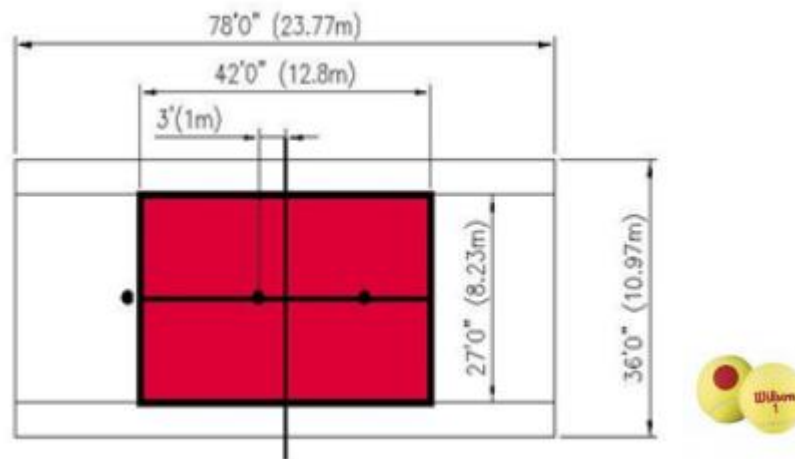


4.3 Quellen:

- 4.3.1 Tennis-Bewertung: <http://www.itftennis.com/>
- 4.3.2 Platzdiagramm für die einzelnen Levels
http://media.specialolympics.org/soi/files/resources/Sports-RulesCompetitions/Tennis/Levels_court_diagrams.docx
- 4.3.3 SO ITN-Bewertungsvideo
 - 4.3.3.1 <https://vimeo.com/289520911/caff34e88b> - wie man den Platz vorbereitet
 - 4.3.3.2 <https://vimeo.com/289517598/a32620c8c1> - Level 4/5/6 Hartplatz
 - 4.3.3.3 <https://vimeo.com/289519201/48bf99adf6> - Ebene 4/5/6 Sandplatz
 - 4.3.3.4 <https://vimeo.com/289516053/0f0096b73e> - Sandplatz Level 3
 - 4.3.3.5 <https://vimeo.com/289515397/89c2e66ba5> - Hartplatz Level 2
 - 4.3.3.6 <https://vimeo.com/289514735/a615dc5d35> - Sandplatz der Level 2



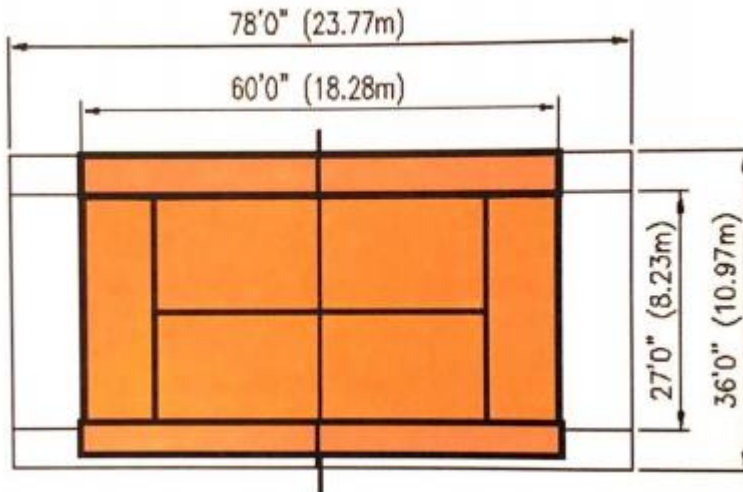
4.4 Platzdiagramme



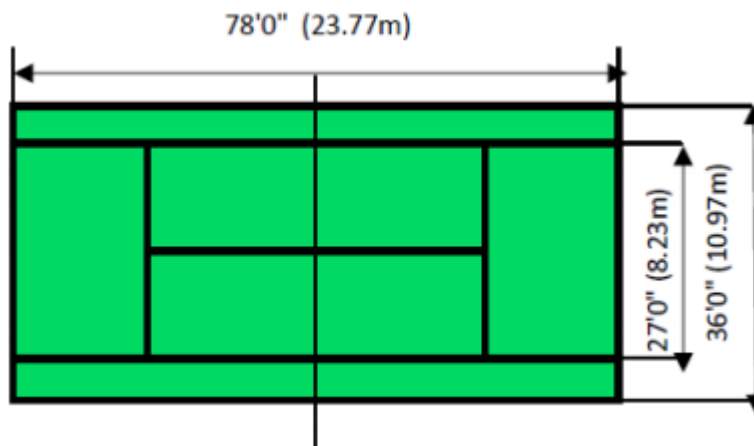
Es ist auch möglich, den hinteren Teil des 78'x 36'-Platzes zu benutzen.



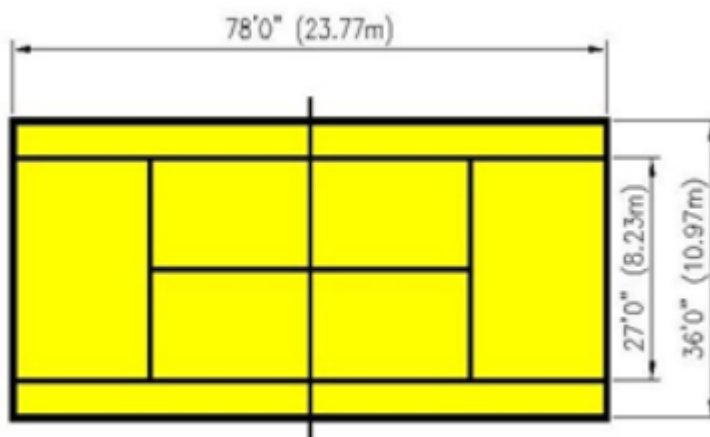
4.4.1.1 Level3



4.4.1.2 Level 4



4.4.1.3 Levels 5 und 6





5 ITN-BEWERTUNGSVERFAHREN

Zum Bewertungsverfahren siehe den [ITN-Leitfaden zur Klassifizierung](#).