

「春日部硬式テニスクラブ必須細部マナー事項」

コートで恥をかかないための最低限のマナー

2016(平成28)年4月16日(土)現在

1、(コートマナーについて)

- (1)、初めてコートに入ったら、お早う今日はなど、また帰るときは、お疲れ様でした、お先になど仲間に挨拶をしよう。
- (2)、待機用のベンチには、原則として私物を置かない。多くの人が座れるよう心がけよう。
- (3)、他のプレーヤーがプレーしている最中は、決してそのコートの後ろを通らないこと。
(他人のプレーを中断させない)
- (4)、サーバーは、サーブの前に相手に聞こえる大きな声で、カウントをコールしてからサーブを始めよう。
- (5)、相手のフォルトを、故意にリターンしないこと。
- (6)、サーバーにボールを渡すとき、取りやすいようにワンバンで渡そう。
(決して、足で蹴ったり、ラケットでころがしたりして、サーバーに不快な思いをさせない。また、隣のコートから来たボールも同じ様に渡そう)
- (7)、相手がプレーする瞬間には、声を発しない。
- (8)、相手サイドにボールを渡すときは、後ろの人からボールを渡す。
- (9)、自分のボールが隣のコートのプレーヤーの足元に転がった場合は、足元ケアと声をかけよう。
- (10)、隣のコートエリアにボールが入ってしまった場合は、コートの外に留まり、そのゲームのポイントが決まってから、すみませんと言って取りに行く、又は、ボールを受け取る。
- (11)、試合終了後は、ネットに集まり握手をしよう。
- (12)、コート使用後は、ブラシをかけてコート整備を行いましょう。

2、(服装について)

- (1)、服装はテニスに適したもので、相手に不快感を与えないようなウェアを身に着けるよう心がける。
- (2)、テニスシューズでプレーすること。

3、(セルフジャッジについて)

- (1)、原則としてジャッジは、自分のコートサイド側をジャッジし、相手のコートサイドのジャッジは相手のプレーヤーに任せる。
- (2)、絶対にアウトだと言えるボール以外は、全て相手プレーヤー側に有利にジャッジし、プレーを続行する。
はっきりと判断できないときは、そのポイントをやり直しにすべきではなく、疑わしいボールは全てインにして続ける。
微妙なジャッジは、相手に有利なコールをしよう。
- (3)、ジャッジについて、レシーブ側の2人の意見が分かれた場合は、失点とする。

4、(順番間違いについて)

- (1)、サービスの順番を誤ったときには、誤りが発見され次第、サービスをすべき順番にあったパートナーがサービスをしなければならない。
- (2)、レシーバーがレシーブの順序を狂わせた場合には、そのゲームが終了するまで誤った順序でレシーブを続ける。
ただし、次のゲームでは正しい順序に戻さなければならない。

5、(ルールについて)

- (1)、ラケットのフレームにボールが挟まってしまった場合は、ラケットでボールを静止させてしまったことになり、失点になる。
- (2)、インプレー中にボールが身体にあたった場合は、その当たったプレーヤーの失点となる。
- (3)、サーバーが、空振りをしてしまった場合は、フォルトとなる。
- (4)、ラケットを投げてボールに当たった場合は、その人の失点になる。
- (5)、一旦自陣のコートに落ちたボールが相手のコートに逆戻りした場合、このボールを打てば有効な返球となるが打てなかった場合は失点となる
ただし、ネットにラケットや身体がふれた場合には、タッチネットとなり失点となる。
- (6)、2度打ちでも1動作の間であれば有効な打球となる。
- (7)、セカンドサービスの態勢に入った時に隣のコートからボールなど(風により飛ばされて来た帽子やタオルなど)が入って来たためにフォルトしてしまった。この場合レットとなり、ファーストサービスからやり直しとなる。
- (8)、サーバーが打ったファーストサービスが直接のパートナーに当たってしまった。この場合はフォルトとなる。
それがセカンドサーブならダブルフォルトとなり、失点となる。
- (9)、サービスがレシーバーの身体に当たってしまった場合は、サーバーの得点となる。
- (10)、サービス動作において、ボールがラケットに当たってからならラインを踏んでもフットフォルトにはならない。
- (11)、サーバーはレシーバーの準備ができてからサービスをしなければならない。用意が出来ていないうちにサーバーがサービスをした場合は無効ナットレディとなり、サービスをやり直してもらうことができる。
- (12)、プレー中の打球が明らかにアウトだと思ったために、手でキャッチしてしまった。この場合、キャッチしてしまったプレーヤーの失点となる。
また、アウトボールをラケットで打った場合は、打球が相手コート内に入ればゲームはそのまま続行されるが、ネットにかかったりアウトしてしまった場合には失点となる。
- (13)、ネットポストに当たって相手コートに入ったボールは、サービス時はフォルトになるが、それ以外の時は有効となる。

