

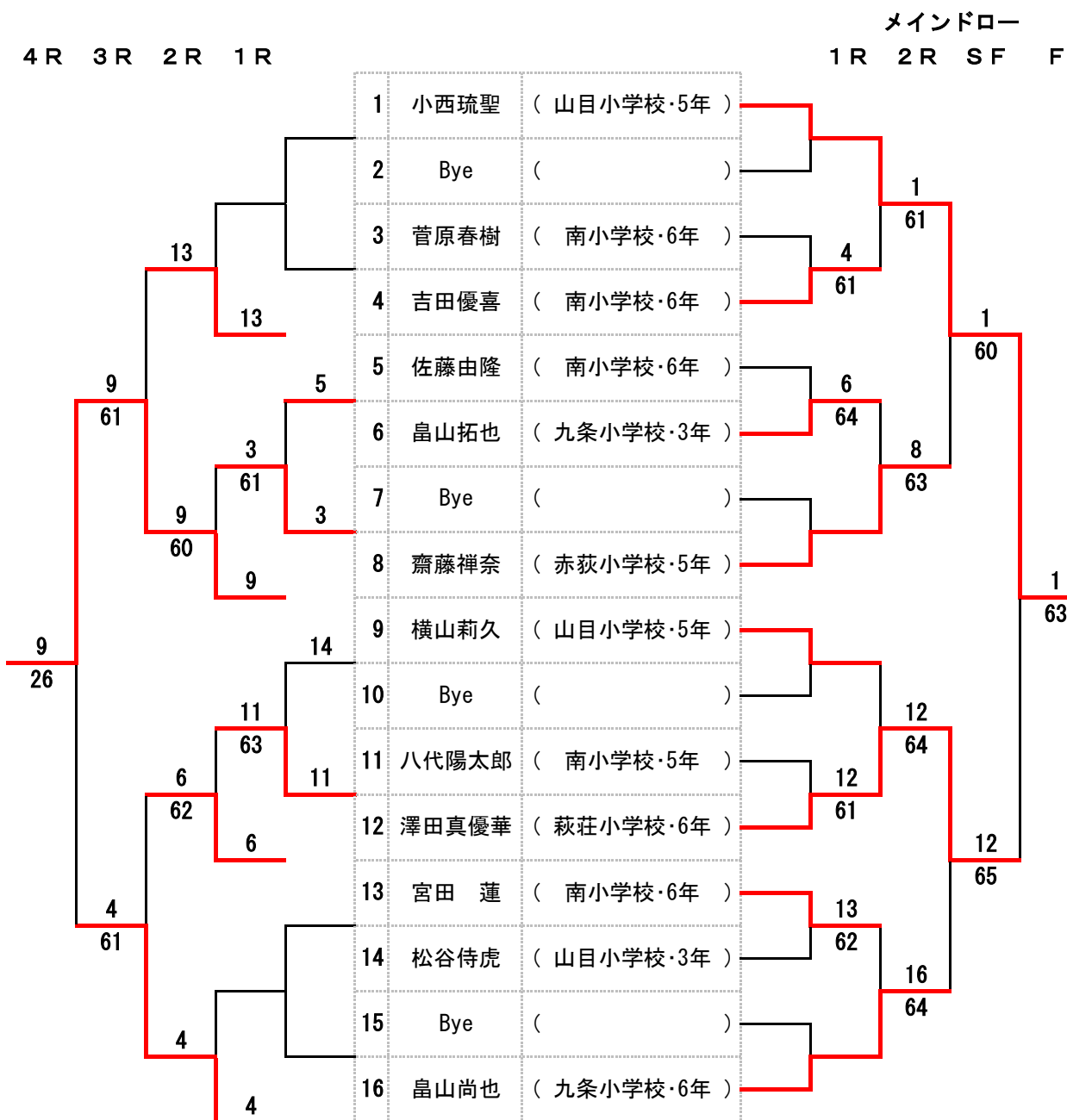
平成27年度 第1回小学生テニス大会実施要項

1. 主催 一関市テニス協会
2. 主管 一関市テニス協会指導育成部
3. 後援 一関市教育委員会・一関市体育協会
4. 期 日 平成27年11月15日(日)
雨天順延 11月22日(日)
開始時間 午前9時(8時30分集合)
5. 会 場 一関運動公園テニスコート
6. 種 目 シングルス(男女混合)
7. 参加資格 一関市内の小学校に在籍する児童及びテニス協会主催スクール参加者
8. 試合方式 トーナメント戦 1セットマッチ ノードバンテージ6ゲーム先取
フィードインコンソレーションを採用します。
審判は原則としてセルフジャッジで行いますが、必要に応じてスタッフがサポートします。
9. 試 合 球 ブリヂストーンXT-8
10. 服 装 原則テニスウエアとしますが、当日の天候・気温を考慮しウォームアップの着用を認めます。
11. 留意事項
 - ① 大会は季節・健康を留意し順延とします。
 - ② 大会進行中、降雨の場合は試合方法が変更になることがあります。
 - ③ 受付は個人ごとに試合開始10分前までに行ってください。
 - ④ 試合前の練習はストローク2本、サービス2本とします。
 - ⑤ 第1位、2位、3位(3位決定戦を実施)を表彰します。
 - ⑥ 参加者の引率には保護者が責任を負うものとします。
 - ⑦ 大会中における負傷・事故等については応急処置を取りますが、他については主催者加入損害保険の範囲内とします。
12. 連絡先 一関市テニス協会事務局 佐藤康広
〒021-0061 一関市山目字館68-65
E-mail : yasuyasu8484@aurora.ocn.ne.jp
TEL・FAX(兼) 0191-25-2473

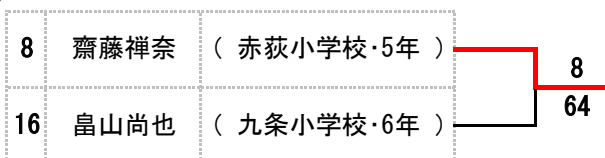


※大会当日 090-1060-3117 (伊藤)

