

テニス競技の見方

1 国スポ（国民スポーツ大会）とは

（1）概 要

第2次世界大戦後の、荒廃していた日本を、物心共に復興させるための手段の1つとして、1946年（昭和21年）に始まった国をあげてのスポーツイベントです。都道府県持ち回りで開催（ときには複数県で共催）され、テニス競技は第3回福岡大会（1948年）から採用されました。第43回京都大会（1988年）から2巡目に入りました。

第78回佐賀大会で国民体育大会が国民スポーツ大会に名称が変わる初めての大会になります。

（2）試合の種別と形式

種別は、成年男子・成年女子・少年男子・少年女子の4種別です。試合は都道府県対抗戦で行われ、1対抗戦3試合のうち2試合に勝てば勝利、という形式で行われます。

会場内の試合案内板やプログラム等に発表される試合日程には、次のような記号が用いられています。

S 1 シングルス No. 1

S 2 シングルス No. 2

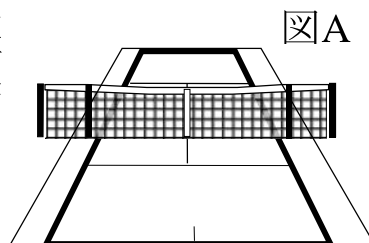
D ダブルス

対抗戦の試合順序は、シングルス No. 1 → シングルス No. 2 → ダブルスの順で行われます。ただし、対抗戦の勝敗がシングルス No. 1 と No. 2 で決定した場合はダブルスを行いません。

2 テニスとは

（1）テニスというゲーム

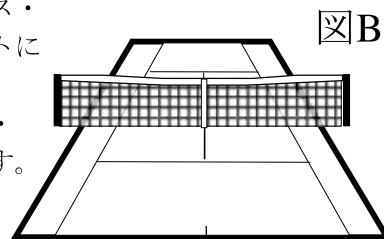
テニスというのは、「平地に線を引いて、ある区画を作り（コート）、その区画の真ん中にネットを張り、プレーヤーはネットをはさんで反対側に立ち、ボールをラケットで交互に1回ずつ、ワンバウンド（車椅子テニスではツーバウンド）以内で打ち合う」というゲームで、先に打つ方を「サーバー」、次に打つ方を「レシーバー」といいます。



（2）シングルスとダブルス

シングルスは、1人対1人で行う試合方式です。シングルスもダブルスも同じコートを使用しますが、シングルスでは、シングルス・スティックという細い棒を立て、図Aの太線で囲まれた部分がコートになります。

ダブルスは、2人対2人で行います。ダブルスでは、シングルス・スティックをはずし、図Bの太線で囲まれた部分がコートになります。



（3）試合方法

サーバーがまずサーブして試合は始まります。そして、レシーバーがそれを返球することによって、打ち合い（ラリーと言います）が始まります。このラリーは、どちらかのプレーヤーがネットを越して相手側のコート内へ返球できなくなったときに終わり、その瞬間にポイントは終了し、返球できなかったプレーヤーの失点（相手のプレーヤーの得点）となります。

(4) 試合に勝つには

試合に勝つには、「ポイント（得点）」をとって「ゲーム」を取り、ゲームを取って「セット」を取り、セットを取って「ゲーム・セットアンドマッチ」になり勝者が決まるのが、一般的な手順です。

1) ゲーム

相手に2ポイント以上の差をつけて、先に4ポイント取った方がゲームを取ります。双方が3ポイントずつになったときは、デュースとなり、このあとは、2ポイント差がつくまで、ポイントの取り合いをします。先に2ポイント差をつけた方がゲームを取ります。この方式を「スタンダード・ゲーム」といいます。

国スポではノーアドバンテージ方式（通常「ノーアド」と言っています）を採用しており、デュースになったときは、次のポイント（第7ポイント目）を取った方がそのゲームを取ります。

2) セット

相手に2ゲーム以上の差をつけて、先に6ゲーム取った方がセットを取ります。双方が5ゲームずつ（5－5）になったときは、2ゲーム差がつくまでゲームの取り合いをしますが、一般的には、双方6ゲームずつ（6－6）になった時点で、「タイブレーク」（詳細後述）によって決着をつけることになっています。

3) マッチ

規則では、3セットマッチと5セットマッチがあり、最も多く行われているのが前者です。3セットマッチでは先に2セット取った方が、5セットマッチでは、先に3セット取った方が、マッチ（試合）の勝者となります。

(5) 国スポの試合方法（8ゲームプロセット方式）

テニスは通常3セットマッチで行われますが、国スポでは限られた日程で数多くの試合をこなさなければならないため、8ゲームプロセット方式を採用しています。

8ゲームプロセット方式では、相手に2ゲーム以上の差をつけて、先に8ゲーム取った方が試合の勝者になります。もし、7ゲームオール（7－7）になったら、2ゲーム続けて取った方が勝者となり、スコアは9－7と記録されます。7－7以後、8ゲームオール（8－8）になった場合は、ここでタイブレーク・ゲームを行います。