6、(用語の抜粋について)

- (1)、アドバンテージ = デュースの後のポイントを取った場合に使うことば、これは優位に立ったという意味で、次のポイントを取ればゲームを取ることから、先に有利になったことを示す。
- (2)、アプローチショット = 出球(でだま)。チャンスを見つけてネットへ前進するための攻撃的ショット。
- (3)、アレー = シングルスサイドラインとダブルスサイドラインの間の細長い区域のこと、左右側にある。
- (4)、インパクト = ボールがラケットに当たる瞬間のこと。
- (5)、インプレー = ゲームが進行していること。サービスが打たれてから、どちらかのポイントになるまでの間。
- (6)、ウオッチ = ダブルスで、相手の打球がアウトになりそうだと判断し、パートナーに手をださないで見送るよう、注意を促す言葉のこと。
- (7)、エース = 相手がラケットに触れることのできないような強力なショットのこと。サービス・リターンエース。
- (8)、オーバーネット = ボールを打った時、打点がネットを越えること。相手のポイントとなるが、打球後ならかまわない。
- (9)、オンザライン = ボールがラインの上に直接落ちた時をいい、インと見なされること。
- (10)、カウント = 得点を数えること。
- (11)、ガット = ラケットに張られた糸のこと。正しくはストリングス(糸、ひもの意)という。
- (12)、グランドスマッシュ = バウンドして弾んだボールを高い位置でスマッシュすること。
- (13)、グリップ = ①ラケットの握り方。イースタン、ウエスタン、イングリッシュなどがある。
②ラケットのハンドルの握りの部分。
- (14)、クロスボール = コートを斜め(対角線)に狙って打つボール「クロスコートボール」ともいう。
- (15)、コートマナー = 練習、試合にかかわらず、コート上での行儀、礼儀、作法のことを指す。基本的にはプレーヤーの迷惑にならないということ。
- (16)、コードボール = ネットインのこと、プレーはそのまま続けられる。サービスの場合は再プレーとなる。
- (17)、コンソレーション・トーナメント = 1、2回戦の敗者が行う、敗者復活試合のこと。
- (18)、コントロール = 自分の狙ったところに望み通りの打球を送れること。制球力。
- (19)、サーバー = サービスをするプレーヤー。
- (20)、サービス = プレーを開始する最初の打球。2回行えるが2回とも失敗すれば失点となる。
- (21)、サービスリターン = レシーブのこと。
- (22)、サービスエース = 相手がレシーブできなかったサービス。ラケットに触れさせなかったような強力なサーブをいう。
- (23)、サービスブレイク = 相手のサービスゲームを破って自分がそのゲームを取ること。
- (24)、スタンス = 球を打つときの足の位置、構え。

- (25)、ストレートボール = 縦のボール。サイドラインに平行して飛ぶボール。
- (26)、ストローク = ラケットによってボールを打つこと。
- (27)、スピン = ボールにつけた回転のこと。トップスピン(順回転)とバックスピン(逆回転)がある。
- (28)、スマッシュ = ボールを頭上より高い位置から相手コートを目がけて打ち下ろす打法。
- (29)、スムーズ = ラケットの表側のこと。
- (30)、スライス = ラケットの面で切るように打つ、逆回転を加えた打球。
- (31)、セカンドサービス = ファーストサービスに失敗し、2回目に行うサービス。これに失敗すると失点になる。
- (32)、セットポイント = セットの勝敗を決定する最後の1ポイント。
- (33)、センターセオリー = 相手コートの中央を深くつきながら前進する攻撃法。
- (34)、打点 = ボールをうつポイント。
- (35)、ダブルフォルト = サービスを2度とも失敗すること。サーバーの失点となる。
- (36)、テークバック = ラケットを後方に引く動作。
- (37)、デフォルト = 棄権のこと。
- (38)、トス = 試合開始前にサービスかサイドを決める方法。
- (39)、トップスピン = ボールをこすり上げるようにして、回転をかける打法。ボールには順回転がかかる。
- (40)、ドロロー = 試合の組み合わせを決めるための抽選のこと。
- (41)、ドロップショット = ボールに逆回転をかけ、ネット際に落とす打球法。
- (42)、ナットアップ = ツーバウンド以上のボールを打った時の審判のコール。失点になる。
- (43)、ナットレディー = レシーバーが返球の構え(準備・用意)をしないうちにボールを打った時の審判のコール。失点になる。
- (44)、ネットタッチ = プレーヤーの体やラケットがネットに触れること。そのプレーヤーの失点になる。
- (45)、ネットプレー = ネット近くで行われるプレー。前陣プレー。
- (46)、ハイボレー = プレーヤーの頭より上で打つボレー。
- (47)、バックスイング = ラケットを後方に引く動作。
- (48)、バックスピン = 逆回転を加える打法。
- (49)、バックハンド = バックハンドストロークの略。右利きのプレーヤーの場合、体の左側で打つこと。
- (50)、ハーフボレー = バウンド直後のボールを低い位置でのボレーのように打つこと。
- (51)、ファイナルセット = 試合の勝敗を決める最後のセット。
- (52)、ファーストサーブ = 第1球目のサービス。
- (53)、ホアハンドストローク = 体の利き腕の側で打つボール。
- (54)、フォーメーション = ダブルスにおける陣形。