第1回小学生大会（2015）シングルス 仮ドロー



3位決定戦

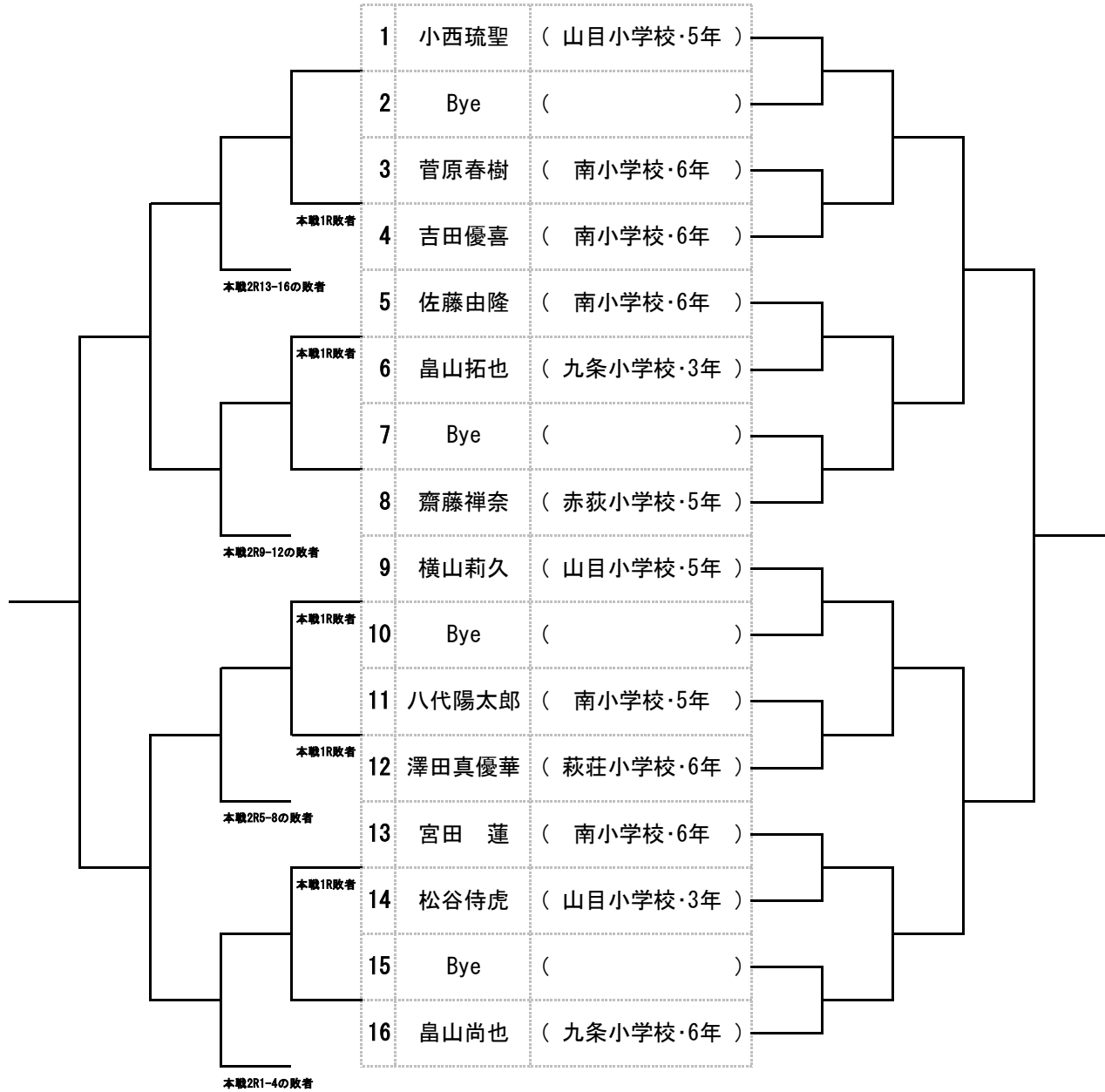


第1回小学生大会（2015）シングルス

メインドロー

4R 3R 2R 1R

1R 2R SF F



3位決定戦



～ テニスを楽しむための基礎知識 ～

1. テニスの歴史

テニスの歴史は古く、12世紀頃には既にフランスで「ジュ・ド・ポーム（手のひらのゲームという意味だそうです）」という競技が行われており、この競技がテニスのルーツと言われているそうです。（因みに卓球も同じルーツだそうです。 そう言えば卓球はテーブルテニスとも言いますね。）

この「ジュ・ド・ポーム」という競技は、毛や布を詰めて球状に布を重ねたものをボールとし、手のひらで打ち合っていたものだったのですが、それが時代が経つにつれ、打つものは手のひらでなく、「手袋」「木のバット」「ラケット」と変化するようになり、現在のテニスへと発展してきました。

2. コートの種類

テニスを行うコートは、地面が平面で、必要な広さが確保出来れば、どこでも構いません。 しかし、普通は以下の5種類が一般的になっています。

○クレーコート

粘土または赤土と、細かい砂を混ぜあわせて作ったコートです。 球足が遅く、足腰への負担が少ないのが特徴です。 日本で多く見られるコートです。

また、陶土を焼いて作った土（レンガの粉）を使ったコートでアンツーカーコートと言うものもあります。 こちらは水はけが良いのが特徴で、全仏オープンで使用されています。（ローランギャロス）

○グラスコート

芝生のコートで、球足が速いという特徴があります。 手入れをするのが大変なので日本ではあまり見かけません。 ローコートとも言われます。 全英オープンで使用されています。（ウインブルドン）