(6) タイブレーク

先に「セット」のところでも説明したように、通常のセットでは、5ゲームオールになった場合は、そのあとセットを取るためには、2ゲーム続けて取らなければなりません。ところが、場合によっては、5－5、6－6、7－7・・・、13－13、14－14、というように、2ゲーム差がなかなかつかないことがあります。公式の記録では70-68 というものすごい数字が残っています。これではいつまでたっても試合が終わらないので、早く決着をつけるため、1960年代の終わり頃に、アメリカで考え出されたシステムがこの「タイブレーク」で、この方式で行うゲームを「タイブレーク・ゲーム」といいます。

- 1) 5セットマッチ・3セットマッチ・1セットマッチでは、各セット6ゲームオール（6－6）になったところで、また、8ゲームプロセット方式では8ゲームオール（8－8）になったところでタイブレーク・ゲームを採用し、このゲームを制した方がそのセットの勝者（8ゲームプロセット方式ではその試合の勝者）となります。
- 2) タイブレーク・ゲームでは、相手より2ポイント以上の差をつけて、先に7ポイント取った方がそのゲームの勝者、即ち、そのセットの勝者（8ゲームプロセット方式ではその試合の勝者）になります。ただし、双方が6ポイントずつ（6－6）になったときは、その後、2ポイントの差がつくまでその試合は続けられることになります。決着がついた時点のゲームスコアは7－6（5）と記録されます。（5）の5は、そのタイブレーク・ゲームのポイントスコアが7－5であったことを示しています。（8ゲームプロセット方式では9－8（5））と記録されます。

(7) スコアのアナウンス

必ずサーバー側のポイントを先にアナウンスします。

ゲーム中のポイントは、0 ポイント：0 = Love (ラブ)
1 ポイント：15 = Fifteen (フィフティーン)
2 ポイント：30 = Thirty (サーティ)
3 ポイント：40 = Forty (フォーティ)

また、双方が3ポイントずつ(40-40)になったときは、デュース (Deuce)」と呼ばれ、通常は、そのあとはどちらかが2ポイント続けて取るまでそのゲームが続けられます。しかし国~~ス~~ポでは、デュースになった場合、レシーバーが左右どちらのコートでレシーブするかを選択し、次のポイントを取ったプレイヤーの勝利となります。(ノーアドバンテージ方式)

タイブレーク・ゲーム中のポイントは、そのまま「ワン (One)」、「ツウ (Two)」とアナウンスし、0 ポイントも「ラブ (Love)」ではなく「ゼロ (Zero)」とアナウンスします。

3 国スポテニス競技の見どころと観戦マナー

(1) 審判

国スポでの審判は、1コート1名による SCU (ソロ・チェア・アンパイア) 方式が採用されます。この SCU 方式というのは、アウトまたはフォルトの判定はプレイヤー自身が行い、その他の一切の判定は審判が行うというものです。

そのため、SCU 方式の試合を見てみると、プレイヤーが「アウト (または、フォルト)」とコールして、コートの外にボールが落ちたというゼスチャーをし、その直後に審判がスコアのアナウンスをしていることにお気づきになるでしょう。

(2) チームの識別

今、このコートでは、どこのチーム (都道府県) が試合をしているのかということは、コートに設置されているスコアボードを見れば容易にわかります。しかも、どちらがどのチームかということも識別できます。

スコアボードは上下2段になっており、上段ネームプレート枠には赤色マークが付けられていて、仮にそれが栃木県チームだとすると、コート上の栃木県チームのプレイヤーは、着衣の見えやすいところに必ず赤色のリボンをつけています。これで栃木県チームがどちらかということが簡単にわかり、自動的に相手チームの識別もできることになります。

(3) 見どころ

国スポテニス競技会は個人戦ではなく、都道府県の代表によるチーム対抗戦です。出場するまでには厳しい予選を勝ち抜いてきており、プレイヤーは郷土の名誉を担い、代表の誇りをもって大会に臨んでいます。必然的にどの試合も厳しい戦いとなり、チームの勝利のため懸命になって戦う選手のプレーは、観戦者に深い感動を与えることでしょう。

(4) 観戦マナー (これだけは守って下さい)

郷土のチームの戦いに対して、声を出し拍手を送るなどして、精一杯の応援を送りましょう。

ただし、以下に述べるマナーは、必ず守ってください。

- 1) 声援・拍手をするのは、ポイントが終わり次のポイントが始まるまでの間のみです。
コートで打ち合う球技は共通して、ラリー中の応援行為は禁止です。
- 2) 声援・拍手は、隣のコートに声がかぶったり、邪魔をしないよう気を配りましょう。
- 3) 相手チームの単純ミスには、声援・拍手をやめましょう。
- 4) ファインプレーや試合終了時には、敵味方なく大きな声援・拍手を送りましょう。