- (55)、フォルト = サービスが正しいサービスコートに入らずに失敗すること。
- (56)、フォロースルー = ボールを打った後、打った方向にラケット(腕)を振り切ること。
- (57)、フットフォルト = サービスをする際、サーバーの足がラインを踏んでいる場合などの反則。
- (58)、フットワーク = 打球に対する足さばき。
- (59)、ブレイク = 相手のサービスゲームを破ること。
- (60)、プレイスメント = ボールを狙った場所に打ち込むこと。
-
- (61)、フレーム = ラケットの枠。
- (62)、ペア = 2人で組むダブルスのチームのこと。
- (63)、ポイント = 得点。0をラブ、1点を15(フィフティーン)、2点を30(サーティ)、3点を40(フォーティ)と呼ぶ。
- (64)、ポーチ = ダブルスで、普通なら後衛のパートナーが受けるべきボールを、前衛が飛び出して打つこと。
- (65)、ボディオーバー = ボールを打とうとしてラケットや身体の一部がネットを越えること。相手の妨害とならない場合や、ネットに触れなかった場合には失点とならない。
- (66)、ボレー = ボールがコートにバウンドする前に返球すること。レシーブのとき以外は、いつ打ってもよい。
- (67)、マッチポイント = 試合の勝敗を決める最後のポイント。
- (68)、ミックスダブルス = 男女のペア同士で行うダブルス。
- (69)、ラフ = ラケットの裏面。
- (70)、ラブゲーム = 1ポイントも取れなかった試合、またはゲーム。
- (71)、ラリー = ボールの打ち合いが続くこと。
- (72)、リターン = ボールを相手のコートに返球すること。
- (73)、レシーブ = サービスを打ち返すこと。リターン。
- (74)、レット = ①サービスのやり直し。②「やり直し」「ノーカウント」に用いる。
- (75)、ロブ = 高く打ち上げる球で相手のベースラインを狙う打球法。ロビング。
- (76)、ローボレー = ネットより低い位置でボレーすること。

以 上

「コート使用のルール化」

2016(平成28)年4月16日(土)現在

- 1、コートに最初に来た会員は、
 - ①収納庫から、ボール台帳に日付、氏名、本数を記入した上で、
 - ②ニューボールと、練習ボールの入ったケースを取りだし、
 - ③ニューボールに当クラブのマークを記入(ボールのマーク付けは現行大沼だけ)
 - ④プレーヤー使用ノートに日付を記入するなどコート使用の準備をすること。
(大沼及び立沼コートの具体的な準備及び片付け作業については、役員等に確認のこと)
- 2、コート使用料は、コートを使用する前に、プレーヤー使用ノートに番号、氏名を記載し、間違いないように料金を確認の上、会員は200円を、会員紹介のビジターは、600円を支払う。
- 3、怪我(テニス保険に加入の勧め)をしないように、各自準備体操(ストレッチ)を行なってから、試合前の練習(3分程度)を行い、試合に望むこと。
- 4、コート使用順番が分かりにくい大勢の場合、プレーヤー入金順を一考すれば、先に来た会員、後から来た会員の順番が判りやすくなる。
- 5、コートの最後の使用者は、
 - ①コートにブラシを掛けて整備
 - ②ボール・プレーヤー用ノート等ケースに入れ収納庫に収納する。
 - ③プレーヤー料金が残っていた場合、プレーヤー使用ノートに金額、名前を記載して預かり、後日担当者に渡して下さい。

以上