○砂入り人工芝コート

人工芝に砂をまいたコートで、手入れが楽で多少の雨であればプレーが出来ますが、ボールはあまり弾みません。 日本の公式トーナメントでは最も使用されているコートです。

オムニコートと呼ばれることもあります。 これは住友ゴム工業の商品名で、他に三菱化成のダイヤサンド、東レのスパックサンドなどがあります。（一関運動公園コート）

○ハードコート

表面が硬質素材で出来ているコートです。 硬質素材なので、足腰への負担が比較的高くなります。 全米（フラッシングメドウ）と全豪オープンで使用されています。

○室内コート

クレーコートやハードコートもありますが、最近の主流はカーペット素材です。 天候に左右されないのが便利ですが、屋外コートに比べると使用料金は割高になることが多いです。

3. 基本的なルール

テニスは、定められた区域内で、ネットを境界としてボールを打ち返して遊ぶスポーツです。

□ゲームの種類

テニスには、1人対1人でシングルスコートで行うシングルス、ダブルスコートで行う男子または女子の2人対2人によるダブルス、男女ペアの2人対2人によるミックスダブルスの3種類があります。

ゲームは一方のプレーヤーがコート外から相手コートにボールを打ち込むサーブで始まり、そのボールをレシーブし、ボールを打ち返し続ける（ラリー）ことにより成立します。

自分のコートに打ちこまれたボールはノーバウンド、もしくはワンバンド以内で相手コートに打ち返さなければなりません。また、打ち返すボールは、自分のコートにつくことなく、ノーバウンドで相手のコートに落下するように打たなければなりません。

□得点の数え方

得点は、1つのプレーに勝てば1ポイントが得られます。得点の数え方は、

- 0ポイント：ラブ（0：Love）
 - 1ポイント：フィフティーン（15）
 - 2ポイント：サーティ（30）
 - 3ポイント：フォーティー（40）
- ゲーム

となっています。

【ちょっとひとこと】

この数え方は時計の文字盤を4分割したものとイメージしていただければ分かりやすいのですが、それですと「なぜフォーティーファイブ（45）じゃなくてフォーティ（40）なの？」と疑問が浮かびます。これは結構簡単な理由で、「長くて言いにくいからファイブを省略した」というだけで、本来はフォーティーファイブの方が正しいようです。

あと、0はなぜラブなの？という疑問も浮かびます。これは、諸説あるようですが、最も有力なのは「0が卵の形に似ているので、フランス語でl'oeuf（レフ）と呼ぶようになり、それを英語のLove（ラブ）と聞き違えて広まった」という説です。

因みに他には、「for Love（愛のために：損得のない、無償で）から来ている」なんていうチョット赤面してしまうような説もあるようです。

□勝敗の決め方

基本的には4ポイントを先にとれば1ゲームを獲得でき、通常は6ゲームを先取した方が1セットを獲得します。試合の勝敗は、ゲーム、もしくはセットを取った数によって

決まります。（※）

一般的なアマチュアの大会などでは1セットマッチ、もしくは8ゲームマッチ、プロの
プロの女子の試合や男子のメジャーではない大会では3セットマッチ、メジャーな男子の
大会では5セットマッチで行われています。

