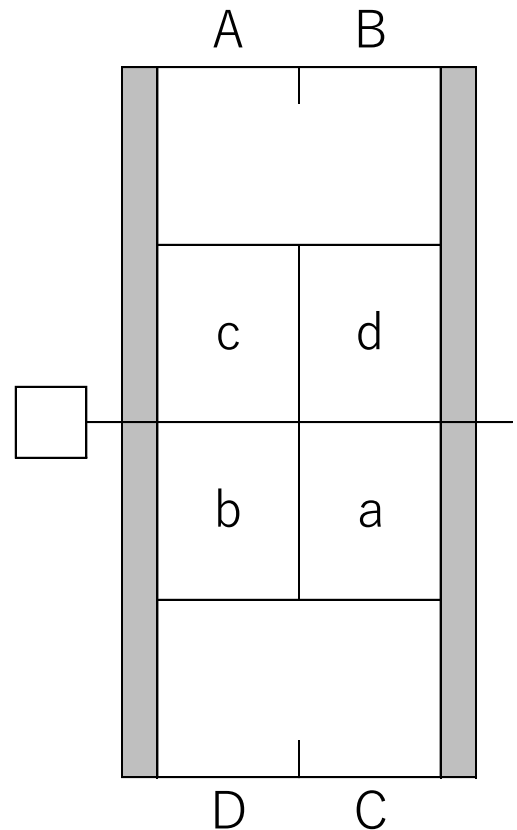


基本的なテニスのルール（初めてテニスをする人へ）

1. コート

- ①コートの長い方の辺をサイドラインと呼び、短い辺のネットに近い方をサーブライン、遠い方をエンドラインと呼ぶ。
- ②ネットを挟んだ対極をエンドと呼ぶ。
- ③シングルスは1人対1人で対戦し、白塗りの部分を用いる。
- ④ダブルスは2人対2人で対戦し、白塗りの部分に加え、網掛けの部分を用いる。
- ⑤ラインの外側までがコートである。ボールが着地したとき、ラインとの間に隙間がなければボールは正しく入ったことになる。



2. ネット

- ①たるみがないようにピンと張り、中央部分をセンターストラップを用いて91.4cmの高さにする。
- ②シングルスでは、ネットの高さを補うために、シングルのサイドラインの外側から91.4cm外側の位置がシングルスステイクの中心になるように立てる。

3. ポイント

【次のとき、プレーヤーはポイントを失う。】

- ①打ったボールが相手のコートに正しく入らなかった（アウトという）
- ②打ったボールがネットを超えなかった
- ③自分のコートに入ったボールを打てなかった（エースという）
- ④自分のコートで2バウンドしてしまった（ノットアップという）
- ⑤ボールがラケット以外の身体（衣服も含む）に当たってしまった（タッチという）
- ⑥その他、ルールの違反をしてしまった

【ポイントは次のように数える】

- ①ゲーム内では0ポイント＝ラブ、1ポイント＝15（フィフティーン）、2ポイント＝30（サーティー）、3ポイント＝40（フォーティー）という。
- ②ゲーム内では、サーバー→レシーバーの順にポイントを表現する。例えば、0対1なら0-15（ラブ・フィフティーン）、2対2なら30-30（サーティーオール）

【ポイントの始め方】

- ①サーバーが自分のエンドのコート外からサービスを打つ。サーバーはゲーム内では変わらない。
- ②サービスは各ゲーム、奇数ポイント目は右（AまたはC）からセンターストラップを中心とした対角（aまたはc）のエリアに向けて、偶数ポイント目は左（BまたはD）から対角（bまたはd）のエリアに向けて打つ。
- ③サービスは2回打つことができ、1stサービスが正しいエリアに入らなかった場合、2ndサービスを打つことができる。
- ④サービスが入らなかったことをフォールトという。

4. ゲーム

- ①先に4ポイント取った選手が1ゲームを得る。
- ②3ポイントで並んだ場合（これをデュースと呼ぶ）、2ポイント差がつくまでゲームは続く。
- ③デュースになってから、1ポイントを取った状態をアドバンテージと呼ぶ。

【ゲームが終了したら、次のようにする】

- ①奇数ゲーム目が終了したら、エンドを変え、サーバーが相手に移る
- ②偶数ゲーム目が終了したら、サーバーが相手に移る

5. セット

- ①先に6ゲームを取った選手が1セットを得る。（高体連では1セットを取ったとき、勝利が決まることが多い）
- ②互いに5ゲームで並んだ場合（ファイブオールという）、2ゲーム差がつくまでセットは続く。
- ③互いに6ゲームで並んだ場合（シックスオールという）、タイブレークを行う。

6. タイブレーク

- ①タイブレーク中は、0ポイント=0（ゼロ）、1ポイント=1（ワン）…と数える。
- ②タイブレーク中は、ポイントの多い方→少ない方の順にポイントを表現し、リードしている選手名を言う。例えば、ABペアが1ポイント、CDペアが3ポイントなら、3-1（スリー・ワン）CD、ABペアが5ポイント、CDペアが5ポイントなら、5-5（ファイブオール）。
- ③先に7ポイント取った選手が勝利となる。ただし、6ポイントで並んだ場合は、2ポイント差がつくまでタイブレークを続ける。
- ④奇数ポイント目は、右（AまたはC）から対角（aまたはc）のエリアに向けてサービスを打ち、偶数ポイント目は左（BまたはD）から対角（bまたはd）のエリアに向けて打つ。
- ⑤最初のポイントは、この試合の最初のサーバーがサービスを打ち、その後もこの試合のサーバーの順番を保つ。
- ⑥奇数ポイント目が終了したらサーバーが相手に移る。
- ⑦6の倍数のポイント目が終了したらエンドを変える。