1セット					
1ゲーム	1ゲーム	1ゲーム	1ゲーム	1ゲーム	1ゲーム
4ポイント	4ポイント	4ポイント	4ポイント	4ポイント	4ポイント

※3ポイントで両方が並んだ場合はデュースとなり、その場合は4ポイント以上の取得が
必要になります。

□ゲームの始め方

テニスのゲームは、一方のプレーヤーがサーブを打つことによって始められます。

このサーブを打つ権利の選択方法は、試合前にコインを上げて表裏で決めるコイントス
や、ラケットを回して倒し、倒れた方向や表裏によって決める方法などがあります。

選択権を得れば、

1. サーブを打つ権利
2. レシーブする権利
3. コートを選ぶ権利

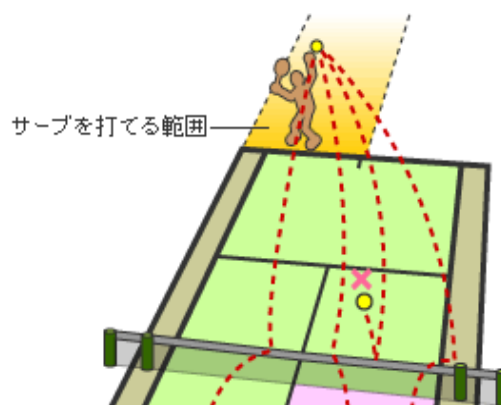
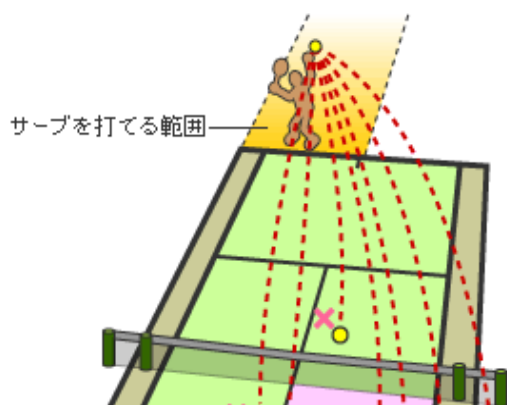
の中から何れか1つを選ぶことができます。

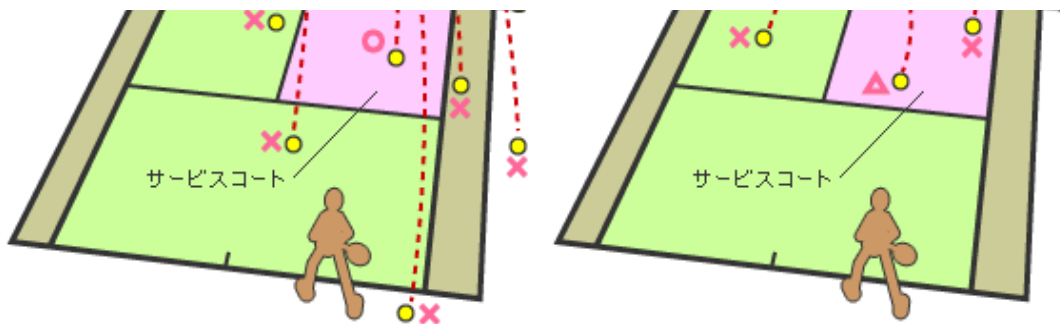
通常はサーブを打つ方が優位なのですが、天候により（陽射しや風向きなど）コートを選んだ方が
良い場合もあります。もしコートを選べば、相手はサーブかレシーブか自身の好きな方を選ぶ
ことができます。

□サーブの打ち方

サーブはセンターマークとサイドラインの間となる、コート外の領域で打たなければ
なりません。サーブの打ち方には、「手でボールを空中にあげ、着地するまでにラケット
で打たなければならない」という決まりがあります。また、サーブは自身の打ったサ
イドの対角線上のサービスコートにノーバウンドで打ち込まなければなりません。

これらの条件を満たさなければサーブは失敗したことになり、フォールトという扱いに
なります。フォールトは1回目であれば再度やり直しができますが、2回続けてフォ
ールトを犯すとダブルフォールトとなり、相手にポイントが加えられます。





○のみがサーブの成功（グッド）として認められます。

×は全てアウト、もしくはフォールトです。

△はレットの扱いとなり、ノーカウントでやり直すことができます。

ボールがネットに当たった後、相手のサービスコートに入ればレット、それ以外はフォールトになります。ポストに当たった場合は、跳ね返ったボールが相手のサービスコートに入ってもフォールトです。

□レシーブの打ち方

サーブを打ち返すことをレシーブと言います。

サーブで打ち込まれたボールが自陣のサービスコートに落下した後、つまりワンバウンドした状態で打ち返さなければなりません。レシーブでは、ボールがコートに落下する前にノーバウンドで打ち返してはいけません。もしノーバウンドで打ち返してしまうとサーブした側にポイントが加算されます。また、そのままであればサービスコートに入らなかったと思われるボールをラケットで打ち返したり、体の一部にボールがふれてしまうと、サーブした側にポイントが加算されます。なお、サーブの場合は打つ範囲が定められていますが、レシーブ側のプレイヤーに立つ位置に制限はなく、コート内外のどこにいても構いません。

□ストロークの打ち方（ラリーの進め方）

サーブ、レシーブとボールが打ち返されれば、その後はボールをお互いに打ち返しあいます。このボールを打つことをストロークと言い、ストロークの繰り返されている状態をラリーと言います。ストロークには以下の4種類があります。

○グランドストローク

ワンバウンドしたボールを打つショットを総称してこう言います。

○ボレー

ボールが着地する前に（ノーバウンドで）打ち返すことを言います。

○スマッシュ

高い位置にあるボールを叩きつけるように打つことを言います。

「粉々にする」という意味があり、強く激しいショットです。

○ロブ

相手の頭上を越えるようにボールを打つことを言います。

ストロークで打ち返すボールは手に握っているラケットであれば、ストリングの部分だけでなく、フレームやグリップに当たって打ち返されても問題はありません。しかし、投げるなど、手に握られていない状態のラケットであれば、仮にボールが打ち返されたとしても、相手のポイントとなります。

ボールを打ち返すのは、相手が打ったボールがネットを越えてからでないといけません。ネットを越える前に打ち返してしまうと相手のポイントとなります。

また、故意にラケットでボールを運んだり、2回以上のスイングでボールを返してもいけません。1ストロークではラケットにボールが触れるのは1度だけというのが原則になります。

サーブの場合はボールがネットなどに当たればフォールト、もしくはレットとなりますが、ストロークの場合はボールがネットなどに当たっても、相手コートの領域内に落ちれば有効とみなされ、プレーは続行されます。

4. 反則行為について

ボールを打つ行為に関するもの以外は、以下のような行為が禁止されています。

試合中にコーチなど、試合に参加していない第三者からのアドバイスを受けること
大声を出したりラケットを放り投げたりして、相手プレイヤーのプレーを故意に妨害すること

試合の進行を妨げるような遅延行為（プレイを遅らせること）

通常は1つのポイントのプレーが終わり、次のサーブをするまでの時間は20秒以内、1つのゲームが終わり、次のゲームのサーブを始めるまでは1分30秒と決められていますので、速やかに次のプレーに移行しなければなりません。

5. マナー

テニスの試合は、公式な大会など以外では専任の審判がつくことも少なく、試合をしているプレイヤー自身で試合を管理する（セルフジャッジ）ことが殆どです。

自陣のコートに関する判断は自身で、相手のコートに関する判断は相手が行いますのでつい自分に有利な判定を下してしまいがちですが、微妙な判定（ボールがライン際に落ちた場合など）ではなるべく相手に優位な判定を下すように心がけましょう。

また、審判や相手プレイヤーに対して不平や不満を述べるのはなるべく慎みましょう。

プレー自体に熱くなることは良いことですが、判定に対してなど、直接のプレーに関係ないことに関しては、冷静に対応することが大事です。

試合前には相手プレイヤーと挨拶を交わし、試合後はお互いの健闘を称え合い、ネット付近で握手をするのもマナーの一つです。

試合を観戦している時も、良いプレーが出れば、敵味方を問わずに拍手を送ることも大事です。しかし、プレーの最中は静かにしておくのが原則です。拍手や声援を送るのはプレーが中断されている間だけにしましょう。

オーソドックスなイエローが使われることが多いです。



ラケット

①フェイス面

規定はありませんが、 $90 \sim 120 \text{ inch}^2$ が一般的です。

②ストリング

ナイロン素材や羊や牛の腸を使用したものなどがあります。

③フレーム

規定はありませんが、 $200 \sim 300 \text{ g}$ が一般的です。

④グリップ

ゴム素材のグリップテープが巻かれています。

